



Paesaggi seriali. L'uso del cronotopo narrativo nella serialità televisiva

di Andrea Bernardelli

ABSTRACT:

Nelle serie televisive tradizionali il paesaggio ha la funzione di uno sfondo generico per i personaggi, ma in serie più recenti, in quella che è stata definita una complessa struttura narrativa, spazio e paesaggio, o più tecnicamente, "location", hanno un ruolo attivo nella narrazione delle storie televisive. Recentemente, sia nei film studies sia nei TV studies, è cresciuto un interesse maggiore per questo problema e sono nati studi sulle location (Waade-Lynch 2017). I luoghi sono diventati fondamentali per comprendere la narrazione stessa, possono essere considerati elementi attivi che possono cambiare lo sviluppo di storie ed eventi, ma soprattutto, essi possono cambiare la percezione della narrazione della storia da parte del pubblico. Il New Jersey di *The Sopranos*, la città di Baltimora in *The Wire*, Albuquerque per *Breaking Bad*, sono elementi centrali per la comprensione di queste serie. Questi paesaggi sono più che sfondi, ci dicono qualcosa sulla storia. Come succede? In che modo i luoghi interagiscono con le azioni dei personaggi, la trama narrativa e i temi principali presentati al punto di cambiare i loro significati?



ABSTRACT: In traditional TV series landscape has the function of a generic background for characters, but in more recent series, in what has been defined as a complex narrative structure, space and landscape, or more technically, location, have an active role in the narration of TV stories. Recently both in Film Studies and TV Studies a major interest for this issue has grown and location studies have born (Waade-Lynch 2017). Place have become fundamental to understand narration itself, they can be considered as active elements which can change the development of stories and events, but above all, places can change the audience's perception of the story's narration. The New Jersey of *The Sopranos*, the city of Baltimore in *The Wire*, Albuquerque for *Breaking Bad*, are central elements for the understanding of these series. These landscapes are more than backgrounds, they tell us something about the story. How does this happen? How do places interact with characters' actions, the narrative plot and the main themes presented to the point of changing their meanings?

PAROLE CHIAVE: narratologia; serie televisive; *location studies*; cronotopo.

KEY WORDS: narratology; tv series; location studies; chronotope.

1. DA SFONDO A FIGURA

Nelle serie televisive il paesaggio – o meglio quello che tecnicamente dovremmo definire la *location* (o set esterno) – non ha la semplice funzione di un generico sfondo per le azioni dei personaggi.¹ La serialità televisiva, come ogni forma di narrazione, crea *mondi* più o meno finzionali, e parte di questa attività di *world-building* è rappresentata dalla costruzione di un determinato punto di vista sugli spazi in cui le azioni si svolgono, appunto dalla creazione di un paesaggio (Grasso-Scaglioni 2009). Ma il paesaggio "seriale", essendo una costruzione, è di fatto legato a particolari procedure e dispositivi testuali. Ad esempio, ogni scena (unità narrativa coerente composta di inquadrature) si apre con quella che tecnicamente viene definita la *establishing shot*, l'inquadratura

¹ Secondo il Devoto-Oli (2006) per paesaggio si intende una "porzione di territorio considerata dal punto di vista della prospettiva o della descrizione". Si può usare il termine paesaggio per le location delle serie tv in quanto descrizioni audiovisive della realtà, punti di vista o prospettive, dotate di un significato cognitivo ed emotivo per lo spettatore.



panoramica (*long shot*) di un luogo che definisce allo sguardo dello spettatore dove (e spesso anche quando) avviene l'azione a seguire (fig. 1).



Fig. 1. *Establishing shot* dalla serie tv *Brooklyn Nine-Nine* (Fox, 2016–in produzione)

Ma la rappresentazione di questi luoghi (e relativi tempi) rimane in molte serie televisive "inerte", non sembra svolgere una rilevante funzione narrativa; il paesaggio rappresentato diventa semplice "sfondo". Ad esempio, quanti spettatori sanno, o ritengono importante, che la serie tv *House M.D.* (Fox, 2004–12) si svolge all'interno del fittizio Princeton–Plainsboro Teaching Hospital in New Jersey? In realtà si tratta di un edificio del campus di Princeton, il Frist Campus Center. Ma è rilevante, per comprendere quella narrazione, l'una o l'altra di queste informazioni? Quello che dobbiamo sapere come spettatori è che l'azione si svolge dentro un ospedale, e per la definizione dello spazio-tempo di quella narrazione questo è sufficiente.

Ma nella più recente serialità televisiva, quella che è stata definita a struttura narrativa complessa (Mittell 2015), lo spazio, il paesaggio, o più tecnicamente la *location*, ha assunto un ruolo sempre più attivo da un punto di vista narrativo (vedi anche Ryan et al. 2016). Una struttura narrativa complessa e articolata deve infatti poter sfruttare, ai fini della costruzione della trama, tutte le sue potenzialità espressive, comprese le logiche spazio-temporali. Spazio e tempo in queste serie "complesse" cessano di essere sfondo – la semplice definizione degli assi spazio-temporali di collocazione dell'azione –, per diventare dispositivi attivi dal punto di vista del loro rapporto con gli altri elementi che compongono la narrazione. In sostanza qui l'opposizione messa in gioco, non è quella tra serie tv "vecchie" o "nuove", commerciali o di qualità, ma tra una funzione dello spazio e del tempo passiva (inerte o "da sfondo") opposta a una loro funzione attiva o narrativamente significativa.



Non a caso, negli ultimi anni, si è delineato un sempre maggiore interesse, sia nei film studies sia nei television studies, per il tema dello “spazio”, fino a delineare quello che è stato definito il settore dei *location studies* (Waade–Lynch 2017). L’importanza dei luoghi nelle serie televisive ha avuto effetti anche al di fuori dell’ambito strettamente narrativo. Ad esempio, le location delle serie tv hanno assunto una valenza commerciale facendo tutt’uno con le tecniche di *place branding*, vale a dire quei processi di valorizzazione e promozione di un territorio attraverso i meccanismi delle comunicazioni di massa. In Italia il caso più eclatante è rappresentato dalla vendita di itinerari turistici nella Sicilia occidentale legati a “I luoghi di Montalbano”, derivati dall’interesse per la serie televisiva prodotta da Rai Fiction. Si è parlato anche di un aumento di richieste dei voli per Capodichino, segnalato dalla compagnia di volo EasyJet, per visitare le location della serie *Gomorra*.²

Ma quello che qui ci interessa è che i luoghi sembrano essere diventati sempre più rilevanti per comprendere il senso della narrazione seriale audiovisiva, sono diventati elementi attivi, quasi attori, che cambiano il corso degli eventi, ma soprattutto cambiano la nostra percezione di spettatori dello scorrere e del procedere della narrazione. La rappresentazione dello stato del New Jersey in *The Sopranos*, quella della città di Baltimora in *The Wire*, o di Albuquerque per *Breaking Bad*, sono diventati paesaggi fondamentali, e specificamente caratterizzati, per comprendere il significato di quelle narrazioni seriali (Garcia 2010; 2017). Questi paesaggi non sono più solo accessori, ma ci dicono qualcosa sulla storia. In che modo lo fanno? Come interagiscono con le azioni dei personaggi, con la trama narrativa nel suo complesso, con i temi trattati, in modo da mutarne il senso?

2. CRONOTOPHI NARRATIVI

Per cercare di dare una risposta a questi quesiti ci viene in aiuto il concetto di *cronotopo* così come è stato proposto dallo storico della letteratura Michail M. Bachtin. Il termine deriva dall’ambito della fisica teorica, ma la definizione usata da Bachtin trova origine in un diverso contesto scientifico, quello che deriva dalle ricerche di Vladimir Vernadskij, studioso di mineralogia e di bio–geochimica, e di Aleksej Uchtomskij, studioso di psicologia e di fisiologia. In particolare Vernadskij usava il concetto di cronotopo per definire il modo in cui i diversi organismi viventi, tra cui l’uomo, vivevano in un ambiente, attraverso una serie di differenti articolazioni spazio–temporali tra geosfera, biosfera, e noosfera, quest’ultima intesa come la rappresentazione propriamente umana dell’ambiente. Secondo Bachtin il cronotopo *letterario*, su cui si focalizza la sua attenzione, rappresenta “l’interconnessione sostanziale dei rapporti temporali e spaziali dei quali la letteratura si è impadronita artisticamente.” (Bachtin 1979: 231). Il cronotopo

² Informazione riportata da R. Saviano, Facebook, 30 agosto, 2016. Il turismo a Secondigliano per *Gomorra* è stato anche rappresentato in forma parodica nel film *Ammore e malavita* (2017) dei Manetti Bros.



di Bachtin è quindi la rappresentazione dello spazio e del tempo così come viene determinata in uno specifico testo letterario. Il cronotopo letterario di Bachtin è però un fondamentale collante narrativo che mantiene la coesione, e potremmo anche dire sostiene la complessità, di una forma testuale. Come dice l'autore, "Nel cronotopo letterario ha luogo la fusione dei connotati spaziali e temporali in un tutto dotato di senso e di concretezza. Il tempo qui si fa denso e compatto e diventa artisticamente visibile; lo spazio si intensifica e si immette nel movimento del tempo, dell'intreccio, della storia." (Ivi, p. 231–2). Quindi il concetto di cronotopo di Bachtin invita a pensare che lo spazio e il tempo narrativi non siano solo lo sfondo su cui la trama si svolge, ma siano invece, nella loro interconnessione più o meno complessa, il vero collante strutturale di un racconto. Nella teoria di Bachtin, infatti, esiste una relazione fondamentale tra il cronotopo e la figura dell'eroe, e con il *mondo* narrativo in cui esso agisce. Lo spazio-tempo, in questa prospettiva, definisce la caratterizzazione dei personaggi e le loro azioni, il mondo rappresentato, e lo stesso intreccio narrativo. È importante sottolineare il fatto che secondo Bachtin esiste un legame imprescindibile tra il cronotopo finzionale – quello della rappresentazione narrativa – e quello reale che lo ispira e lo modella. In sostanza lo spazio-tempo della finzione narrativa ci dice, in modo più o meno distorto dalla rappresentazione, qualcosa sullo spazio e il tempo reali. Non è un dispositivo autoreferenziale, puramente narrativo, ma rimanda a una determinata rappresentazione della realtà.

Ora possiamo porci una nuova domanda, quando e in che modo le location di alcune serie televisive diventano fondamentali cronotopi narrativi? La risposta è che questo avviene quando dettano il ritmo e i modi della narrazione e influiscono sulle azioni dei personaggi. Ma come possiamo cercare di mettere in evidenza i casi in cui questa funzionalità cronotopica delle location è in azione?

3. *C.S.I. vs. DEXTER: WHEN LOCATION MATTERS*

Prendiamo in considerazione, prima di tutto, il caso della nota serie tv *C.S.I. Crime Scene Investigation*. Si tratta di una serie di genere *crime* incentrata sul lavoro di una squadra della polizia scientifica impegnata nella ricerca di prove per risolvere i crimini di cui si devono occupare. La cosa interessante è che, dato il successo del formato, alla serie originaria sono stati aggiunti nel tempo ben tre *spin-off*. Ciò che apparentemente diversifica le quattro serie è la differente location in cui si svolgono le azioni narrate. La serie originaria (*C.S.I.*, CBS, 2000–15) è ambientata a Las Vegas, il suo primo *spin-off* in ordine cronologico è *C.S.I. Miami* (CBS, 2002–12), il secondo è *C.S.I. New York* (CBS, 2004–2013), il terzo è stato *C.S.I. Cyber* (CBS, 2015–6), la cui location, potremmo impropriamente dire, è virtuale, dato che i protagonisti si occupano di reati compiuti nel cyberspazio, dei crimini informatici del web "occulto", ma in realtà la location "fisica" della serie è a Quantico, Virginia, sede degli uffici centrali dell'F.B.I.



Ma in tutte queste serie il luogo, il paesaggio, è pressoché ininfluenza per la trama, nonostante la loro voluta caratterizzazione geografica, peraltro anche estremamente forte, data la scelta di città che sono simbolicamente molto importanti per la cultura statunitense. Il fatto che i casi da risolvere siano ambientati a New York, o Miami, o Las Vegas, fa ben poca differenza, tranne alcuni aspetti che potremmo chiamare di “colore locale”; qualche sala da gioco per Las Vegas, delle paludi per Miami – le celebri e turistiche Everglades –, o i grattacieli di Manhattan. Il fatto che uno degli spin-off abbia una location quasi immateriale o virtuale, è a sua volta significativo. Di fatto il “luogo” non importa, la narrazione ha il suo svolgimento, con un percorso dallo schema ripetuto, indipendentemente dal paesaggio in cui si svolge, ancor più se uno spazio reale non c’è più – anche se come detto la squadra lavora a Quantico in Virginia. Da notare, a proposito della “indifferenza al luogo” di questa serie, che la produzione, riguardo all’ambientazione della serie che si sarebbe poi chiamata *C.S.I. New York*, era inizialmente indecisa tra Chicago e Boston. Si cercava solo una città importante e nota dell’East Coast che avesse una forte caratterizzazione, uno skyline facilmente riconoscibile, ma per poi metterla sullo sfondo.



Fig. 2. *C.S.I. Miami*

Possiamo ora fare un confronto con una serie che per alcuni aspetti può essere ritenuta simile a *C.S.I.*, ma in cui la location ha invece un senso ben preciso, in cui “location matters”. La serie tv *Dexter* è ambientata a Miami, come uno degli spin-off di *C.S.I.* (fig. 2). Ma questo non è il solo elemento in comune tra le due serie. Il protagonista, Dexter Morgan, è un esperto di tracce ematiche che lavora per la polizia scientifica di Miami (fig.



3); è in sostanza il componente di una squadra C.S.I., impegnato nella soluzione di casi criminali attraverso la ricostruzione in laboratorio e sul campo di prove e indizi. Ma Dexter nasconde un segreto. È, infatti, anche uno spietato serial killer, ma che è stato trasformato dal patrigno poliziotto in un "punitore", riuscendo così a deviare i suoi impulsi omicidi. Infatti, Dexter uccide solo criminali sfuggiti alla giustizia, ma a modo suo, dando soddisfazione alla propria crudele mente malata. Come in una sorta di "romanzo di formazione", nel corso delle diverse stagioni della serie, Dexter ritrova lentamente la propria umanità cercando di fare coincidere il personaggio diurno, il poliziotto della scientifica e il marito e padre amorevole, con il Dexter notturno, il sadico serial killer.



Fig. 3. *Dexter*

Quello che però salta agli occhi è che qui il rapporto tra il protagonista, Dexter Morgan, e il luogo, il paesaggio, non è solo una relazione del tipo figura/sfondo. Miami non è solo un fondale dipinto, una cartolina per turisti di facile memorizzazione e di immediato ricordo per lo spettatore, svolge invece una funzione narrativa. Cosa cambia in *Dexter* riguardo alla funzione di Miami?

In *Dexter* la città di Miami si può dire che detti il ritmo dell'esistenza del personaggio. Prima di tutto, viene più volte associata al personaggio la stessa duplicità di Miami. La diversa caratterizzazione della città di giorno e di notte è speculare alla duplicità del personaggio. Importante per comprendere questo aspetto è la frase, attribuita a Dexter attraverso un *voice over* che ci mette a conoscenza del suo pensiero mentre attraversa in



auto le vie affollate della città, che celebra il suo amore per Miami, proprio all'inizio del primo episodio (St. 1, Ep. 1):

È la notte giusta e ne verranno altre, e altre ancora: deve succedere. Che bella notte, Miami è una città fantastica. Adoro la cucina cubana: i panini al maiale sono i miei preferiti, ma ora ho fame di qualcosa di diverso.

Sempre nell'episodio pilota, a questa celebrazione della Miami notturna – con tutte le caratterizzazioni oscure e trasgressive che comporta –, segue la celebrazione della luce e del sole della Miami diurna, e il suo rapporto con gli omicidi su cui indaga:

C'è qualcosa di strano e disarmante nel guardare la scena di un delitto alla luce del sole di Miami. Persino gli omicidi più grotteschi hanno qualcosa di asettico. Sembrano una messinscena, come se ci si trovasse in una nuova sezione trasgressiva di Disney World. Il meraviglioso mondo di Jeffrey Dahmer. Venite a vedere il frigorifero degli orrori. Mettetevi ordinatamente in fila.

Perché per Dexter la Miami diurna e solare è il luogo che mette ordine al suo caos interiore:

Un'altra giornata, un altro corpo senza vita. Miami produce più cadaveri che scottature e io le sono grato. Una scena del crimine potrebbe essere ancora l'unico posto dove riesco a controllare il caos. (St. 8, Ep. 2)

Miami è un fondamentale cronotopo per Dexter, definisce aspetti caratteriali del personaggio, del suo mondo narrativo, e la stessa costruzione dell'intreccio. Il personaggio di Dexter Morgan non potrebbe essere trasposto a New York o a Las Vegas, senza trasformarlo profondamente e con esso l'intera trama della serie narrativa.³

Si potrebbe anche azzardare in questo caso una sorta di applicazione della prova di commutazione – come quella linguistica – alla funzione cronotopica.⁴ In queste due serie abbiamo lo stesso spazio, la città di Miami, ma cambia il tempo. Abbiamo l'opposizione tra un tempo fermo, ciclico–ripetitivo, e un tempo lineare che rinvia ad un mondo narrativo mutevole e in trasformazione. La funzione cronotopica dal punto di vista narrativo è diversa, ed è diverso in primo luogo l'effetto sulla caratterizzazione e costruzione dei personaggi stessi; da un lato abbiamo in *C.S.I.* personaggi sempre uguali a se stessi, dall'altro in *Dexter* ci troviamo invece di fronte a un personaggio in continua

³ Non a caso, nell'ultimo episodio della nona e ultima stagione, Dexter pronuncia la seguente frase: "ho sempre pensato che se avessi lasciato Miami sarebbe stato per salvarmi la vita, non per correre verso una nuova" (St. 9, Ep. 12). Lasciare Miami per Dexter vuole dire essere un'altra persona/personaggio.

⁴ Attraverso l'uso dell'espressione *funzione cronotopica* si vuole identificare un meccanismo parallelo a quello attivo nella funzione segnica tra il piano dell'espressione e il piano del contenuto, da cui l'idea della prova di commutazione.



trasformazione ed evoluzione. Uno spazio, quando è reso dinamico attraverso una caratterizzazione funzionale con il tempo, diventa elemento strutturale che cambia il corso di una narrazione.⁵

4. I CRONOTOPI NARRATIVI DELLE SERIE ITALIANE

Recentemente anche le produzioni di alcune serie tv italiane sembrano essere andate in cerca di una costruzione narrativa diversa rispetto ai prodotti del passato. Operazione che le avvicina in tal modo alla definizione di *complex television* di Mittell. In questi casi il luogo, la location, il paesaggio di riferimento, assume una funzione narrativa sempre più rilevante rispetto alle serie televisive del passato, almeno del panorama produttivo italiano.

Ad esempio, per avere un caso che faccia da contrasto alle più recenti sperimentazioni, la serie *Don Matteo* (Rai1, 2000–in produzione) presenta una tradizionale location “sfondo”, la città di Gubbio fino all’ottava stagione, poi a seguire la città di Spoleto. In questa serie la location, il paesaggio, non è particolarmente rilevante per comprendere la narrazione. È semplicemente “un luogo in una tranquilla città di provincia”, i cui scorci e paesaggi, appunto, possiamo pensare che connotino l’atteggiamento pacato dei personaggi e in parte la lentezza del ritmo narrativo. Non si deve dimenticare che lo stesso Bachtin, a proposito del romanzo di Flaubert *Madame Bovary*, sottolineava come la cittadina di provincia fosse un fondamentale cronotopo letterario. Quello che cambia nel caso di *Don Matteo* è che il cronotopo della città di provincia rimane inerte; in Flaubert ha un ruolo attivo e dinamico, in questo caso rimane uno sfondo che non agisce sul mondo narrativo, non trasforma i personaggi e le loro azioni in profondità. *Don Matteo* potrebbe essere tranquillamente ambientato in un villaggio dell’Aspromonte o della Valtellina, poco cambierebbe nella struttura della narrazione e nella costruzione dei personaggi. La Napoli di *Gomorra. La serie* (Sky Atlantic, 2014–in produzione) è invece un fondamentale strumento narrativo nelle mani degli sceneggiatori, un cronotopo ad alta funzionalità narrativa.⁶ Non a caso non abbiamo la Napoli del centro storico, che comunque si sarebbe prestata al contesto malavitoso. Forcella o i quartieri Spagnoli erano luoghi utilizzabili in questo senso, come Saviano fa poi nel romanzo *La paranza dei bambini* (2016) e come in parte avviene nella terza stagione della serie. Ma qui Saviano e gli altri autori – almeno per le prime due stagioni – privilegiano Scampia e

⁵ Da sottolineare che le differenze cronotopiche tra le due serie in oggetto mettono in chiaro che non è il cronotopo in sé a definire il genere narrativo. In due testi appartenenti allo stesso genere narrativo – il crime – possono infatti trovarsi diverse tipologie di funzione cronotopica (che ne mutano di conseguenza anche tutte le altre caratterizzazioni: quella dei personaggi, del rapporto dei personaggi con il mondo narrativo, della esposizione delle tematiche).

⁶ La risposta “narratologica” alle polemiche riguardo all’abuso in chiave negativa dell’immagine di Napoli è che la città è narrativamente funzionale allo scopo della sceneggiatura; in un altro luogo, con altri paesaggi, non si potevano rappresentare gli stessi temi.



Secondigliano, la Napoli nord, la Napoli del degrado più evidente e, a questo punto, significativo narrativamente (fig. 4).



Fig. 4. I personaggi principali della serie *Gomorra* collocati sullo sfondo delle "Vele" di Scampia

Quello che potremmo chiamare il cronotopo "Gomorra" è un luogo reale che detta i tempi e i modi del racconto.⁷ Il realismo delle logiche di potere camorristiche così come sono descritte nella serie, sono dettate dai luoghi. Il degrado della periferia nord è legato a queste stesse logiche di potere, vale a dire al noto meccanismo del "controllo sul territorio" esercitato dai clan camorristici che è poi il tema centrale della narrazione della serie. Da qui deriva l'uso di location angoscianti per dare un forte senso di degrado e abbandono (fig. 5).⁸ O forse, meglio sarebbe dire che l'obiettivo di questa serie, come più volte sottolineato dallo stesso Saviano, consista proprio nel compiere un'indagine sui meccanismi del potere, sulle logiche criminali delle forme di esercizio del potere nell'Italia di oggi e nel mondo contemporaneo. Come ha detto Saviano, attraverso questa serie tv, "non volevamo raccontare la camorra al mondo, ma al contrario raccontare il mondo attraverso la camorra".⁹ Raccontando il male dal suo interno, da uno dei suoi luoghi specifici di messa in azione, si voleva raccontare il male del mondo e l'esercizio scorretto e malvagio del potere nel mondo stesso. Non è un caso che nella

⁷ Riguardo al "brand *Gomorra*" (all'uso del suo universo narrativo) e alla sua rappresentazione, sia cinematografica che televisiva, di un luogo che rappresenta una "distopia del reale", vedi Benvenuti 2017.

⁸ Nelle serie tv qui prese in considerazione i luoghi sono esclusivamente "reali", o meglio, la loro costruzione narrativa fa riferimento a luoghi realmente esistenti. Un discorso a parte andrebbe fatto per le funzioni cronotopiche di serie tv in cui gli spazi o i luoghi sono costruzioni immaginarie (in generi come la science fiction, o il fantasy, ma anche la Springfield dei Simpsons o la Gotham City di Batman). Evidentemente parleremmo di altre, ben diverse, funzioni cronotopiche.

⁹ "Perché sono tutti cattivi nella Gomorra che va in tv", *La Repubblica*, 10 giugno 2014.



terza stagione possiamo dire di assistere a uno scontro di cronotopi; la camorra della periferia nord si scontra con la camorra del centro storico, di Forcella e Sanità. Sono due modalità di gestione del potere sul territorio che si riflettono nella rappresentazione narrativa di due diversi spazi, e relativi tempi, due diversi cronotopi che corrispondono a due diverse rappresentazioni del potere camorristico.



Fig. 5. *Establishing shot* della prima scena del primo episodio di *Gomorra. La serie*

A proposito del rapporto tra la rappresentazione dei luoghi e le logiche di potere, risulta interessante anche un'altra serie di produzione Sky, *The Young Pope* (Sky Atlantic, 2016). Anche qui ci troviamo di fronte ad un'indagine sulle logiche di potere, di un potere assoluto come ormai nel mondo occidentale solo un papa può rappresentare. Qualcuno, non a caso, ha detto che si tratta di una sorta di *House of Cards* ambientato in Vaticano, in quanto si tratta di due parallele esplorazioni di forme rilevanti di potere. Anche qui «il territorio» e il suo controllo sono importanti, da cui la funzione centrale delle location per lo sviluppo narrativo e tematico. Che il Vaticano diventi in Sorrentino la metafora di un centro di potere su altri territori, è evidente in una battuta fatta pronunciare dal personaggio di suor Mary – interpretato da Diane Keaton –, «In aereo ho letto una definizione divertente, *Roma, frazione di Città del Vaticano*». Il Vaticano nella sua rappresentazione sta per il potere esercitato anche sulla stessa città di Roma e indirettamente su ogni stato laico che essa rappresenta.

Come si rispecchia questo meccanismo narrativo nelle location? Intanto inevitabilmente abbiamo la centralità di Roma, cui si affianca la città di Venezia, location in cui il senso di decadenza è altrettanto evidente nello stesso senso del luogo. Gli interni in Vaticano sono finzionali, sono ambientazioni ricostruite, ma sempre con estrema cura e



attenzione, data anche la presenza di un consulente storico di rango come Alberto Melloni.

Ma quale Roma costruisce Sorrentino? Le rappresentazioni della città data nella serie sembrano consistere in quelle che sono state definite le “cartoline” di Roma, così apprezzate dagli spettatori e dai critici statunitensi, ma che in questa prospettiva non sono state comprese nel loro vero significato (fig. 6). L’uso degli spazi in Sorrentino (vedi *La grande bellezza*) è sempre riconducibile al tema della decadenza, al ricordo di un passato che è memoria di una grandezza perduta, meccanismo che è inevitabilmente presente anche in *The Young Pope*. Ci troviamo così di fronte all’uso della «monumentalità» decadente di Roma, di giardini e statue che seppure curati alla perfezione, sono spesso rappresentati come vuoti, abbandonati dall’uomo. Non è un caso se è in questi luoghi che avvengono i dialoghi più rilevanti per gli sviluppi della narrazione. Si tratta di una serie in cui è evidente la centralità dei dialoghi – dal ritmo lento e riflessivo –, e proprio i tempi e i modi di queste situazioni sono, di fatto, dettati dalle caratteristiche delle location. In questo caso, in un modo certamente diverso da *Gomorra* o dagli altri esempi citati, il luogo diventa cronotopo, definendo proprio quella caratteristica che ha connotato la serie, la lenta dialogicità. Ancor più che negli altri casi i luoghi qui dettano i tempi e i modi dello sviluppo narrativo trasformandoli in fondamentali cronotopi.



Fig. 6. La Roma di Sorrentino

Ora, cercando di tirare le conclusioni su cronotopo e location, nella serialità televisiva contemporanea sembra essere evidente la tendenza a utilizzare gli spazi, le location, in un modo che abbiamo definito attivo. O meglio, i cronotopi – le relazioni tra spazio e



tempo narrativo – sono elementi attivi, e non passivi, nella costruzione del senso complessivo del racconto. Per questo motivo gli spazi stanno diventando elementi importanti anche per tenere insieme interi universi narrativi, nella stessa misura in cui possono esserlo personaggi o tematiche. Nicola Dusi (2018) ha ad esempio sottolineato come lo spazio urbano in *Gomorra*. La serie costituisce un fondamentale “shifter traduttivo” – una sorta di “connettore” semiotico – che permette il legame tra le diverse versioni del mondo narrativo “Gomorra” – il libro, il film, la versione teatrale, la serie tv. L’universo “Gomorra” è quindi caratterizzato dal ricorrere di particolari relazioni spazio-temporali, o meglio, di specifici cronotopi. Evidentemente il cronotopo può essere considerato in questi casi il perno di ogni possibile trasposizione di un mondo narrativo da una forma mediale ad un'altra proprio in ragione della sua centralità in ogni struttura narrativa.

BIBLIOGRAFIA

Ames M. (ed.), 2012, *Time in Television Narrative: Exploring Temporality in Twenty-First-Century Programming*, Jackson, University Press of Mississippi.

Andersson J. and Weeb L. (eds.), 2016, *Global Cinematic Cities. New Landscapes of Film and Media*, New York, Columbia UP.

Arecco S., 2009, *Cinema e paesaggio. Dizionario critico da «Accattone» a «Volver»*, Genova, Le Mani-Microart'S.

Bachtin M. M., 1979, “Le forme del tempo e del cronotopo nel romanzo”, in *Estetica e romanzo* (1975), Torino, Einaudi, pp. 231–405.

Bemong N., Borghart P., De Dobbeleer M., Demoen K., De Temmerman K., Keunen B. (eds.), 2010, *Bakhtin's Theory of the Literary Chronotope: Reflections, Applications, Perspectives*, Gent, Academia Press.

Benvenuti G., 2017, *Il brand Gomorra. Dal romanzo alla serie tv*, Bologna, il Mulino.

Dusi N., 2018, “De l’espace de la narration à la construction d’un storyworld. Traduction intersémiotique et transmédiatale dans *Gomorra*”, in *Ecritures. Revue du Centre de Recherches Italiennes de l'Université Paris Nanterre*, n. 10, pp. 169–183.

García Martínez A. N., 2010, “The Asphalt Jungle. The Urban Landscape in 'The Shield' and 'The Wire'.”, pre-print, paper presented at *Contemporary Serial Culture* conference, Potsdam, 14–16 January, http://www.academia.edu/28880493/The_Asphalt_Jungle_The_Urban_Landscape_in_The_Shield_and_The_Wire_PRE-PRINT_.

García Martínez A. N., 2010, “Moving Cities: Documenting Urban Space in American TV-Series”, paper presented at NECS Conference, Istanbul, 24–27 June 2010, https://www.academia.edu/17110314/Moving_Cities_Documenting_Urban_Space_in_American_TV-Series_2010_.



García Martínez A. N., 2017, "El paisaje en el policíaco de la tercera edad dorada de la televisión", in G. Cappello (ed.), *Ficciones cercanas. Televisión, narración y espíritu de los tiempos*, Universidad de Lima, Fondo Editorial, pp. 257–71.

Grasso A. e Scaglioni M. (a cura di), 2009, *Arredo di serie. I mondi possibili della serialità televisiva americana*, Milano, Vita e Pensiero.

Guerra M., Martin S., Rimini S., (a cura di), 2017, *Un altro mondo in cambio. Gomorra fra teatro, cinema e televisione*, sezione monografica di *Arabeschi*, n. 9, gennaio–giugno (v. in particolare la sezione 3. *I sensi del luogo*), http://www.arabeschi.it/uploads/pdf/galleria_n9.pdf.

Hallam J. and Roberts Les, 2014, "Mapping the City in Film", in I. Gregory, A. Geddes, D. Bodenhamer (Eds.), *Toward Spatial Humanities*, Bloomington, Indiana UP, pp. 143–71.

Milani R., 2001, *L'arte del paesaggio*, Bologna, Il Mulino.

Mittell J., 2015, *Complex Television. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York, New York UP (trad. it. *Complex Tv. Teoria e tecnica dello storytelling delle serie tv*, Roma, Minimum Fax, 2017).

Roberts L., 2012, "Cinematic Cartography: Projecting Place Through Film", in L. Roberts (Ed.), *Cinematic Cartography. Projecting Place Through Film*, Basingstoke, Palgrave, pp. 68–84.

Ryan M.L., Foote K., Azaryahu M., 2016, *Narrating Space/Spatializing Narrative: Where Narrative Theory and Geography Meet*, Columbus, Ohio State University Press.

Scarpino C., "'All in the Seventies'. Riflessioni sul cronotopo della sit-com americana e la rappresentazione mimetica della contemporaneità", in A. Bernardelli, E. Federici, G. Rossini (eds.), *Forme, strategie e mutazioni del racconto seriale*, numero monografico di *Between*, VI.11 (Maggio/May 2016), <http://www.betweenjournal.it>

Socco C., 1996, "Semiotica e progetto del paesaggio", relazione introduttiva al seminario *Semiotica e progetto del paesaggio*, Università di Torino, 20 dicembre 1996, http://www.ocs.polito.it/biblioteca/articoli/p1_a2.pdf.

Trezza A., 2009, "Verso una semiotica del paesaggio", in *Ocula*, 10, dicembre, [http://www.ocula.it/files/trezza_pdf_\[657,987Kb\].pdf](http://www.ocula.it/files/trezza_pdf_[657,987Kb].pdf).

Waade A.M and Lynch J. (edited by), 2017, *Location in Television Drama Series*, special issue of *Series. International Journal of Serial Narrative*, vol. III, issue 1.

Andrea Bernardelli insegna Semiotica all'Università degli studi di Perugia. Autore dei volumi *Che cos'è una serie televisiva* (con G. Grignaffini, Roma, Carocci, 2017), *Cattivi seriali. Personaggi atipici nelle produzioni televisive contemporanee* (Roma, Carocci, 2016),



Semiotica. Storia, teorie, e metodi (con E. Grillo, Roma, Carocci, 2014), *Che cos'è l'intertestualità* (Roma, Carocci, 2013), *Il testo narrativo* (con R. Ceserani, Bologna, il Mulino, 2005), *Intertestualità* (Firenze, La Nuova Italia, 2000), *La narrazione* (Roma-Bari, Laterza, 1999), *Il parlato e lo scritto* (con R. Pellerrey, Milano, Bompiani, 1999).

andrea.bernardelli@unipg.it
