



laboratorio dell'immaginario

issn 1826-6118

rivista elettronica

http://archiviocav.unibg.it/elephant_castle

30 ANNI DITWIN PEAKS

a cura di Jacopo Bulgarini d'Elci, Jacques Dürrenmatt

settembre 2020

CAV - Centro Arti Visive
Università degli Studi di Bergamo

ALESSIO BARONCI

***That Gum You Like Is Going To Come Back In Style.* Storytelling Ludico e Spettatorialità Partecipata tra *Twin Peaks* e la *Complex Tv* degli anni '00**

La postmodernità digitale e la seconda fase della *Complex Tv*

“Hi all! I'm thoroughly confused, so what do you think is up with the first episode? Anything you noticed? Anything you liked or didn't like?”¹ Inizia così il post con cui l'utente vKirito cerca di confrontarsi con altri spettatori sulla prima puntata della serie *Watchmen*, di Damon Lindelof, andata in onda su HBO. vKirito pubblica il suo post il 21 Ottobre 2019, a meno di ventiquattro ore dalla messa in onda dell'episodio.

Siamo su *reddit*,² gigantesca bacheca di internet suddivisa in sottosezioni tematiche e ci troviamo nello spazio dedicato a *Watchmen*. Il post, nel giro di due giorni, raccoglie centinaia di commenti e interazioni.

Quella che abbiamo riportato è una situazione paradigmatica della dimensione socioculturale in cui va ad inserirsi il prodotto audiovisivo contemporaneo.

Da tempo la serie ha cessato di essere un testo visivo da subire passivamente ed è diventata per lo spettatore una mappa da decodificare, ordita su situazioni complesse oltre che su indizi e false piste. Dagli anni '90 la serialità converge sul cinema³ e inserisce il

¹ “Ciao a tutti! Sono abbastanza confuso, cosa ne pensate del primo episodio? Avete notato qualcosa di interessante? Cosa vi è piaciuto? Cosa avete detestato?” (traduzione mia). Il post è consultabile a questo link: https://www.reddit.com/r/Watchmen/comments/dktlwe/theories_and_thoughts/.

² La grafia ufficiale del sito utilizza, come riportato, il corsivo.

³ È proprio in quel periodo che inizia quel fenomeno chiamato “media conver-

prodotto in un orizzonte esperienziale più profondo.

Lo spettatore si confronta con la serie non solo per comprendere la narrazione ma anche per chiarire il linguaggio con cui si è scelto di raccontare quella storia. È un fenomeno che potremmo chiamare *Storytelling Ludico*, a definire la tendenza della diegesi a giocare con il linguaggio della serie, a ricombinarlo, a ribaltare le aspettative del pubblico, una vera e propria evoluzione dell'Estetica Funzionale teorizzata da Neil Harris (2014),⁴ i cui meccanismi non solo ora sono maggiormente pervasivi all'interno del tessuto della narrazione ma sono legati a doppio filo alla poetica e all'ideologia peculiare del suo autore.

Posto di fronte a tali circostanze, il pubblico si è riscoperto comunità e si è unito dapprima per decodificare la diegesi e successivamente per generare altri testi legati alla serie, una spettatorialità che potremmo definire partecipata, aggiornando e integrando, come vedremo, le riflessioni di Henry Jenkins sulle culture partecipative nell'era dei Network (2013).

A partire dalle due stagioni di *Twin Peaks*, dalla loro narrazione che riscrive le sue stesse regole, da quel *claim* "Chi ha ucciso Laura Palmer?" che funziona come una chiamata alle armi per far unire il pubblico alle indagini, lo *Storytelling Ludico* e la Spettatorialità Partecipata sono maturati fino a diventare due fondamenta della *Complex Tv* recente,⁵ complice anche un contesto socioculturale plasmato dal digitale e dalla sperimentazione sui linguaggi della serialità.

Al contempo lo spettatore si è visto moltiplicate le modalità attraverso cui può discutere dei prodotti seriali e si è scoperto creatore di contenuti, ampliando così il suo range di interazioni con le serie. Particolarmente interessante è dunque studiare le derive e i caratteri contemporanei di queste due strutture, al fine di comprender-

.....
 "gence" o convergenza mediale (Jenkins 2006) che porta i media ad ibridarsi tra loro soprattutto grazie all'apporto del mezzo digitale.

4 Secondo Neil Harris l'Estetica Funzionale è una categoria estetica che raccoglie tutti quegli artifici meramente narrativi e strutturali posti in campo da *producers* e sceneggiatori per raccontare una storia e dunque per creare strutture narrative complesse. Lo spettatore trae ulteriore piacere dalla visione dei prodotti seriali poiché si ritrova ad apprezzare anche i meccanismi dell'estetica funzionale. L'estetica funzionale è un concetto ripreso da Jason Mittell in *Complex Tv*.

5 Mittell 2014.

ne le evoluzioni rispetto al modello iniziale ed il modo in cui esse dialogano con un contesto così liquido ed espanso.

In particolare, ci si concentrerà su un campione di ricerca formato da quattro serie andate in onda tra il 2016 ed il 2019: *Westworld* di Jonathan Nolan e Lisa Joy, *The OA* di Britt Marling e Zal Batmanglij, *Legion* di Noah Hawley e *Dark* di Baran bo Odar e Jantje Friese.

Due sono stati i criteri che hanno guidato la costruzione del campione: il primo di natura creativa/produttiva, il secondo legato ai rapporti di filiazione che le quattro serie intrattengono con la creatura di Lynch e Frost.

In primo luogo si sono scelti progetti recenti, alcuni addirittura ancora in corso⁶ perché l'obiettivo è analizzare questo specifico momento storico della *Complex Tv*, una sorta di mini *Golden Age* iniziata nel 2012 (*Sepinwall 2012*) in cui gli strumenti della narratologia e della fruizione hanno raggiunto un nuovo grado di sviluppo. All'interno di quest'orizzonte temporale si sono scelti quattro progetti che si rapportano in maniera peculiare con il sistema di riferimento e il loro pubblico.

*Westworld*⁷ di HBO è il *blockbuster* della serialità contemporanea e studiarlo aiuta a capire come i due elementi oggetto dell'analisi si interfacciano ad un pubblico di massa e a una narrazione fondata sul più tradizionale dei generi del cinema americano.

*The OA*⁸ si basa su un linguaggio visivo complesso e si rivolge a una

.....
 6 La messa in onda della terza stagione di *Westworld* è avvenuta durante la stesura di questo saggio, tra il 15 marzo 2020 e il 3 maggio 2020 mentre la stagione conclusiva di *Dark* verrà distribuita su Netflix il 27 giugno 2020. Nel saggio verranno analizzate le prime due stagioni di entrambe le serie che offrono comunque una chiusura forte su gran parte dei rispettivi archi narrativi e che, con le stagioni successive, attueranno una vera e propria riconfigurazione del loro orizzonte narrativo.

7 Andata in onda per la prima volta nel 2016, *Westworld*, curata da Jonathan Nolan e Lisa Joy è basata sull'omonimo film del 1973. Ambientata negli anni '50 del XXI secolo racconta la ribellione di un gruppo di robot impiegati come attrazioni di un ipertecnologico parco di divertimenti a tema Far West, stanchi di essere alla mercé degli istinti più bassi dei visitatori.

8 Distribuita da Netflix nel 2016 e conclusasi con la seconda stagione nel 2019, *The OA* è una serie di fantascienza che racconta la storia di Prairie Williams, giovane donna che torna a casa dopo essere scomparsa per sette anni. Può vedere

nicchia di spettatori, un contesto ideale per comprendere come lo Storytelling Ludico e la Spettatorialità Partecipata dialoghino con un progetto fuori dai canoni ordinari dell'intrattenimento.

*Legion*⁹ di FX si muove nello stesso universo supereroistico della Marvel ma racconta la storia del mutante David Haller scegliendo una forma ricercata e una scrittura complessa. Interessante è dunque analizzare le evoluzioni dei due elementi al centro del saggio all'interno di un contesto riconoscibile come quello del *cinematic*.

Attraverso *Dark*¹⁰ si studierà invece il rapporto delle due istanze con un linguaggio più vicino alle atmosfere del cinema europeo che ai linguaggi canonici della serializzazione di marca americana.

Fondamentale è stato però costruire il campione di ricerca a partire dal rapporto di filiazione che i quattro prodotti intrattengono con *Twin Peaks*.

Imprescindibile è partire da un prodotto come *Westworld*, una serie lynchiana della seconda generazione. Dietro le quinte c'è infatti J. J. Abrams che guardò a David Lynch e Mark Frost per costruire l'universo narrativo di *Lost*, una serie che, per la sua abilità di ribaltare le premesse narrative, per il peculiare mix di generi, per le aperture spirituali nel genere thriller è considerata l'erede più pura di *Twin Peaks*. In *Westworld* Abrams coordina il lavoro di Nolan e Joy innestando su una trama *sci-fi* alcuni dei suoi marchi di fabbrica influenzati da *Twin Peaks*, tra gruppi segreti, multinazionali,¹¹ mitologia

nonostante fosse cieca al momento della scomparsa e soprattutto ha acquisito il potere di viaggiare tra le dimensioni. Raduna dunque una squadra di cinque individui, racconta loro la propria storia e li convince ad aiutarla a liberare un suo amico aiutandola ad aprire un passaggio interdimensionale.

⁹ La serie curata da Noah Hawley è andata in onda sul canale americano FX dal 2017 al 2019 e racconta la storia del mutante (essere umano geneticamente dotato di superpoteri) David Haller, figlio biologico di Charles Xavier, fondatore e mentore del gruppo supereroistico X-Men dei fumetti della Marvel.

¹⁰ Andata in onda su Netflix a partire dal 2017, *Dark* è una serie *sci-fi* che parte dalla scomparsa di un bambino nella cittadina tedesca di Winden per portare alla luce i segreti e le connessioni tra quattro famiglie locali sullo sfondo di una cospirazione legata ai viaggi nel tempo.

¹¹ Se in *Twin Peaks* c'era la Loggia Nera e in *Lost* la Dharma Initiative, qui c'è la multinazionale Delos.

complessa e un racconto che nasconde più di quello che mostra. *The OA* intrattiene con *Twin Peaks* un rapporto di filiazione ancora più stretto: non solo la serie di Marling e Batmangilji si struttura su spunti esoterici, viaggi astrali ed esperienze paranormali ma ha al suo centro Prairie Williams, donna misteriosa che si offre agli spettatori come un portale verso dimensioni oscure, esattamente come la Laura Palmer di Lynch in un ritorno, aggiornato al presente, del motivo del femminile custode di segreti che è elemento ricorrente del suo cinema.

Oltre alle sue atmosfere oniriche e legate alle filosofie orientali, forse il debito più grande con *Twin Peaks* di *Legion* risiede invece nello stile visivo retrò, legato all'estetica WASP anni '50 e '60, la stessa della serie di Lynch e Frost i cui tratti sono posti in un costante *clash* con strutture di significato contemporanee.

Dark organizza invece la sua narrazione su una premessa che è un calco della cornice spaziale e dell'evento scatenante di *Twin Peaks*. La tranquilla quotidianità del paesino tedesco di Winden viene infatti sconvolta dall'improvvisa sparizione del piccolo Mikkel ed il racconto di *Dark* si costruisce su una riemersione residuale dello scheletro narrativo della serie di Lynch e Frost, fatto di cittadine di provincia, efferati delitti e abitanti che custodiscono terribili segreti.

Tuttavia, la serie di Lynch e Frost negli anni non è stata solo una fonte d'ispirazione per i prodotti che l'hanno seguita ma, come si vedrà, il suo immaginario ha finito per smaterializzarsi e infestare in maniera profonda, come un fantasma mediale, anche i prodotti al centro del nostro saggio.

A margine, le quattro serie scelte e *Twin Peaks* condividono lo status di *cult* così come teorizzato da Scaglioni (2006), sono cioè entità portatrici di un valore d'appartenenza, indicatori di un'identità condivisa tra gli spettatori e terreno di condivisione di esperienze. Tuttavia, proprio riflettendo sul campione ci si renderà conto di come anche il concetto di appartenenza al *fandom* di un determinato prodotto ora ha finito per esondare dalle categorie identificative precedenti.

L'obiettivo della ricerca è costruire una cartografia della Spettatorialità Partecipata e dello Storytelling Ludico nella serialità degli anni '00,

analizzandone le fondamenta teoriche e provando a studiare l'evoluzione di questi due fenomeni a partire dalle riflessioni su alcuni caratteri ricorrenti riscontrabili in *Twin Peaks* e nelle serie che compongono il nostro campione.

Questo saggio si muove all'interno della *Complex Tv* studiata da Jason Mittell ma la ricerca parte dalla consapevolezza che quello stesso contesto seriale ha subito importanti modifiche che non possono essere sottovalutate. Ci troviamo in una sorta di seconda fase della *Complex Tv* mittelliana, un momento storico-culturale che vede la dimensione artistica plasmata dal mezzo digitale, che influenza le scelte creative e le modalità di interazione degli spettatori/utenti con il prodotto artistico.

Dall'uscita di *Complex Tv* il contesto si è potenziato rispetto a quello studiato da Mittell: ora l'elemento ludico dello *storytelling* e la partecipazione degli spettatori alle evoluzioni degli show sono diventati più aggressivi, dinamici, duttili, tant'è che, per il grado di complessità raggiunto dal sistema, è ormai riduttivo parlare di semplice *Social Tv*.¹² I fenomeni legati a questa seconda fase della *Complex Tv* nascono da un diverso modo di pensare il contesto socioculturale in cui siamo immersi.

Le coordinate del postmoderno attraverso cui finora abbiamo letto la realtà e le sue rappresentazioni non riescono a stare al passo con la velocità di mutazione della società contemporanea. La rivoluzione digitale ha ridefinito il concetto di frammento che ora, attraverso la forma del link, assume una nuova valenza. Il frammento postmoderno, immerso nel digitale non perde più la sua carica simbolica ma la amplifica a contatto con altri spunti in un trionfo dell'iper-connesione.

Potremmo chiamare il momento culturale presente Postmodernità Digitale proprio per il ruolo prominente riservato al digitale in quanto strumento cardine per discernere la realtà, ora assimilabile ad un archivio di spunti, materiali, segni, che riscrivono e ampliano i loro legami

¹² Per *Social Tv* (Colletti, Materia 2012), si intende un'esperienza del prodotto seriale che, soprattutto negli ultimi anni, ha finito per esondare dallo spazio televisivo tradizionale diventando un vero e proprio evento sociale, moltiplicandosi in una moltitudine di schermi ma soprattutto offrendosi come esperienza condivisa per il pubblico, che si riunisce sui social network, in *community* e si confronta sui singoli prodotti.

senza mai perdere la loro forza intrinseca (Weinberger 2018).

Il gioco di specchi tra reale e digitale ridefinisce le coordinate delle nostre interazioni col mondo. Si desidera riordinare la realtà, ci si confronta con una materialità che subisce le conseguenze del nostro agire nel mondo digitale, si ha la sensazione di poter governare ciò che ci circonda attraverso lo scorrere di un indice su un *touch-screen*.

Il trionfo dell'interazione costante tra utente e contenuto attraverso il digitale cambia anche la dimensione creativa: l'artista, a contatto con un intero universo di contenuti in aggiornamento costante, desidera essere lui stesso un creatore di universi mentre il consumatore punta a voler agire, toccare, giocare con ciò che sta vedendo, in ossequio a una sempre più pervasiva *gamification* (Burke 2014).

Traiettorie dello Storytelling Ludico

L'autore, la serie, il suo universo

È possibile a questo proposito dividere le occorrenze in cui si organizza lo Storytelling Ludico in tre macrocategorie: il rapporto della serie con il suo universo narrativo, il rapporto con i prelievi da altri immaginari e l'inattendibilità della diegesi e dei personaggi.

Appare evidente quanto tali spunti riflettano una resistenza ai meccanismi che regolano il cinema di massa contemporaneo, un'occorrenza che costituisce il primo scartamento rispetto alle riflessioni di Mittell sulla prima fase della *Complex TV*.

Mittell rilevava come la *Tv Complessa* nascesse dalla volontà, da parte delle narrazioni televisive, di emanciparsi dalle strutture tradizionali avvicinando il proprio linguaggio alla dimensione cinematografica. Il primo passo fu il prendere atto di come il formato lungo di una narrazione permettesse di creare delle *storylines* complesse e sfaccettate.

Non è un caso che alle spalle di *Twin Peaks* ci sia un autore cinematografico come Lynch e che la serie sia da sempre ricordata come un esempio di costruzione di un vero e proprio universo narrativo, un'architettura fatta di ironia, occultismo, thriller, prelievi dall'horror

o dal melò, autoriflessività di quel meccanismo delle soap che la serie finisce per intercettare anche con esiti parodistici e analisi satirica della borghesia conservatrice americana.

Dall'inizio degli anni '00 è il cinema che ha trovato nuova linfa nella serializzazione narrativa, finendo per ripiegarsi però in narrazioni blande e convenzionali. Il concetto di universo narrativo è stato sdoganato ma soprattutto è caduto nella convenzionalità, spingendo la dimensione seriale a una costante ricerca di affrancamento dal *medium* maggiore. Una spinta contraria rispetto al passato che ha portato all'emersione di presenze autoriali molto forti e definite ma soprattutto alla sintesi di una moltitudine di linguaggi differenti non legati a convenzioni definite.

Se è vero che sia la serialità che il cinema commerciale ambientano le loro storie in universi narrativi complessi la differenza fondamentale è dunque l'assenza, in ambito seriale, di un insieme codificato di regole che guidi sia l'approccio creativo che la decodifica della narrazione da parte del pubblico.

Si tratta di un sistema talmente essenziale da risultare sovrasistemico, capace di dirigere i lavori di tutte le produzioni al di là dei loro scartamenti. Si punta all'uniformità linguistica e alla leggibilità: la produzione controlla il lavoro creativo evitando l'emersione di un'autorialità troppo forte, il processo di *world building* è sincronico allo sviluppo di *storyline*, così da non perdere l'attenzione di chi guarda e le connessioni con dimensioni artistiche altre sono ridotte al minimo.

Questa seconda fase della *Complex Tv* ragiona in maniera opposta. Non solo ogni serie tv è un universo narrativo a sé stante retto da un autore ma ogni universo ragiona su regole indipendenti, che lo spettatore conosce con il procedere della narrazione. Lo *Storytelling Ludico* si attua nel momento in cui il sistema di norme a cui egli è abituato viene riscritto da zero, le sue aspettative decadono e si aprono nuovi percorsi interpretativi.

L'elemento da cui partire è dunque proprio il ruolo dell'autore come creatore dei mondi seriali.

L'universo narrativo di *Westworld* è uno spazio persistente che vede lo spettatore trasformarsi in testimone passivo delle vicende.

La scrittura non si avvale più dei *marker* tradizionali per delimitare *flashback* e *flashforward* ma gli autori spingono all'eccesso questo spunto ibridandolo con un elemento caotico. Nolan e Joy sclerotizzano il meccanismo di semina e raccolta che è la base della scrittura per immagini¹³ e il tessuto della serie non riesce mai a nascondere il disordine che lo governa: la diegesi gioca sul ruolo dei personaggi,¹⁴ gli indizi lasciati agli spettatori li raggiungono senza preavviso e a loro è lasciato l'onere della decodifica.

Le prime due stagioni di *Westworld* riflettono sulle conseguenze del contatto del caos con il tempo lineare. La narrazione procede su una temporalità esplosa che fa interagire tre *timelines* differenti. Passato, presente e futuro si presentano allo spettatore in continuità ma questa sclerosi narrativa influenza anche le regole che reggono l'universo della serie. Esempio in questo senso è l'ottava puntata della seconda stagione che abbandona improvvisamente il registro della frontiera per immergersi nel Giappone feudale, con un episodio recitato in giapponese e impregnato dalle atmosfere del Wuxiapan, in un picco entropico che costringe lo spettatore ad un reset della sua griglia interpretativa.

Tutta la dimensione narrativa di *Westworld* appare inoltre come una versione deviata dell'immaginario western tradizionale: Dolores e William/*L'Uomo In Nero* sono due riemersioni deviate della *Damsel In Distress* del western fordiano e dello Straniero Senza Nome dello Spaghetti Western leoniano, ma nel corso della serie si susseguono dettagli che fanno riferimento ad un immaginario corrotto del Vecchio West, dalla cittadina di Pariah, coacervo di perdizione su un'impalcatura che ricorda le placide cittadine hawksiane al bandito Wyatt, evanescente fuorilegge al comando di una banda di cannibali, passando per due rilievi al negativo di elementi fondanti l'epica

.....
 13 Per "semina e raccolta" si intende quella strategia atta a seminare la narrazione di spunti utili a guidare lo spettatore nell'approccio alla *storyline* e nella costruzione del mondo, elementi che entrano in contatto con lo spettatore in maniera definita, chiara e che prontamente vengono giustificati e acquistano senso al termine di una grande porzione di narrazione (al termine della puntata, al termine della stagione).

14 Proprio nei primi minuti della prima puntata la diegesi gioca con noi facendoci credere che il protagonista della storia sia il giovane Teddy e non Dolores.

western: gli eroi nordisti, qui colpevoli di un tremendo massacro e il mito della ferrovia qui riletto in prospettiva apocalittica.

Noah Hawley con *Legion* destruttura le coordinate di quel *cinematic* che è una delle fondamenta dell'intrattenimento contemporaneo. Il risultato è un paesaggio perturbante, che prende gli stilemi noti allo spettatore e li riscrive cambiandone il segno e disattendendone l'orizzonte interpretativo: gli eroi al centro del racconto sono una versione vicina al teatro dell'assurdo del gruppo di mutanti guidato da Xavier, caratterizzati da problemi esistenziali e da poteri che difficilmente potranno utilizzare per difendersi. Il ripensamento del sistema di segni coinvolge anche alcune strutture formali tipiche del genere: i combattimenti si caratterizzano per un passo minimalista, le svolte chiave del racconto avvengono fuori scena, l'apparente coerenza della linea narrativa è minata da improvvise aperture su influenze inconsuete. *Legion* ripiega su sé stesso il genere *cinematic*, portandone alla luce i limiti, desacralizzandolo, invitando lo spettatore ad adottare un atteggiamento distaccato nei confronti della serie al fine di emanciparsi dalla prevedibilità delle narrazioni supereistiche contemporanee.

Se *Westworld* e *Legion* contrappongono ad universi conosciuti il loro doppio critico e deviato, *The OA* e *Dark* mandano in pezzi quegli stessi universi narrativi su cui si sviluppano, lasciando che lo spettatore sia testimone della loro distruzione.

The OA è il punto di maturazione della ricerca autoriale dei suoi creatori, Marling e Batmanglij, che applicano all'universo narrativo della serie le loro riflessioni su trans-umanesimo, potenzialità e limiti della dimensione digitale. La diegesi disegna un mondo narrativo quasi "quantistico", che cambia, si riconfigura come un flusso costante di dati, non appena lo spettatore ha la sensazione di averne individuati i confini.

La serie ci invita a ridefinire la nostra griglia interpretativa per aprirci a qualcosa di fuori dall'ordinario e su questo spunto costruisce una narrazione in cui l'elemento portante è la sospensione dell'incredulità. Il racconto inizia in ossequio alle coordinate del genere *sci-fi* ma le coordinate di riferimento si deteriorano velocemente fino ad arrivare a una seconda stagione che azzerà e rilancia le coordinate del racconto: c'è un nuovo protagonista, una nuova *storyline* e perfino

un nuovo linguaggio, più legato alle atmosfere del thriller cospirazionista. Fondamentale è annotare l'epilogo della serie: uno svelamento del set che porta a compimento la distruzione dell'universo narrativo, mostrato in tutta la sua inconsistenza.

Attraverso il lavoro di Odar e Friese, *Dark* destruttura criticamente il sistema della *soap opera* classica, che viene fatto a pezzi, ricostruito, svuotato di senso.

Ogni scelta narrativa di *Dark* contribuisce ad aumentare l'entropia del sistema e tutto è riconducibile ad un riuso deviato, estremizzato, di alcuni degli elementi fondamentali del sistema *soap*: il concetto della *dinasty* (Innocenti, Pescatore 2008) i cui membri sono legati da relazioni complesse e impreviste si moltiplica ma soprattutto si espande coinvolgendo anche la dimensione temporale. L'agnizione¹⁵ raggiunge picchi paradossali ma anche il sistema delle identità dei personaggi, fondamentale struttura empatica in una narrazione di ampio respiro come la *soap* si distrugge nel momento in cui lo spettatore si confronta con versioni diverse degli stessi personaggi.¹⁶ Ancor più interessante è il modo in cui *Dark* distrugge il meccanismo dei *plot twist*. Quasi volendo vivisezionare il *twist* in un ambiente controllato, la scrittura posiziona il colpo di scena nelle stesse porzioni di ogni puntata e lo svuota del suo valore costruttivo, rendendolo uno strumento che crea stupore senza far procedere la

.....
 15 L'agnizione è il momento ricorrente di molte *soap opera* in cui un personaggio scopre un rapporto di parentela imprevisto con un altro personaggio, da questa scoperta nasce un colpo di scena che riscrive i rapporti tra le parti in gioco e apre nuove svolte del racconto. L'agnizione fu uno dei capisaldi del teatro greco dalla tragedia sofoclea alla Commedia Nova e si ritrova nelle maggiori tradizioni teatrali successive. Il primo teorico di questo stilema narrativo fu Aristotele, che lo descrisse nella sua *Poetica* come un elemento centrale del dramma, data la sua funzione di catalizzatore della conoscenza, che emergeva nel racconto a seguito della rivelazione (cfr. Aristotele, *Poetica*, Laterza, Bari, 1998).

16 Complice il fatto che la storia di *Dark* si sviluppa su tre linee temporali differenti, lo spettatore entra in contatto durante la visione con versioni più giovani o più vecchie dei singoli personaggi, interpretati da attori differenti. La diegesi non rende mai evidente quanto colui che lo spettatore sta osservando sia una versione differente di un personaggio già incontrato in precedenza e dunque il pubblico deve trovare da solo la chiave per leggere in maniera corretta queste identità modificate dal tempo.

narrazione, esattamente come accade con *flashback* e *flashforward*, che la scrittura deterministica e paradossale di *Dark* rende inerti. La *storyline* di *Dark* si organizza infatti sul loop e dunque per lo spettatore è inutile prendere atto dei dettagli di un racconto di cui in realtà conosce l'epilogo, destinato a ripetersi ciclicamente.

La narrazione mangia se stessa dopo aver mostrato l'ingranaggio che la regge e nel finale della seconda stagione la struttura esplode nel segno del parossismo aprendosi all'esistenza degli universi paralleli.

Influenze e prelievi dall'archivio

Su un livello di riflessione più alto, pensiamo a quanto lo stesso dialogo tra la serialità e dimensioni creative più ampie e coeve giochi con lo spettatore e lo spiazzi presentandogli elementi noti in una dimensione nuova.

In *Westworld*, ad esempio, spunti riconducibili a situazioni iconiche riemergono liberamente nel flusso delle immagini: pensiamo alla *gatling* che manovra William,¹⁷ scheggia dal *Wild Bunch* di Peckinpah ma anche al prologo della seconda stagione, una sequenza che riprende con precisione filologica le prime scene della seconda stagione di *Lost*.

I discorsi più interessanti la serie HBO li organizza però nel momento in cui gioca con lo spettatore nutrendo il tessuto seriale di erudizione. Per procedere nella sua ricerca *l'Uomo In Nero* finisce ad esempio in una faida familiare che ricorda quella di *Yojimbo* di Akira Kurosawa, al contempo una lunga sparatoria viene pensata visivamente come una delle scene di combattimento di *The Grandmaster* di Wong-Kar Wai tra fotografia notturna, azione al rallentatore e pioggia scrosciante.

The OA si caratterizza invece per un respiro *homemade*, vicino all'artigianalità di cineasti come Spike Jonze e Michel Gondry in un trionfo della dimensione analogica: pensiamo a come la storia venga ricostruita grazie a *videotape* e nastri magnetici, o anche alla rinuncia quasi integrale, da parte della produzione, all'utilizzo di effetti digitali complessi. Anche nel momento in cui la serie si apre ad altri linguag-

17 Siamo nel sesto episodio della prima stagione.

gi, come quello della videoarte, o rilegge la tradizione dei maestri del passato, tra Stan Brakhage, Hitchcock e Koji Suzuki, interagendo con un archivio di segni, non abbandona quella bassa definizione che è sua peculiare cifra stilistica.

Anche *Legion* si muove su un'estetica artigianale ma la serie ibrida tale spunto con la *Retromania* (Reynolds 2012), il fascino nostalgico di un passato mitico, artefatto dai ricordi che un utente ha di esso. La serie coniuga nostalgia e archeologia dei *media* muovendosi in una dimensione atemporale. Nel caso di *Legion*, tra l'altro, il prelievo si precisa con il procedere della narrazione. Si parte con spunti che sono il correlativo oggettivo dei sentimenti di David, come i colori luminosi e i tempi dilatati del cinema di Terrence Malick con cui Sydney rivive l'infanzia del ragazzo o come le atmosfere dei thriller anni '70, che, tra restringimenti del quadro e grandangoli, sottolineano le ansie del protagonista ma lentamente gli spunti si organizzano in percorsi tematici: la messa in scena delle sequenze tensive, ad esempio parte dal cinema muto, si sposta verso la New Hollywood e arriva fino a concepire l'ultima porzione della sesta puntata della prima stagione come un horror sperimentale in un tentativo di riassumere passato e futuro della storia del cinema.

Il rapporto con i materiali prelevati acquista complessità insieme a David e riflette i traumi, le insicurezze della sua psiche.¹⁸

Nella sesta puntata della seconda stagione il protagonista è al centro di *reenacting* di classici della cinematografia; all'inizio dell'episodio nove della terza stagione ha luogo uno scontro tra immaginari che incrocia David con l'estetica di *Akira* di Katsushiro Otomo e il ghigno di David Bowie/Jared in *Labyrinth*; la terza stagione si ambienta invece in una realtà particolarmente stabile nei riferimenti all'immaginario: siamo in un'America dai sentori anni '70, David è un omologo di Charles Manson e si muove in una dimensione nutrita di riferimenti al cinema di Tobe Hooper e alle pellicole di arti marziali.

Per certi versi quello organizzato da *Dark* è un lavoro sui materiali che procede di pari passo con l'azione di destrutturazione della

18 Non bisogna mai dimenticare in questo senso quanto David sia personificazione della diegesi e sia colui che plasma l'universo narrativo con cui si confronta lo spettatore.

soap. La forma della serie interagisce infatti con dimensioni lontane dalle sensibilità del pubblico di massa, tra atmosfere inquiete e dilatate, lunghe panoramiche, ritmo riflessivo e costante messa in parentesi dell'atto del guardare attraverso l'uso dei piani vuoti, un'estetica che rimanda allo *Slow Cinema* (De Luca 2015; Çağlayan 2018; Jaffe 2014).

Prevedibile che *Twin Peaks* si trasformi essa stessa, in questo contesto, in un archivio a cui le serie attingono in virtù di quel riuso arricchito dello spunto a cui si accennava: si prendono elementi legati ad una mitologia riconoscibile e li si utilizza per costruire nuove narrazioni immergendo lo spettatore in un ambiente al contempo familiare e inquieto. Anche tale pratica subisce tuttavia un'evoluzione sostanziale.

Si parte da veri e propri eco che emergono dall'insieme di segni che contribuiscono a tracciare l'atmosfera della serie: *The OA*, ad esempio, rilancia quella filosofia New Age centrale in *Twin Peaks* mentre l'attenzione della diegesi su personaggi deformi o mostruosi rimanda al Lynch di *Eraserhead* o *Mullholland Drive*.

Con il tempo, tuttavia, la definizione dei contatti si precisa e i prelievi si sostanziano per far procedere la narrazione: l'estetica lynchiana emerge durante le sequenze oniriche che puntellano alcune sequenze di *Dark* o *Legion* ma la fascinazione per elementi riconoscibili dello stile di Lynch raggiunge anche momenti di rara complessità: In *The OA* e in *Legion* i due protagonisti abitano uno spazio mentale che è molto simile alla *Red Room* ma soprattutto nelle due serie si percepisce un'attrazione per la dimensione performativa così come pensata da Lynch in film come *Wild At Heart*, *Fuoco Cammina Con Me* o *Mullholland Drive*: deviata, onirica, minimale.

Legion è puntellato da stranianti sequenze musicali mentre *The OA* organizza una delle sequenze centrali della seconda stagione nel *Syzygyty*, un *night club* che si rifà al club *Silenzio* di *Mullholland Drive*. Il rapporto con la creatura di Lynch e Frost raggiunge la sublimazione nel momento in cui alcuni autori scelgono di "uccidere il padre", rendendo evidente il debito che i loro progetti hanno con *Twin Peaks*: si è già parlato del calco operato sulla struttura cardine della serie da *Dark* ma pensiamo anche a come la seconda stagione di

The OA sia pensata come un thriller in cui un detective privato con un passato nell'FBI si mette sulle tracce di una teenager scomparsa nel nulla fino a prendere contatto con una realtà di confine.

Spettri di Ulrich

Giocare con lo spettatore significa anche portare alla sua attenzione l'inattendibilità della diegesi e l'ambiguità della bussola morale dei personaggi con cui crea una connessione emotiva.

Anche in questo caso il punto di partenza è proprio *Twin Peaks*, in cui lo spettatore ha incrociato per la prima volta lo sguardo con personaggi i cui comportamenti sono spesso difficilmente leggibili e verso cui chi guarda ha difficoltà a prendere posizione. Emblematico ai limiti del paradigma è il personaggio di Leland Palmer, premuroso e amatissimo padre di famiglia borghese che ospita il caos oscuro di BOB ma tutta la serie si pone in fondo come uno studio sul dualismo della natura umana. La gran parte dei personaggi si muove tra l'apparenza e la realtà della loro natura profonda ma trovandoci in un contesto a contatto con il soprannaturale molti degli alleati e degli antagonisti di Dale Cooper si spostano tra una forma umana e una legata a questo mondo parallelo in un continuo gioco con le aspettative di chi guarda, un gioco che tocca forse il suo culmine nella seconda stagione, il cui arco centrale vede la fiducia che lo spettatore ripone in Dale Cooper vacillare a causa delle gravi accuse che colpiscono l'agente federale.

Lo studio sul dualismo finisce inoltre per approfondirsi e diventare uno degli strumenti principali di quel ribaltamento delle strutture tipiche della soap classica centrale negli intenti di *Twin Peaks*.

Da un certo punto in poi la narrazione comincia a popolarsi di personaggi volutamente *borderline*, posticci per la grana di nonsenso che caratterizza le loro identità e le loro azioni. L'imprenditrice Catherine muore solo apparentemente nell'incendio del mulino e torna sotto la falsa identità del giapponese Nakamura; Maddy, la cugina di Laura Palmer è interpretata dalla stessa Sheryl Lee; dopo un trauma, l'eccentrica e violenta Nadine crederà di essere tornata ai tempi del liceo e si comporterà come una teenager. È il mec-

canismo del dualismo identitario spinto all'estremo e ribaltato ma è, soprattutto, il tentativo di catturare l'attenzione dello spettatore sperimentando un tentativo di azione ludica con lui, quasi invitandolo a scoprire per primo un inganno in fondo così evidente, in cui la verità è ad appena uno strato di trucco da lui.

Prevedibile che questo stesso lavoro sul doppio e sulla sua ambiguità torni prepotentemente, aggiornato e problematizzato, nella *Complex Tv* contemporanea.

Già di per sé Robert Ford, il magnate fondatore del parco di *Westworld* è il simbolo di un agire fortemente ambiguo, sempre in bilico tra la facciata di genio illuminato che vuole portare i robot all'autocoscienza e i modi spicci, spesso violenti, attraverso cui arriva ai suoi obiettivi ma ad un'occhiata più attenta appare chiaro quanto lo Storytelling Ludico approfondisca le basi teoriche del romanzo del primo novecento, lavorando su antieroi fortemente inattendibili. *Legion* impone una costante attività di filtraggio del racconto, gravemente inquinato dalla schizofrenia di David, tra false piste, bugie e personaggi nati dalla sua mente ma pensiamo anche a quell'improvviso *plot twist* che in *The OA* lancia il sospetto che il racconto di Prairie, fino a quel momento unico strumento a disposizione dello spettatore per interpretare l'universo della serie, sia stato totalmente inventato dalla donna.

A ben guardare, in questa seconda fase della *Complex Tv* lo spettatore si confronta con personaggi che covano un'oscurità di cui ci si rende conto solo alla fine della maturazione del protagonista.

Questo processo fa in modo che lo spettatore percepisca dopo la rivelazione un sentimento di disorientamento e confusione nato dal sospetto che per decine di puntate egli abbia parteggiato per il *villain* senza volerlo.

Pensiamo all'evoluzione del personaggio di Dolores in *Westworld* che, da eroina rivoluzionaria, diventa una scheggia impazzita corrotta dal potere ma anche a *Legion*, a David e al suo rapporto con Farouk.

Proprio il caso di *Legion* merita ulteriore approfondimento in questo senso: lo *storytelling* delinea l'agire di David fino a farne emergere un'innata pulsione alla distruzione. Giunti a un primo *turning point*, alla diegesi non rimane che resettare il meccanismo narrativo, in parti-

colare invertendo le polarità dei ruoli. Durante l'ultima stagione sarà dunque Farouk, fino a quel momento nemesis del protagonista, l'eroe incaricato dal bene di fermare David Heller, ormai troppo potente e capace di scatenare la fine del mondo a causa dei suoi poteri.

Questa convivenza tra protagonista e antagonista è evocata in *The OA* con una seconda stagione che vede Prairie Williams viaggiare nell'universo parallelo in cui la donna è, almeno in una piccola porzione della narrazione, la *villain*. La diegesi ci chiede spesso in sostanza di comprendere la natura profonda di ciò che stiamo vedendo ed in particolare *Westworld*, *The OA* e *Dark* si strutturano attorno a quesiti legati alle identità delle parti in gioco: il senso di *Westworld* è capire chi tra i personaggi sia un robot e chi un essere umano, in *The OA* gli stessi attori interpretano personaggi differenti a seconda dell'universo in cui ci troviamo, *Dark* è un continuo tentativo di ricostruzione delle connessioni tra i protagonisti.

A margine, è abbastanza emblematico annotare quanto, nel momento in cui la galassia narrativa di *Twin Peaks* torna ad intercettare la dimensione della *Complex Tv* con la miniserie andata in onda nel 2017 che riprende e conclude la narrazione, lo fa ponendo di fronte allo spettatore un BOB che ora è completamente assimilato all'agente Dale Cooper; divenendone il *doppelgänger* e fondando la narrazione proprio sull'idea di doppio negativo del protagonista.

La Spettatorialità Partecipata: superare la Social Tv

Analizzare il fenomeno della Spettatorialità Partecipata all'interno di questa seconda fase della *Complex Tv* significa anche riassumere, seppur per cenni, l'evoluzione dell'interazione tra fruitore/spettatore e prodotto culturale dalle origini a oggi.

Steven Johnson (2013) afferma che i protocolli di comunicazione subiscono un processo di specializzazione attraverso un graduale affinamento. Si inizia dalle reti centralizzate, caratterizzate da un *hub* principale che trasmette l'informazione a una serie di utenti connessi che la ricevono in contemporanea ma su cui essi non possono agire in alcun modo e si arriva alle reti diffuse, in cui il dato viaggia tra gli utenti, non ha una sede di partenza definita e tutti possono

rilanciare questa stessa informazione dopo averla manipolata. Prevedibile, dunque, che il protocollo di comunicazione su cui è andata a innestarsi la spettatorialità partecipata sia stato quel web 2.0 (O'Reilly 2004) che dagli inizi degli anni '00 rappresenta l'evoluzione del World Wide Web verso una maggior interazione degli utenti con i meccanismi della rete. Nella loro analisi del web 2.0 come realtà centrale dei meccanismi di condivisione e partecipazione degli utenti, Henry Jenkins e Joshua Green (2011) annotano quanto le prime realtà ad utilizzare i caratteri del web 2.0 furono le aziende commerciali, che riuscirono a coinvolgere gli utenti nelle attività di promozione dei loro prodotti, direzionandone la creatività.

Gli utenti del web 2.0 diventano per la prima volta co-creatori ma i due studiosi riflettono sull'ambiguità di questa trasformazione che, fino a quando sarà confinata al contesto commerciale, si caratterizzerà per una libertà creativa solo di facciata. Gli utenti non si rendono conto di essere chiamati a contribuire alla progettazione di prodotti e messaggi che si rivelano output già segmentati per il loro target in mano alle aziende. Jenkins e Green coniano il termine *Spreadable Media* per designare tutti quegli *output* che finiscono per espandersi nell'infosfera tramite internet, mutando costantemente da un modello primitivo che tende a perdersi a seguito delle azioni di modifica e rilancio operate dagli stessi utenti e individuano nelle dimensioni medialità del cinema e della Tv il contesto ideale per la proliferazione di un approccio di questo tipo.

I *network* ragionano più per coinvolgimento emotivo dello spettatore che in base agli ascolti di una programmazione fissa (Jenkins, Green 2011) e dunque sono portati a pensare ai loro prodotti come a generatori continui e rinnovabili di un valore che è, soprattutto, esterno al prodotto stesso, legato alla creazione di nuovi testi con cui gli spettatori possono esplorare i prodotti dell'intrattenimento seriale a cui sono più affezionati.

Per dirla con McCracken (2007), al termine di questo percorso di maturazione delle reti di comunicazione applicate alla dimensione mediale, si potrebbe affermare che la *Complex Tv* degli anni '00 si popola di individui che si trasformano da consumatori a moltiplicatori di contenuti.

Per comprendere invece l'ideologia che è alle spalle della Spettatorialità Partecipata si parte dal suo minimo elemento costitutivo, il surplus cognitivo, il modo in cui i nuovi media hanno riconfigurato il nostro rapporto con il tempo libero spingendoci ad impiegarlo in maniera attiva e creativa (Shirky 2012). Il contributo analitico più importante sul fenomeno è stato offerto da Edward Deci che nel 1976 dimostrò quanto le nostre azioni e scelte venissero influenzate da elementi immateriali, motivazioni che Deci chiamò intrinseche, legate alla soddisfazione personale conseguente alla risoluzione di un problema più che all'arricchimento.

Lo studio affermò inoltre che spesso un individuo poteva essere spinto ad agire più per una motivazione altruistica che per un ritorno economico. Le conclusioni di Deci vennero ampliate all'inizio degli anni '00 da Yochai Benkler ed Helen Nissenbaum, che individuarono nel desiderio di essere membro di una comunità più grande e nella volontà di condivisione altri due caratteri essenziali che spingono un individuo ad operare all'interno del surplus.

E dunque ecco che nel giro di una trentina d'anni si ritrova un curioso parallelo tra i caratteri essenziali del surplus cognitivo e quelli dello spazio ideale del suo impiego: il web 2.0, il regno dell'interazione altruistica tra utenti, delle comunità, della condivisione.

Se già il web 2.0 e il surplus cognitivo hanno sdoganato la divisione tra amatori e professionisti forse la conseguenza maggiore di questo nuovo approccio all'interazione e alla condivisione è il cosiddetto loop di *feedback*, la consapevolezza che soddisfare le nostre motivazioni intrinseche ci fa stare bene al di là di qualsiasi ricompensa in denaro. È proprio per questo che lo spettatore della *Complex Tv* ha investito il proprio surplus cognitivo nelle attività più svariate, trovando nell'intrattenimento la dimensione che ha accolto gli spunti più variegati e complessi.¹⁹

Prima di riflettere sulle varie forme che la Spettatorialità Parteci-

¹⁹ Si va dagli appassionati che sottotitolano gli episodi delle serie tv, a coloro che creano e condividono opere artistiche quali racconti (*fanfiction*) o disegni (*fan art*) dedicati ai loro film o alle loro serie tv preferite, spingendosi fino a progetti più ampi come le Wiki tematiche, enciclopedie libere sul modello di Wikipedia che raccolgono spiegazioni, profili, riassunti degli episodi, teorie legate alle singole mitologie delle serie, tutto scritto dai fan per i fan.

pata ha assunto a contatto con i *fandom* delle serie oggetto del nostro campione è interessante osservare quanto lo stesso *fandom* di *Twin Peaks* e gli output che ha generato negli anni abbiano seguito il percorso di maturazione fin qui descritto. Durante la messa in onda delle prime due stagioni i prodotti generati dai fan sulla serie erano di carattere centralizzato e organizzati a partire da una fanzine, *Wrapped In Plastic*, una comunità chiusa, animata da redattori e curatori selezionati che attraverso saggi e interventi critici direzionavano l'agire degli spettatori e offrivano altro materiale per la comprensione del testo su cui però il consumatore non poteva agire. Ora, che sia formato da fan della prima ora o da coloro che si sono avvicinati al racconto con la terza stagione nel 2017 ci si rende conto che il *fandom* della serie è perfettamente inserito nell'orizzonte digitale e nelle reti diffuse attorno a cui qui stiamo riflettendo: si riunisce nei forum, privilegia, l'approccio caotico e multidisciplinare e soprattutto si caratterizza per un linguaggio poliglotta, che mischia alle *fantheories* i *meme*, le *fanfiction*, i *cosplay*.

Nell'analizzare i tratti della Spettatorialità Partecipata all'interno del nostro campione d'indagine si è scelto di concentrarsi sul solo *reddit*, social network che si pone come un archivio della Spettatorialità Condivisa e che ben rappresenta, quasi per metonimia, la dimensione multiforme dello *user generated content* all'interno della dimensione digitale. Al contempo si è deciso di approfondire quattro casi particolari, unici, per le quattro serie ed esemplificativi dei tratti delle loro *audiences*.

Il *fandom* come produttore

Il *fandom* di *The OA* si dimostra più di altri un'entità viva, che evolve con lo svilupparsi della serie in un continuo gioco di *feedback* con essa nel tentativo di esondare dall'universo seriale diventando una forza creativa.

Tra l'aprile del 2016 e l'agosto 2019, nella pausa tra prima e seconda stagione della serie, il *reddit* ufficiale di *The OA* subisce una prima mutazione. Si susseguono sulla bacheca interventi in cui gli utenti si confrontano sui loro sogni, così simili ai viaggi inter-dimensionali

di *Prairie*²⁰ oppure riflessioni che trattano di viaggi astrali.²¹ Si tratta di un approccio che denota una prima volontà dei fan di dare concretezza al progetto seriale, di trasporlo nel mondo reale, di appropriarsene.

All'inizio di agosto 2019, Netflix chiude però improvvisamente la serie.²² Dapprima il pubblico dà sfogo alla sua frustrazione sul social network,²³ successivamente il *fandom* si organizza e passa all'azione. Viene lanciata una petizione che chiede di riprendere la produzione²⁴ e *reddit* viene inondato da teorie che affermano che la cancellazione dello show è una strategia con cui Netflix annuncerà la terza stagione.²⁵ Quando diventa chiaro che la serie non avrà seguito, non rimane altro che compiere un passo estremo. *Reddit* da settembre 2019 si riempie di contenuti che immaginano la terza stagione o che leggono progetti successivi alla serie come suoi seguiti non ufficiali.²⁶ Il *fandom* si è così appropriato dunque del prodotto fino a considerarlo una proprietà su cui poter esercitare un potere contrattuale, eleggendosi a difensore di un progetto creativo danneggiato dal profitto.

Il *fandom* come comunità iniziatica

I contenuti creati dal *fandom* di *Dark* denotano invece un cambiamento di focus della serie a contatto con il pubblico. Il valore di

20 Cfr. questo *thread* che riporta l'esperienza di un utente che si è visto apparire in sogno la protagonista della serie: https://www.reddit.com/r/TheOA/comments/cl647a/the_oa_came_to_me_in_a_dream/.

21 Cfr. questo *thread* che riporta l'esperienza di un utente con i viaggi astrali: https://www.reddit.com/r/TheOA/comments/c9zb08/dreams_about_the_oa_or_gave_off_oa_vibes/.

22 <https://deadline.com/2019/08/the-oa-canceled-netflix-two-seasons-1202661408/>.

23 https://www.reddit.com/r/TheOA/comments/cmd9f5/the_oa_canceled_after_two_seasons_at_netflix/.

24 https://www.change.org/p/the-oa-cancelled-by-netflix-let-s-bring-this-masterpiece-back?use_react=false.

25 https://www.reddit.com/r/TheOA/comments/cmfxu8/hear_me_out_this_isnt_the_end_and_ill_tell_you_why/.

26 https://www.reddit.com/r/TheOA/comments/elowgx/if_season_3_happens_what_type_of_genre_do_you/.

Dark è stato generato, nel tempo, più che dalla qualità della sua scrittura, dalla sua atmosfera europea, che ha stimolato l'esotismo degli spettatori. Il *fandom* vede sé stesso come un gruppo di iniziati che condivide un prodotto culturale affascinante, fuori dagli schemi canonici ed è più interessato all'atmosfera rarefatta dello *storytelling* che alla risoluzione di quella stessa narrazione.

L'idea del *fandom* come comunità settaria viene rilanciata dagli interventi degli spettatori: si susseguono infatti racconti di coloro che hanno "iniziato" alla serie i propri padri²⁷ e resoconti di coloro che hanno potuto lavorare come comparse alla serie,²⁸ salutati come sacerdoti ammessi ad un rito precluso agli altri, il tutto amplificato dal ruolo che ricoprono i *meme*,²⁹ cellula minima ideale per organizzare i discorsi di una comunità chiusa e forse anche per questo condivisi senza didascalie che ne chiariscano il senso.

Anche il tentativo di espandere la serie al di fuori dei suoi confini assume tratti peculiari. Si percepisce una sorta di venerazione nei confronti del progetto, che porta i fan a cercare quella tangibilità a cui si alludeva già con *The OA* in maniera diversa. Lo spettatore desidera introiettare l'universo narrativo di *Dark* per poter toccare una reliquia da un mondo altro, una sorta di punto di fuga dalle difficoltà quotidiane che si rinnova quando il fan rivede una sua foto con uno degli attori o si rende conto che uno dei luoghi centrali della narrazione è vicinissimo a casa propria.³⁰

27 https://www.reddit.com/r/DarK/comments/fuigtq/i_found_my_fathers_note_pad_he_uses_while/.

28 https://www.reddit.com/r/DarK/comments/dfh038/im_an_extra_in_dark_season_3/.

29 Coniato da Richard Dawkins nel 1976 con il saggio *The Selfish Gene*, il termine *meme* è uno spunto che si propaga per imitazione nella cultura di massa. Il fenomeno dei *meme* è di fatto esploso con il web 2.0 e si è esemplificato in immagini, suoni o video, spesso dal tono umoristico, caratterizzati da una griglia di tratti fissi (il *template*) che sostengono dettagli variabili a seconda dell'idea che si intende veicolare attraverso il *meme* stesso.

30 https://www.reddit.com/r/DarK/comments/c80kfa/some_more_locations_where_dark_was_filmed/.

Il *fandom* investigativo nella seconda fase della *Complex Tv*

A giudicare dai contenuti che postano, i componenti del *fandom* di *Westworld* hanno incarnato il paradigma dello spettatore/giocatore, in sintonia con le atmosfere della serie.

Westworld organizza infatti il racconto su punti nodali mai totalmente esplicitati ma suggeriti al pubblico attraverso indizi celati in bella vista che sono diventati l'elemento centrale di una sfida tra autori e spettatori. Il *fandom* ha deciso di svelare il meccanismo della narrazione, trovando gli indizi, risolvendo gli enigmi, dimostrando di poter anticipare la diegesi.

Reddit, fin da subito si popola di *thread* dedicati a teorie analizzate dagli spettatori con le immagini di ogni episodio che vengono rilanciate nei *thread* alla ricerca di indizi. Il *fandom* ha successo: alla terza puntata della prima stagione il "codice" utile a comprendere il racconto viene decrittato, divulgato³¹ e al pubblico non rimane che alzare il tiro. Prima dell'inizio della terza stagione il *fandom*, analizzando altre immagini, anticipa la morte di un personaggio chiave³² mentre altri svelano il rientro in scena di un *villain* a partire da un codice numerico colto sullo sfondo di un fotogramma.³³

Nolan e Joy dopo poco sono passati all'offensiva. I due autori hanno sfidato il *fandom* sul loro stesso terreno, intervenendo in un AMA³⁴ su *reddit* in cui promettevano grandi rivelazioni sulla stagione 2, salvo poi condividere un video di "rickrolling".³⁵ Al di là dell'epilogo di

31 https://www.reddit.com/r/westworld/comments/56klad/westworld_logo_changestimeline_mib_theory/.

32 <https://www.esquire.com/entertainment/tv/a32157541/westworld-dolores-kill-dolores-fan-theory-easter-egg/>.

33 <https://www.esquire.com/entertainment/tv/a32208334/westworld-season-3-theory-clementine-lawrence-return/>.

34 AMA è l'acronimo di *Ask Me Anything* ("chiedetemi ciò che volete"), una modalità attraverso cui una personalità, spesso del mondo della cultura o dello spettacolo entra in una particolare sezione di *reddit* e risponde alle domande degli utenti connessi. L'AMA a cui si fa riferimento è raggiungibile a questo link: https://www.reddit.com/r/westworld/comments/8aztn4/we_are_westworld_cocreator-sexecutive/.

35 Il *rickrolling* è un fenomeno legato al mondo dei *meme* di internet che nasce

questo confronto, è fondamentale notare quanto il *fandom* abbia costretto i creatori a raggiungerli sul suo piano, a utilizzare il suo stesso linguaggio e quanto tutta la vicenda sia diventata paradigmatica della metamorfosi della spettatorialità a contatto con il digitale. Lo spettatore di *Westworld* è capace di manipolare un flusso di dati, di modificarlo a suo piacimento, lavora sulle immagini, le ingrandisce, interagisce con esse attraverso il tocco, ne cerca la responsabilità che ritrova nello schermo *touch* del suo cellulare.

Surplus cognitivo e ritorno al sensibile

Le interazioni del *fandom* di *Legion* sono invece dominate da manufatti legati alla *folk art*³⁶ (Shirky 2012) e da esse emerge una marcata artigianalità attraverso cui sembra si voglia ricreare una sorta di tangibilità esperienziale.³⁷ Ci si riappropria del movimento grazie al quale si costruisce un oggetto e attraverso di esso si prova a ricostruire l'intimità emotiva della visione. Aiutati dall'empatia che sono riusciti a sviluppare con una serie che ha il pregio di mettere al centro di essa un personaggio emotivamente fragile, gli spettatori hanno visto in David un loro alter ego e hanno provato a traslare il racconto del personaggio in qualcosa di affine alla loro sensibilità.

Il pubblico di *Legion* riscopre il contatto con l'emotività pura, cercato dapprima per metonimia, attraverso la tattilità ma che presto assume una connotazione definitiva. Lo spettatore infatti si apre e sceglie

.....
dal successo musicale *Never Gonna Give You Up* di Rick Astley. Tutto è gestito su un meccanismo a esca: un utente invia a un altro un link allettante, legato ad un articolo o a un'offerta commerciale e lo invita a cliccarci sopra. L'utente cade dunque nella trappola e invece del contenuto promesso si ritrova davanti al video musicale di Astley.

36 Disegni, video dal sapore nostalgico che mixano canzoni a spezzoni tematici della serie, fotografie con cui gli utenti/fan testimoniano la creazione di *cosplay* dedicati ai personaggi della serie.

37 Spopolano i *cosplay*, di cui è possibile trovare qualche esempio ai seguenti link: https://www.reddit.com/r/LegionFX/comments/gh7pml/lets_dance_final_cosplay_of_today_simple_but/, https://www.reddit.com/r/LegionFX/comments/6dysoe/legion_cosplay_at_momocon/, https://www.reddit.com/r/LegionFX/comments/70ykoz/can_anyone_help_me_with_my_halloween_costume/.

reddit per confrontarsi emotivamente con gli altri: alcuni³⁸ affermano che *Legion* è la migliore serie contemporanea perché riesce a parlare all'interiorità dello spettatore, altri invitano altri a vederla proprio per la sua natura *borderline*, altri ancora asseriscono che il rapporto di David con la malattia mentale ha permesso loro di accettare meglio la condizione di schizofrenici.³⁹

Legion è un baluardo della sensibilità *lo-fi* e va a intercettare quel fascino per il ritorno all'analogico professato da filosofi come David Sax (2017), per il quale la dimensione analogica è il regno della percezione autentica dell'atto artistico. Il pubblico di *Legion* vede sé stesso con un elitismo simile a quello del pubblico di *Dark* ma in loro alberga uno spunto messianico che lo porta a voler divulgare la consapevolezza che solo tornando al contesto analogico si potrà avere un rapporto fruttuoso con l'opera d'arte.

La Complex Tv degli anni '10 e l'arte della resistenza

Si è visto quanto *Storytelling Ludico e Spettatorialità Partecipata* configurino, a contatto con l'orizzonte digitale, la *Complex Tv* più recente come uno spazio dissidente alle logiche della Franchise Age e del cinema di consumo in generale.

Da un lato, lo spettatore/consumatore ha modo di confrontarsi con universi narrativi che sono emanazioni di un'autorialità profonda e il cui funzionamento egli conosce con il procedere della narrazione. Spazi narrativi posticci, organizzati anche attraverso il riuso di motivi o spunti visivi o tematici precedenti e riconoscibili ma al contempo vivi e pulsanti, popolati da personaggi che, sebbene ambigui, cercano lo sguardo e la complicità della audience. Si percepisce il tentativo di far riappropriare lo spettatore della pura esperienza di visione, un approccio che prende corpo attraverso una spettatorialità che desidera prendere possesso dell'orizzonte creativo da cui scaturisce la serie televisiva. Appare ora chiaro quanto tra *Storytelling Ludico e*

.....
38 https://www.reddit.com/r/LegionFX/comments/6ldxn6/i_think_legion_may_be_the_best_marvel_property/.

39 https://www.reddit.com/r/LegionFX/comments/5w2vka/opinions_from_people_enduring_paranoid/.

Spettatorialità Partecipata abbia luogo un dibattito profondo che ha al suo centro proprio il rapporto tra sensibilità e dimensione digitale, che si concretizza in differenti risposte al contesto socioculturale in cui sono inserite.

Lo Storytelling Ludico si regge sui link e fa confrontare lo spettatore con entità spersonalizzate, dall'identità molteplice quando non incerta, un tratto mutante e duttile che rimanda ai numerosi alter ego che un utente può assumere su internet mentre il tempo sottosta a una rappresentazione digitale. Le *storylines* si sviluppano in un eterno presente, il passato è evocato con un atto simile al click con cui si evidenzia un file ma soprattutto ognuna delle serie analizzate sembra svilupparsi a partire dalla sclerotizzazione del tema del viaggio nello spazio-tempo. I protagonisti si confrontano con una realtà che tentano di manipolare salvo vedere frustrati tutti i loro tentativi di modificare un flusso in realtà fermo e non è un caso che le serie analizzate si strutturino sul concetto di *loop*.

A fare da collante a questi due capisaldi tematici, ci sono la bassa fedeltà, l'affastellarsi di spunti tra l'artigianalità, la dimensione analogica, le vestigia di una dimensione passata sommersa dallo scorrere del tempo e l'archivio, strumento centrale in epoca digitale, utile a controllare il flusso di dati da cui siamo sovrachiati.

Al contempo lo spettatore immerso nella rete sembra agire con il preciso intento di controllare, dare una direzione al flusso di dati che erompe dalla dimensione digitale.

Prova a trovare un ordine alla narrazione e in contrasto al disordine e alla spersonalizzazione di quel simulacro del digitale che è la serie, ricerca sensibilità, emotività, all'interno di essa, per purificarla dall'anonimia digitale, provando a ricostruire un'atmosfera di elezione con cui permeare la visione, portando il mondo della serie in quello reale, vedendo nella serie lo strumento principale per confrontarsi con i propri demoni interiori. Chi guarda desidera lasciare un segno, strappare il progetto seriale all'oblio del digitale, chi guarda combatte di fatto contro un nemico impendibile ma non sembra volersi fermare, almeno fino al prossimo cambio di paradigma.

BIBLIOGRAFIA

- ARISTOTELE (1998), *Poetica*, Laterza, Bari.
- BENKLARY., NISSENBAUM H. (2006), "Commons-Based Peer Production And Virtue", in *Journal Of Political Psychology*, 14.4, pp. 394-419.
- BOOTH P. (2016), *Digital Fandom 2.0*, Peter Lang Publishing, Francoforte.
- BRANCATO S. (2011), *Post-serialità. Per una sociologia delle tv-series. Dinamiche Di Trasformazione Della Fiction Televisiva*, Liguori, Roma.
- BURKE B. (2014), *Gamify: How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things*, Bibliomotion, Londra.
- CAGLAYAN E. (2018), *Poetics of Slow Cinema: Nostalgia, Absurdism, Boredom*, Palgrave McMillan, Londra.
- CARLINO M., MUZZIOLI F. (1986), *La Letteratura Italiana Del Primo Novecento (1900-1915)*, Carocci, Roma.
- COLLETTI G., MATERIA A. (2012), *Social Tv: Guida Alla Nuova Tv Nell'Era Di Facebook E Twitter*, Il Sole 24 Ore, Milano.
- DAWKINS R. (1976), *The Selfish Gene*, Oxford University Press, Londra.
- DECI E. L. (1972), "Intrinsic Motivation, Extrinsic Reinforcement And Inequity", in *Journal Of Personality And Social Psychology*, 22.1, pp. 113-20.
- DE LUCA T. (2015), *Slow Cinema*, Edinburgh University Press, Edinburgo.
- DERRIDA J. (1996), *Mal D'Archivio. Un'Impressione Freudiana*, Filema, Roma.
- DI DONATO M. (2011), *Percorsi seriali. Storia, forme E Linguaggi Della Fiction Televisiva Americana*, Lithos, Roma.
- FRITZ B. (2018), *The Big Picture: The Fight for the Future of Movies*, Eamon Dolan/Houghton Mifflin Harcourt, Londra.
- HARRIS N. (1990), "The Operational Aesthetic", in BENNET T. (a cura di), *Popular Fiction: Technology, Ideology, Production, Reading*, Routledge, Londra, pp. 401-412.
- INNOCENTIV., PESCATORE G. (2008), *Le Nuove Forme Della Se-*

- rialità Televisiva. *Storia, Linguaggio e Temi*, Archetipo Libri, Roma.
- JAFFE I. (2014), *Slow Movies, Countering The Cinema Of Action*, Wallflower Press, Londra.
- JENKINS H. (2006), *Convergence Culture: Where Old And New Media Collide*, NYU Press, New York.
- Id. (2006a), *Fans, Bloggers And Gamers: Essays On Participatory Culture*, New York University Press, New York.
- Id. (2012), *Textual Poachers*, Routledge, Londra.
- Id., FORD S. (2013), *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*, New York University Press, New York.
- JOHNSON S. (2013), *Future Perfect: The Case For Progress In A Networked Age*, Riverhead Books, New York.
- LEE A. (2014), *A Sense of Community: Essays on the Television Series and its Fandom*, McFarland & Company, Jefferson.
- MCKEE R. (1999), *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*, Methuen Publishing, Londra.
- MITTEL J. (2015), *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York University Press, New York.
- REYNOLDS S. (2012), *Retromania: Pop Culture's Addiction to its Own Past*, Faber and Faber, Londra.
- ROSS S. (2008), *Beyond the Box: Television and the Internet*, Wiley-Blackwell, Hoboken
- SAX D. (2017), *The Revenge Of The Analog: Real Things And Why They Matter*, Public Affairs, Londra.
- SCAGLIONI M. (2006), *Tv Di Culto: La Serialità Televisiva Americana E Il Suo Fandom*, Vita E Pensiero, Milano.
- SEPINWALL A. (2012), *The Revolution Was Televised: How The Sopranos, Mad Men, Breaking Bad, Lost, and Other Groundbreaking Dramas Changed TV Forever*, Gallery Books, New York.
- SHIRKY C. (2011), *Cognitive Surplus: Creativity and Generosity in a Connected Age*, Penguin Books, Londra.
- WEINBERGER D. (2008), *Everything Is Miscellaneous: The Power of the New Digital Disorder*, Henry Holt, New York.

SITOGRAFIA

- ANDREEVA N., PETSKY D., *The OA Cancelled By Netflix After Two Seasons*, <https://deadline.com/2019/08/the-oa-cancelled-netflix-two-seasons-1202661408/>, consultato il 4 maggio 2020.
- Believer Of Impossible Things, *Dreams About The OA or gave off OA vibes?*, https://www.reddit.com/r/TheOA/comments/c9zb08/dreams_about_the_oa_or_gave_off_oa_vibes/, consultato il 3 maggio 2020.
- Brandonfcv, *The OA Cancelled After Two Seasons At Netflix*, https://www.reddit.com/r/TheOA/comments/cmd9f5/the_oa_cancelled_after_two_seasons_at_netflix/, consultato il 3 maggio 2020 .
- BRUNEY G., *Westworld Fans Found a Clue in Episode Six That a Favorite Character Is Returning*, <https://www.esquire.com/entertainment/tv/a32208334/westworld-season-3-theory-clementine-lawrence-return/>, consultato l'8 maggio 2020.
- CaptainNinja X, *If Season 3 happens, what type of genre do you think it'll be?*, https://www.reddit.com/r/TheOA/comments/e1owgx/if_season_3_happens_what_type_of_genre_do_you/, consultato il 5 maggio 2020.
- Cncamusic, *Can anyone help me with my Halloween costume?*, https://www.reddit.com/r/LegionFX/comments/70ykoz/can_anyone_help_me_with_my_halloween_costume/, consultato il 15 maggio 2020.
- Chezwazza, *The OA Came To Me In A Dream*, https://www.reddit.com/r/TheOA/comments/cl647a/the_oa_came_to_me_in_a_dream/, consultato il 3 maggio 2020.
- Elias328, *Some more locations where Dark was filmed*, https://www.reddit.com/r/DarK/comments/c80kfa/some_more_locations_where_dark_was_filmed/, consultato il 7 Maggio 2020.
- Itspuia, *I'm an extra in Dark Season 3!*, https://www.reddit.com/r/DarK/comments/dfh038/im_an_extra_in_dark_season_3/, consultato il 6 maggio 2020.
- LANGAMANN B., *A Westworld Fan Theory Says Dolores's Fate Has Already Been Revealed in Season Three*, <https://www.esquire.com/en->

ertainment/tv/a32157541/westworld-dolores-kill-dolores-fan-theory-easter-egg/, consultato il 7 maggio 2020.

Laizeohbeets, *Legion Cosplay At Momocon*, https://www.reddit.com/r/LegionFX/comments/6dysoe/legion_cosplay_at_momocon/, consultato il 15 maggio 2020.

NOLAN J., *We are Westworld Co-Creators/Executive Producers/Directors Jonathan Nolan and Lisa Joy, Ask Us Anything!*, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/8aztn4/we_are_westworld_cocreatorsexecutive/, consultato il 9 maggio 2020.

Otto454z, *Westworld logo changes/Timeline + MiB theory*, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/56klad/westworld_logo_changestimeline_mib_theory/, consultato il 6 maggio 2020.

PtonomyHaller, *Lets Dance final cosplay of today simple but legion! Love this look. What you guys and girls think? Really curious to know which has been your favorite cosplay of mine so far?*, https://www.reddit.com/r/LegionFX/comments/gh7pml/lets_dance_final_cosplay_of_today_simple_but/, consultato il 15 maggio 2020.

SirLucious, *Opinions from people enduring paranoid schizophrenia on how Legion/David is being portrayed?*, https://www.reddit.com/r/LegionFX/comments/5w2vka/opinions_from_people_enduring_paranoid/, consultato il 15 maggio 2020.

Smithif, *Hear Me Out: This isn't the end and I'll tell you why*, https://www.reddit.com/r/TheOA/comments/cmfxu8/hear_me_out_this_isnt_the_end_and_ill_tell_you_why/, consultato il 3 maggio 2020.

The_R4ke, *I think Legion may be the best Marvel property ever mad*, https://www.reddit.com/r/LegionFX/comments/61dxn6/i_think_legion_may_be_the_best_marvel_property/, consultato il 10 maggio 2020.

Thund3rllps, *I found my father's note pad he uses while watching Dark and attempting to follow it (yes, those are bbq stains)*, https://www.reddit.com/r/DarK/comments/fuigtq/i_found_my_fathers_note_pad_he_uses_while/, consultato il 6 maggio 2020.

vKritiko, *Theories and Thoughts?*, https://www.reddit.com/r/Watchmen/comments/dktlwe/theories_and_thoughts/, consultato il 15 marzo 2020.