

ALMA MATER STUDIORUM - UNIVERSITÀ DI BOLOGNA

Corso di laurea in

Cinema, Televisione e Produzione Multimediale

Titolo della Tesi

ANALISI E PREDIZIONE DELL'EVOLUZIONE
DI UN ECOSISTEMA NARRATIVO:
IL CASO DELLE SERIE TV DEI MARVEL STUDIOS

Tesi di laurea in

Culture dell'Intrattenimento

Relatore: Prof. Guglielmo Pescatore

Correlatore: Prof.ssa Marta Rocchi

Presentata da: Angelica Frigo

Appello

terzo

Anno accademico

2020-2021

«I used to be embarrassed because I was just a comic-book writer while other people were building bridges or going on to medical careers. And then I began to realize: Entertainment is one of the most important things in people's lives. Without it, they might go off the deep end. I feel that if you're able to entertain people, you're doing a good thing».¹

«My theory about why people like superheroes is that when we were kids, we all loved to read fairy tales. Fairy tales are all about things bigger than life: giants, witches, trolls, dinosaurs and dragons and all sorts of imaginative things. Then you get a little bit older and you stop reading fairy tales, but you don't ever outgrow your love of them».¹¹

Stan Lee (1922-2018)

¹ «In passato provavo imbarazzo perché ero solo uno scrittore di fumetti mentre altre persone stavano costruendo ponti o intraprendendo una carriera medica. E poi ho iniziato a capire: l'intrattenimento è una delle cose più importanti nella vita delle persone. Senza di essa, potrebbero andare fuori di testa. Sento che se sei in grado di intrattenere le persone, stai facendo una cosa buona».

¹¹ «La mia teoria sul perché alla gente piacciono i supereroi è che quando eravamo bambini amavamo tutti leggere le favole. Le fiabe parlano di cose più grandi della vita: giganti, streghe, troll, dinosauri e draghi e ogni sorta di cose fantasiose. Poi invecchi un po' e smetti di leggere le favole, ma non superi mai il tuo amore per esse».

SOMMARIO

INTRODUZIONE.....	1
1. CONTESTO CULTURALE E CONVERGENZA	3
1.1. Effetti della cultura convergente.....	3
1.2. Il Transmedia Storytelling	4
1.3. Le narrazioni del Marvel Cinematic Universe	6
2. NARRAZIONI ESTESE ED ECOSISTEMI	9
2.1. Gli Ecosistemi Narrativi	9
2.2. Un approccio ecosistemico al MCU	10
3. LE SERIE IN OGGETTO.....	12
3.1. WandaVision	13
3.2. The Falcon & The Winter Soldier	16
3.3. Loki	17
3.4. Ricezione	19
4. CODIFICARE LE SERIE	23
4.1. Protocollo di codifica.....	26
4.2. Risultati.....	31
a. WandaVision	31
b. The Falcon & The Winter Soldier	34
c. Loki.....	36
d. Confronto	38
5. ANALIZZARE I DATI	40
5.1. Text Analysis.....	40
5.2. Social Network Analysis.....	45
5.3. Risultati.....	52
a. WandaVision	52
b. The Falcon & The Winter Soldier	53
c. Loki.....	54
d. Confronto	56
6. APPLICARE LA LOOP ANALYSIS AGLI ECOSISTEMI NARRATIVI	58
6.1. Dati e Variabili	60
6.2. Sviluppare il modello previsionale	61
6.3. Input e predizioni.....	64
7. CONCLUSIONI.....	65

8. FONTI	68
8.1. Bibliografia	68
a. <i>Testi</i>	68
b. <i>Articoli da riviste e atti di convegni</i>	69
8.2. Sitografia	72
a. <i>Siti Web</i>	72
b. <i>Articoli Online</i>	72
8.3. Filmografia	76
a. <i>Serie TV</i>	76
b. <i>Film</i>	77

INTRODUZIONE

Il *Marvel Cinematic Universe* si sta ampliando, unendo alle narrazioni cinematografiche anche quelle televisive: alla già ricca lista di contenuti cinematografici, infatti, per la prima volta gli Studios stanno producendo (e distribuendo, tramite la nuova piattaforma di streaming Disney+) delle serie televisive direttamente collegate ai lungometraggi e parte integrante della *Fase 4* del MCU. Con l'aggiunta di questi nuovi tasselli alla *narrazione transmediale* che si è venuta a creare, è possibile osservare i prodotti MCU come un *ecosistema narrativo*, un sistema complesso che evolve nel tempo secondo esigenze interne ed esterne al sistema stesso, evoluzioni solo parzialmente progettate a monte.

Questo elaborato si pone come scopo quello di andare ad analizzare questi nuovi prodotti sotto diversi punti di vista, al fine di identificare caratteristiche e tendenze sulle quali basare delle ipotesi per i futuri sviluppi delle narrazioni MCU. Nello specifico, l'obiettivo finale è quello di poter ottenere un modello previsionale basato non su congetture intuitive ma sulla serie di dati ottenuti attraverso le diverse analisi.

Per giungere a tale fine, si sfrutteranno quindi differenti tipologie di analisi: dall'osservazione delle caratteristiche delle serie e della ricezione da parte del pubblico, passando per l'analisi del contenuto narrativo tramite codifica e lo studio della composizione testuale, fino all'osservazione dei network di personaggi creatisi all'interno delle narrazioni. Sui dati ottenuti da questa combinazione di analisi, si andrà a basare quindi il modello previsionale.

In particolare, dopo una breve panoramica sul contesto culturale, sulle caratteristiche della Marvel e sul tipo di narrazione che gli Studios stanno sviluppando dal 2008, orientando i propri prodotti alla complessità e alla distribuzione transmediale (*Capitolo 1*), si introdurrà il concetto di *ecosistema narrativo* e si osserverà lo stesso Marvel Cinematic Universe come ecosistema (*Capitolo 2*).

In seguito alla descrizione delle caratteristiche qualitative delle serie televisive in oggetto, che fungeranno da corpus d'analisi, ci si soffermerà ad osservare, anche tramite *sentiment analysis*, il tipo di ricezione di cui queste serie hanno goduto e quali delle loro caratteristiche sembrano essere state le più apprezzate (*Capitolo 3*), allo scopo di ipotizzare quali di queste caratteristiche abbiano maggiori possibilità di essere riproposte nei prodotti futuri.

Si proseguirà dunque con la *codifica* delle tre serie, processo già ampiamente sfruttato nella content analysis e nello studio di prodotti di lunga serialità, con il fine di osservare la composizione e l'andamento narrativo delle serie in analisi (*Capitolo 4*).

Seguiranno, quindi, l'osservazione della struttura interna dei tre testi attraverso la *text analysis* e lo sviluppo di una visualizzazione grafica delle relazioni all'interno del network rappresentato da ciascuna serie, ottenuta tramite la *social network analysis* (*Capitolo 5*), così da poter osservare la diversa centralità e importanza dei vari personaggi all'interno della narrazione.

Infine, il successivo capitolo sarà dedicato alla creazione del modello qualitativo previsionale, basato sui dati precedentemente emersi e ottenuto tramite *loop analysis*; si potrà così costruire una tavola di predizione che permetta di osservare le possibili evoluzioni dell'ecosistema narrativo – sia relativo ai prodotti televisivi che, più in generale, alla narrazione del Marvel Cinematic Universe – in base alle interazioni che avvengono tra le sue variabili e alle perturbazioni che il sistema può subire (*Capitolo 6*).

I risultati ottenuti verranno quindi ricapitolati in chiusura dell'elaborato (*Capitolo 7*), osservando il modello di predizione ottenuto e formulando alcune ipotesi sulle caratteristiche dei futuri prodotti proposti dai Marvel Studios, con particolare interesse verso le serie televisive.

1. CONTESTO CULTURALE E CONVERGENZA

1.1. Effetti della cultura convergente

Nata a fine anni '30 come casa editrice di fumetti, la Marvel Comics iniziò già negli anni '70 a concedere le licenze per l'utilizzo di alcuni personaggi al fine di creare contenuti cinematografici e televisivi, iniziando così a operare attraverso diversi media. Si trattava tuttavia di prodotti tra loro indipendenti, creati da differenti produttori e trasmessi da reti diverse: l'idea del Marvel Cinematic Universe sarebbe arrivata solo nei tardi anni Duemila, grazie al conglomerato mediale¹ rappresentato dalla The Walt Disney Company.

Oggi, infatti, l'azienda Marvel Entertainment, fondata nel 1998, è una sussidiaria di The Walt Disney Company – che possiede diverse aziende e marchi del mondo dell'intrattenimento – e si compone della casa editrice Marvel Comics e dello studio di produzione Marvel Studios, anche questo inglobato dal 2015 da Disney nei Walt Disney Studios.

La formazione di *media conglomerate* – cioè la concentrazione di diverse aziende sotto un'azienda di grandi dimensioni – è una delle conseguenze della *cultura convergente*², il modello culturale, elaborato dall'accademico Henry Jenkins, che osserva la collisione tra media vecchi e nuovi; secondo questo modello teorico, i nuovi media porterebbero a una convergenza nella produzione e circolazione della cultura, resa più fluida e accessibile.

A livello produttivo ed economico,³ infatti, la convergenza ha portato alla creazione di grandi conglomerati mediali globali – come la stessa The Walt Disney Company –, stimolando l'integrazione orizzontale tra settori dell'industria dei media,⁴ così da poter operare in mercati diversi e avere vantaggi sia economici che produttivi. Il maggior controllo da parte dei conglomerati mediali e l'accumulo quantitativo dei media hanno portato a uno sviluppo qualitativo dei media stessi, rendendoli parte integrante dell'esperienza quotidiana.⁵

Il modello iniziale della cultura della convergenza ipotizzava una convergenza di hardware in un unico strumento, una sorta di *black box* capace di condensare i diversi media e i relativi prodotti; tuttavia, quest'ipotesi – poi denominata *black box fallacy*⁶ – si è dimostrata

¹ Albarran Alan B., *The Media Economy*, London, Routledge, 2016

² Jenkins Henry, *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2017

³ Zecca Federico (a cura di), *Il cinema della convergenza*, Udine, Mimesis-Cinergie, 2012, p. 10

⁴ Hesmondhalgh David, *Le industrie culturali*, Milano, Egea, 2015, p. 24

⁵ Eugeni Ruggero, *La condizione postmediale*, Brescia, La Scuola, 2015, p. 79

⁶ Innocenti Veronica, Pescatore Guglielmo (a cura di), *Le nuove forme della serialità televisiva*, Bologna, Archetipo, 2008, p. 58

errata: infatti, si è realizzata una moltiplicazione dei device, mentre sono stati i contenuti a convergere,⁷ divenendo fruibili attraverso più strumenti.

I contenuti medialti sono dunque divenuti accessibili *anytime* e *anywhere*, moltiplicando le occasioni di fruizione dei contenuti stessi e andando così incontro alla *multitv*, una modalità fluida e composita della fruizione televisiva,⁸ resa possibile dalle innovazioni tecnologiche della post-network era, le quali hanno permesso allo spettatore di esercitare un maggior controllo sulle modalità di fruizione dei contenuti,⁹ attenuando la “centralità [dei network] di controllori della distribuzione e pianificatori di palinsesti”.¹⁰

1.2. *Il Transmedia Storytelling*

La convergenza non riguarda, però, solo le modalità di produzione e fruizione dei contenuti, ma influisce anche sulla natura dei contenuti stessi, creando delle *narrazioni transmediali*. Per usare le parole dello stesso Henry Jenkins, la narrazione transmediale o il transmedia storytelling è

il processo in cui gli elementi che costituiscono una fiction sono sistematicamente dispersi su varie piattaforme, allo scopo di creare un’esperienza di intrattenimento unificata e coordinata.¹¹

Ogni medium, quindi, contribuisce alla narrazione con “storie continuative che spaziano tra i generi”,¹² fornendo un segmento di informazione che è coerente con gli altri e non ridondante; si viene così a creare una forma di intertestualità espansiva, capace di costruire connessioni tra storie che sfuggono dai confini del proprio testo per estendersi in modo trasversale.¹³ Ognuno di questi frammenti, inoltre, funge da *entry point* al sistema di narrazioni che si viene a creare, permettendo allo spettatore di entrare nella narrazione da uno qualunque dei vari testi che la compongono.

⁷ Jenkins Henry, op. cit., p. XXXVIII

⁸ Scaglioni Massimo, Sfardini Anna, *Multi TV*, Roma, Carocci, 2008, p. 39

⁹ Lotz Amanda D., *Post Network. La rivoluzione della tv*, Roma, Minimum Fax, 2017, p. 50

¹⁰ Ivi, p. 363

¹¹ Jenkins Henry, “La vendetta dell’unicorno origami”, *Link*, n. 9, Aprile 2010, pp. 17-28

¹² Mittel Jason, *Complex TV*, Roma, Minimum Fax, 2017, p. 47

¹³ Brembilla Paola, De Pascalis Ilaria A. (a cura di), *Reading contemporary serial television universes: a narrative ecosystem framework*, Abingdon (Regno Unito), Routledge, 2018, p. 24

Si tratta, dunque, non più di un'unica narrazione, ma di *universi narrativi* che, come sostiene il professor Aldo Grasso,

non si limitano nemmeno a vivere in un unico medium, piuttosto si distendono lungo differenti media e differenti testi che non sono connessi fra loro da un unico, lineare, racconto principale, ma contribuiscono a creare una cosmologia fantastica, popolata e coerente. Si tratta di interi universi, mondi possibili [...].¹⁴

Il racconto transmediale si caratterizza quindi per la propria *complessità*, sia strutturale che narrativa:¹⁵ a livello strutturale, si tratta di una forma diegetica che crea contenuti capaci, appunto, di *spalmarsi* su più media e, al contempo, abbastanza compositi da dare agli spettatori l'opportunità di *penetrare* nella narrazione, anche grazie all'adozione di una *molteplicità* di punti di vista, i quali devono però essere *coerenti* con gli altri segmenti della narrazione. In tal modo, il mondo narrativo è esplorabile in modo *immersivo* dallo spettatore e può, inoltre, produrre estensioni che, *estratte* dal mondo diegetico, invadono la vita quotidiana.

Si viene così a creare non solo una molteplicità di narrazioni, ma un vero e proprio *mondo narrativo*, capace di legare più personaggi e più storie, pur spargendone i segmenti su diversi media. Tale composizione narrativa regala inoltre la possibilità di ampliare ulteriormente i mondi creati, sfruttando la *soggettività* di personaggi secondari; la narrazione complessa che viene a crearsi, fungendo da *attrattore* e *attivatore culturale*, stimola gli spettatori a condividere interessi e informazioni in comunità di fan, i quali sono spesso creatori di contenuti a loro volta, in veste di prosumer (consumatori che si rendono anche produttori).

Dal punto di vista narrativo, invece, il modello della complessità rispecchia un insieme di regole utile a costruire e rendere comprensibile una narrazione; è un modello che vuole coinvolgere lo spettatore tramite l'uso di *effetti speciali narrativi*,¹⁶ per generare stupore attraverso la struttura narrativa (con l'uso di salti temporali o l'introduzione improvvisa di nuovi personaggi), e di un'*estetica funzionale*¹⁷ che sfrutta la prevedibilità per invitare lo spettatore a concentrarsi non su cosa avviene ma sul come, spingendo a "decodificare le regole interpretative".¹⁸ Si tratta, inoltre, di narrazioni spesso di tipo *multistrand* o multilineare, che

¹⁴ Grasso A., *Buona maestra. Perché i telefilm sono diventati più importanti dei libri e del cinema*, Milano, Mondadori, 2007, p. 270

¹⁵ Jenkins Henry, "La vendetta dell'unicorno origami", cit.

¹⁶ Mittel Jason, op. cit., p. 87

¹⁷ Ivi, pp. 85-88

¹⁸ Ivi, p. 99

umentano cioè la complessità tramite l'intreccio di più trame stratificate, le quali invitano lo spettatore a guardare (e ri-guardare) con attenzione.

1.3. *Le narrazioni del Marvel Cinematic Universe*

Il maggior controllo di contenuti e licenze reso possibile dal conglomerato mediale rappresentato dalla Disney, ha permesso la creazione di prodotti che non solo condividono lo stesso universo narrativo ma che, come nei fumetti, *coesistono* all'interno dello spazio diegetico, interagendo tra loro. Dal 2008, infatti, i personaggi Marvel rivivono nei prodotti cinematografici del media franchise *Marvel Cinematic Universe*, inaugurato con *Iron Man* (*Iron Man*, Jon Favreau, 2008) e ancora oggi in fase di sviluppo.

Ai prodotti cinematografici si sono presto aggiunti i contenuti seriali: la divisione Marvel Television¹⁹ – oggi inglobata dai Marvel Studios²⁰ – ha prodotto diverse serie tra il 2010 e il 2019, in collaborazione con altri network, come ABC, Netflix e Amazon Prime Video. Tuttavia, queste serie – tra le quali *Jessica Jones* (*Jessica Jones*, Netflix, 2015-2019), *Daredevil* (*Daredevil*, Netflix, 2015-2018) e *Cloak and Dagger* (*Cloak and Dagger*, 2018-2019, Amazon Prime Video)²¹ – pur sfruttando lo stesso universo diegetico, non sono direttamente collegati alle altre narrazioni.²² Nonostante la mancanza di una conferma ufficiale da parte dei Marvel Studios, pare quindi che le serie televisive realizzate dalla Marvel Television non siano da considerarsi narrazioni pienamente canoniche – come afferma anche uno dei registi della Marvel, James Gunn²³ –, non essendo state sviluppate con la stessa continuity e coerenza dei progetti ufficiali del Marvel Cinematic Universe.

L'universo narrativo del MCU si sta però ampliando: se le serie della Marvel Television non sono pienamente canoniche (almeno allo stato attuale: con l'introduzione del multiverso potrebbero essere recuperati alcuni dei prodotti televisivi), lo sono però le nuove serie create

¹⁹ Andreeva Nellie, "Marvel Entertainment Launches TV Division", 28/06/2010, URL <https://deadline.com/2010/06/marvel-entertainment-launches-tv-division-50150/> (consultato il 17/12/2021)

²⁰ Goldberg Lesley, "Marvel TV Division Folded Into Studio Unit, Layoffs Expected", 10/12/2019, URL <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/marvel-tv-division-folded-studio-unit-layoffs-expected-1261586/> (consultato il 17/12/2021)

²¹ Un elenco esaustivo delle serie TV prodotte negli anni è consultabile su <https://www.marvel.com/tv-shows>

²² Brembilla Paola, *It's All Connected. L'evoluzione delle serie TV statunitensi*, Milano, Franco Angeli, 2018, p. 101

²³ Bellusci Andrea, "Tutte le serie Marvel prima di WandaVision NON sono canoniche secondo James Gunn", 03/07/2021, URL <https://nerdmovieproductions.it/tutte-le-serie-marvel-prima-di-wandavision-non-sono-canoniche-secondo-james-gunn/> (consultato il 17/12/2021)

direttamente dai Marvel Studios e distribuite attraverso Disney+,²⁴ il servizio on demand lanciato nel 2019 che offre una library ricca di contenuti²⁵ – sia storici prodotti di Walt Disney Television e Walt Disney Studios che prodotti originali –, permettendo così uno sfruttamento diretto da parte di Disney della coda lunga generata dai propri prodotti.²⁶

Si tratta, nello specifico, di serie serializzate e miniserie – prodotti che sviluppano quindi principalmente trame orizzontali più che verticali, improntando la narrazione alla continuità – che, prodotte ora direttamente dagli stessi Studios dei lungometraggi, per la prima volta costituiscono ufficialmente nuovi segmenti narrativi canonici all’interno dell’estesa narrazione dell’MCU, andando così a formare a tutti gli effetti una narrazione transmediale.

Se in precedenza i testi del Marvel Cinematic Universe sottostavano principalmente alla narrazione cinematografica, non godendo della stessa importanza, infatti

Within the MCU’s transmedial diegetic network, a media and textual hierarchy is maintained. [...] Despite the MCU being transmedial, the branding Marvel Cinematic Universe situates cinema as the universe’s primary media. Feature films sit atop the MCU’s textual hierarchy,²⁷

oggi questa gerarchia interna sembra essere meno rigida, dividendo le sfaccettature dello stesso mondo diegetico tra cinema e televisione.

I nuovi prodotti televisivi Marvel Studios rispecchiano quindi lo standard cinematografico, riproponendo (o reintroducendo)²⁸ alcuni dei personaggi già conosciuti dal pubblico e incarnati dagli stessi attori. Soprattutto, si ripropone uno stile riconoscibile in grado di distinguere il brand: si tratta di narrazioni *high concept* – caratterizzate cioè da uno stile riconoscibile e altamente vendibile²⁹ – le quali possono essere serializzate e parcellizzate su più media, mantenendo sempre la riconoscibilità del franchise.³⁰

²⁴ White Peter, “Disney Unveils International Roll-Out Of Disney+ Streaming Service; Reveals Details In Canada, Holland, Australia & New Zealand”, 19/08/2019, URL <https://deadline.com/2019/08/disney-international-launches-1202671080/> (consultato il 17/12/2021)

²⁵ Brembilla Paola, op. cit., p. 79

²⁶ Albarran Alan B., op. cit., p. 38

²⁷ Taylor James C., “Reading the Marvel Cinematic Universe: The Avengers’ Intertextual Aesthetic”, *JCMS: Journal of Cinema and Media Studies*, Vol. 60, n. 3, primavera 2021, pp. 129-156, DOI: <https://doi.org/10.1353/cj.2021.0030>

²⁸ Jenkins Henry, *Cultura convergente*, cit., p. 114

²⁹ Innocenti Veronica, Pescatore Guglielmo (a cura di), op. cit.

³⁰ Zecca Federico (a cura di), op. cit., pp. 130-132

Il prodotto televisivo pare dunque uscito “dall’ombra del cinema”,³¹ avvicinandosi o eguagliandone talvolta l’estetica, sfruttando però le specificità tecniche del formato seriale televisivo e creando “prodotti sempre più sorprendenti sotto il profilo della complessità e compiutezza tecnica ed estetica”.³²

In particolare, i prodotti seriali improntati alla continuità orizzontale sfruttano il modello narrativo della complessità (con i suoi effetti speciali narrativi e l’uso di un’estetica funzionale), producendo narrazioni multilineari, utili anche a inserire trame e personaggi da ampliare ed esplorare in prodotti successivi, creando *narrazioni estese*³³ nel tempo – godendo di sequel, prequel, spin-off – e nello spazio, dipanandosi su diversi media. La narrazione MCU abbraccia quindi *complessità* e *transmedialità*, modalità di narrazione particolarmente adatte allo sviluppo di prodotti di genere fantastico e supereroistico: secondo lo scrittore e accademico Colin B. Harvey, infatti,

gli universi fantasy si adattano particolarmente bene alle complessità del contesto transmediale, nel quale ciascun elemento deve offrire un’esperienza che idealmente sfrutti le specificità del singolo medium, rimanendo tuttavia compatibile con la più ampia continuity dell’intero franchise.³⁴

³¹ Sepinwall Alan, *Telerivoluzione*, Milano, Rizzoli, 2014, p. 37

³² Lusuardi Nicola, *La rivoluzione seriale*, Roma, Dino Audino Editore, 2013, p. 7

³³ Pescatore Guglielmo (a cura di), *Ecosistemi narrativi*, Roma, Carocci, 2018, p. 20

³⁴ Zecca Federico (a cura di), op. cit., p. 177

2. NARRAZIONI ESTESE ED ECOSISTEMI

2.1. *Gli Ecosistemi Narrativi*

Un particolare tipo di narrazioni estese sono quelle progettate secondo il *modello ecosistemico*³⁵: narrazioni che, dotate di un *core set* iniziale, si sviluppano – o meglio, evolvono – distribuendosi in senso transmediale. I contenuti così diffusi possono essere creati dal network stesso (top-down) o dagli appassionati (bottom-up) che partecipano alla diffusione dei contenuti in qualità di prosumer; questo tipo di narrazioni, aperte e in espansione, è detto *ecosistema narrativo*.

In tal senso, gli ecosistemi narrativi vengono considerati *sistemi olistici* perché, poste le caratteristiche di partenza, arrivano a svilupparsi secondo linee relativamente autonome, con un certo grado di imprevedibilità; questi cambi di traiettoria sono dovuti a un insieme complesso di variabili, relative sia a elementi interni alla narrazione che relativi alla produzione, alla distribuzione e all'accoglienza da parte dell'audience.

Vista questa limitata progettazione a monte dei contenuti – che si sviluppano poi secondo l'influsso di diversi fattori – si è giunti allo studio *qualitativo* dello sviluppo degli ecosistemi narrativi, capaci di evolversi nel tempo, di adeguarsi all'ambiente e di rispondere alle perturbazioni, sia interne che esterne.

Esattamente come ogni porzione di narrazione mantiene lo stile che rende riconoscibile il franchise a cui appartiene, “ogni frammento dell'ecosistema ne contiene tutti gli elementi principali”:³⁶ nonostante, quindi, i vari segmenti si sviluppino in modo indipendente (sebbene interrelato)³⁷ a partire da un *core set* iniziale – come ambientazione, personaggi, caratteristiche del mondo narrativo –, ogni pezzo di narrazione è dunque in grado di rimandare al sistema di narrazioni disseminate a cui appartiene,³⁸ dove ogni porzione è in grado di soddisfare le esigenze specifiche di pubblici specifici.

Gli ecosistemi narrativi si caratterizzano, dunque, per essere dei *sistemi complessi*, progettati solo in parte e quindi *aperti* (modificabili nel tempo) e *interconnessi* all'ambiente che li circonda. Come i sistemi biologici, tendono all'*equilibrio* e possono essere più o meno *resilienti* in seguito a una perturbazione. Inoltre, hanno natura *dichiarativa* più che procedurale: è cioè stabilito un obiettivo ma non il modo di raggiungerlo, così da poter gestire eventuali

³⁵ Pescatore Guglielmo (a cura di), op. cit., p. 28

³⁶ Ivi, p. 26

³⁷ Ivi, p. 67

³⁸ Ivi, p. 159

perturbazioni agenti sia sulla componente *biotica* (come le forme narrative) che *abiotica* (il contesto mediale o socioeconomico).³⁹

Un ecosistema narrativo, per mantenere la comunicabilità tra tutte le sue componenti, deve inoltre mantenere una *coerenza* interna, conservando la stessa logica a cavallo dei diversi ambienti medialità, essere resiliente, quindi in grado di conservare o ripristinare l'equilibrio durante o dopo un disturbo, mantenendo un *equilibrio dinamico*, e, infine, essere dotato di *correlazione* interna, avendo la capacità di suggerire collegamenti tra le informazioni che compongono il sistema stesso.⁴⁰

Il modello degli ecosistemi narrativi è già stato applicato allo studio di narrazioni complesse – tra queste si ricordano *Il Trono di Spade* (*Game of Thrones*, HBO, 2011-2019),⁴¹ *Gomorra* (Sky Italia, 2014-2021),⁴² *Nashville* (*Nashville*, ABC/CMT, 2012-2018),⁴³ *Doctor Who* (*Doctor Who*, BBC One, 1963-1989, 2005-in produzione) e *Star Trek* (*Star Trek*, NBC, 1966-1969)⁴⁴ –, al fine di osservare sia l'evoluzione di questi sistemi che le loro interazioni con il contesto sociale, culturale ed economico che li circonda, osservandone così sia le componenti biotiche che abiotiche.

2.2. *Un approccio ecosistemico al MCU*

Proprio i personaggi dei fumetti “hanno conosciuto un moltiplicarsi delle loro storie, e delle reti sociali attorno a loro, attraverso altre forme medialità”,⁴⁵ grazie anche alla possibilità di usare e ricombinare personaggi e linee narrative “in un design progettuale accurato sul lungo termine ma, allo stesso tempo aperto, modificabile ed espandibile secondo necessità industriali (top-down) o di consumo (bottom-up)”.⁴⁶

In tal senso, è dunque possibile osservare il Marvel Cinematic Universe come un grande ecosistema narrativo transmediale che – posto un core set iniziale di caratteristiche e progettata

³⁹ Ivi, p. 29

⁴⁰ Ivi, pp. 88-91

⁴¹ Rocchi Marta, Chiarello Jessica, “Insights into serial narratives through qualitative modelling techniques”, *Series - International Journal of TV Serial Narratives*, Vol. 5, n. 1, Luglio 2019, pp. 23-31, DOI: <https://doi.org/10.6092/issn.2421-454X/9354>

⁴² Brembilla Paola, De Pascalis Ilaria A. (a cura di), op. cit., cap. 7

⁴³ Ivi, cap. 8

⁴⁴ Ivi, cap. 11

⁴⁵ Ivi, p. 20

⁴⁶ Ivi, p. 221

la produzione solo parzialmente – è pronto a evolvere e mutare in risposta a stimoli interni (produzione) ed esterni (pandemia, ricezione, assenza degli attori), godendo così di un margine d'azione per gestire perturbazioni e cambiamenti nel sistema produttivo o socioeconomico, muovendosi su diversi media e fornendo, in ciascuno, dei prodotti che sfruttino le peculiarità del medium stesso rimanendo, però, fedeli e coerenti con lo stile del media franchise. In altri termini, qualunque sia il prodotto, il marchio MCU ne condensa la totalità delle narrazioni.⁴⁷

Nonostante l'analisi degli ecosistemi narrativi si applichi, generalmente, a prodotti di lunga serialità – al fine di ricostruire la loro evoluzione tramite l'uso di modelli dinamici⁴⁸ –, le serie televisive che si andranno ad analizzare in questo elaborato sono delle *miniserie*, “una struttura ibrida molto più vicina al serial che alla serie e che può essere definita come un serial continuo di poche puntate”.⁴⁹ Tuttavia, l'ipotesi di partenza è che la loro appartenenza alla già estesa narrazione del Marvel Cinematic Universe permetta di considerarle come tasselli di un sistema più grande.

Malgrado si tratti di serialità breve, infatti, non sono narrazioni del tutto concluse, ma “anche in virtù del peso crescente della dimensione orizzontale del racconto, la fine è sempre più differita e, quando arriva, non sembra mai sufficientemente risolutiva”:⁵⁰ i finali di queste miniserie, infatti, concludono solo una parte delle trame aperte, lasciando intuire che le storyline rimaste in sospeso verranno poi riprese in altri prodotti del franchise, televisivi o cinematografici.

⁴⁷ Eugeni Ruggero, op. cit., p. 39

⁴⁸ Rocchi Marta, “History, Analysis and Anthropology of Medical Dramas: A Literature Review”, *Cinergie – Il Cinema E Le Altre Art*, Vol. 8, n. 15, Luglio 2019, pp. 69-84, DOI: <https://doi.org/10.6092/issn.2280-9481/8982>

⁴⁹ Grignaffini Giorgio, Bernardelli Andrea, *Che cos'è una serie televisiva*, Roma, Carocci, 2017, p. 21

⁵⁰ Di Chio Federico, *L'illusione difficile. Cinema e serie TV nell'età della disillusione*, Milano, Bompiani, 2011, p. 218

3. LE SERIE IN OGGETTO

La produzione televisiva dei Marvel Studios è stata quindi inaugurata con delle miniserie – *WandaVision* (*WandaVision*, Disney+, 2021), *The Falcon and the Winter Soldier* (*The Falcon and the Winter Soldier*, Disney+, 2021) e *Loki* (*Loki*, Disney+, 2021-in produzione) – prodotti seriali di poche puntate (dalle 6 alle 9), con una trama orizzontale molto sviluppata, a scapito di quella verticale (fa eccezione, come si vedrà, solamente la prima serie analizzata, *WandaVision*, le cui prime puntate sono di natura principalmente antologica). I segmenti narrativi sono dunque da intendersi generalmente come *puntate*, non autosufficienti e fortemente improntate alla continuity.

Il mondo convocato da queste narrazioni è, ovviamente, quello già osservato nei precedenti prodotti del Marvel Cinematic Universe, ma ne vengono colte sfaccettature diverse; come sostiene Federico di Chio, il mondo convocato può essere

reale e autentico, frutto di una fedele registrazione dello stato delle cose; oppure di un mondo ricostruito per analogia, frutto di una raffigurazione somigliante alla realtà; o ancora un mondo del tutto autonomo e immaginario, frutto dell'invenzione: un universo nuovo, altro, libero da vincoli di contiguità.⁵¹

Nei casi in oggetto, i “postulati narrativi”⁵² su cui si basa l’universo diegetico permettono di osservarne nature molteplici, creando piccoli mondi⁵³ coerenti e coesistenti tra loro: mentre *The Falcon and the Winter Soldier* è il prodotto tra i tre più aderente alla realtà della società contemporanea – ovviamente permeato di elementi fantasy e spionistici –, *WandaVision* si colloca a metà tra il mondo conosciuto e quello magico creato dalla protagonista; infine, nella terza serie, *Loki*, si abbraccia completamente l’estetica sci-fi, allontanandosi dall’imitazione della realtà.

⁵¹ Ivi, p. 51

⁵² Ibidem

⁵³ Ivi, p. 53

3.1. *WandaVision*

«The Scarlet Witch is not born, she is forged. She has no coven, no need for incantation. Your power exceeds that of the Sorcerer Supreme. It's your destiny to destroy the world. You have no idea how dangerous you are. You're supposed to be a myth. A being capable of spontaneous creation. This is Chaos Magic, Wanda, and that makes you the Scarlet Witch».
Agatha Harkness (Ep. 8)

In seguito agli eventi di *Avengers: Endgame* (*Avengers: Endgame*, Anthony e Joe Russo, 2019), Wanda Maximoff – svanita per 5 anni in seguito allo Snap – cerca di recuperare il corpo di Visione, custodito dallo SWORD dopo la morte dell'eroe. Tale possibilità le viene però negata e, recatasi a Westview, nella proprietà che Visione aveva acquistato per costruire una casa e una vita con la compagna, Wanda usa involontariamente i suoi poteri per cingere la città in un'anomalia, chiamata poi Hex.

All'interno dell'anomalia Maximoff vive le cinque fasi del lutto: rifiutando la perdita del compagno, riscrive la realtà e genera una proiezione dello stesso Visione grazie ai propri poteri, ricreando le dinamiche delle più famose sitcom – gli show che guardava da bambina assieme alla sua famiglia – e progredendo di una decade ad ogni episodio.

Intanto, all'esterno dell'Hex, Monica Rambeau – che, entrando più volte nell'anomalia, ottiene dei poteri (non particolarmente esplorati nella serie) –, Jimmy Woo e Darcy Lewis cercano di comprendere la natura dell'anomalia e se Wanda ne sia vittima o causa, inizialmente accanto allo SWORD di Hayward e, in seguito, contro lo stesso.

Mentre la vita nell'Hex progredisce e Wanda e Visione diventano genitori di due gemelli, Tommy e Billy, Visione inizia a insospettirsi per il comportamento bizzarro degli abitanti e inizia a indagare; intanto, la strega Agatha Harkness – che si finge Agnes, una abitante di Westview, vicina di casa e amica di Wanda – cerca di scoprire la fonte del potere della Maximoff, tentando di raccogliere informazioni e sfruttando anche il defunto gemello di Wanda, Pietro.

Riconosciuto il dolore provocato agli abitanti di Westview intrappolati nell'incantesimo, Wanda li lascia fuggire dalla città per poi affrontare e sconfiggere Agatha – la quale voleva impadronirsi dei suoi poteri – divenendo a tutti gli effetti la Scarlet Witch; nel frattempo, i gemelli, con l'aiuto di Monica, affrontano gli agenti dello SWORD arrivati sul posto. Visione, intanto, si scontra con White Vision: i membri dello SWORD hanno infatti riassembleato il corpo del defunto Visione per ricreare un'arma senziente, ma necessitavano di una quantità di energia notevole per riattivarlo, per questo erano interessati alle capacità di Wanda. Visione sblocca i ricordi nascosti nella memoria di White Vision, il quale abbandona lo scontro e si allontana da Westview.

Dopo essersi riunita un'ultima volta con la sua famiglia, Wanda giunge all'ultima fase del lutto, l'accettazione, e decide di eliminare l'Hex, rinunciando così a Visione e ai gemelli che, essendo parte dell'incantesimo, svaniscono assieme all'anomalia.

Nella scena post credits, Wanda sta imparando a padroneggiare i suoi poteri – producendo una proiezione astrale che studia il Darkhold, il Libro dei Dannati – quando sente le voci dei gemelli chiamarla, chiedendole aiuto.

WandaVision è la prima miniserie dei Marvel Studios distribuita da Disney+ e si compone di 9 puntate dalla durata variabile: le prime puntate (1-4) durano 25-30 minuti, mentre le puntate dalla 5 alla 7 hanno un minutaggio compreso tra i 30-40 minuti; le ultime due puntate (8-9) durano, invece circa 45 minuti. La serie si distingue per il peculiare impianto narrativo, che sfrutta le abilità magiche della protagonista Wanda Maximoff come pretesto per riesplorare le sitcom classiche più amate dagli anni '50 ad oggi^{54,55} – tanto da essere definita dal regista Matt Shakman come una “love letter to the history of television”⁵⁶ –; inoltre, la progressione delle puntate è sfruttata per sviluppare il lato psicologico della protagonista, la quale sta affrontando le fasi del lutto.^{57,58}

In particolare, le prime due puntate – *Girato davanti a un pubblico in studio (Filmed Before a Live Studio Audience)* e *Non cambiare canale (Don't Touch That Dial)* – sono ambientate negli anni '50 e '60 e ispirate alle sitcom di quel periodo; si concentrano sulla vita di coppia, ispirandosi fortemente a *The Dick Van Dyke Show (The Dick Van Dyke Show, CBS, 1961-1966)* e *Lucy ed io (I Love Lucy, CBS, 1951-1957)*, ai quali si uniscono *Vita da strega (Bewitched, ABC, 1964-1972)* e *Strega per amore (I Dream of Jeannie, NBC, 1965-1970)* nella presenza dell'elemento magico e il conseguente tentativo della coppia di nascondere le proprie abilità e sembrare “normale”.

Le puntate tre, quattro e cinque – *Ora a colori (Now in Color)*, *Interrompiamo questo programma (We Interrupt This Program)* e *In questo episodio molto speciale (On a Very*

⁵⁴ Sarkisian Jacob, “Every TV show 'WandaVision' is based on”, 05/03/2021, URL <https://www.insider.com/wandavision-what-tv-show-inspirations-disney-plus-marvel-2021-1> (consultato il 05/01/2022)

⁵⁵ Mustafa Tanyel, “Here's every TV show that WandaVision is based on (there's a lot)”, 21/04/2021, URL <https://www.glamourmagazine.co.uk/article/tv-shows-wandavision-based-on> (consultato il 05/01/2022)

⁵⁶ Epting Claire, “WandaVision: The TV Sitcoms That Inspired The Show”, 26/02/2021, URL <https://screencrush.com/wandavision-tv-inspirations-list/> (consultato il 05/01/2022)

⁵⁷ Ordoña Michael, “How 'WandaVision' tailored its episodes to the five stages of grief”, 10/08/2021, URL <https://www.latimes.com/entertainment-arts/awards/story/2021-08-10/wandavision-matt-shakman-jac-schaeffer> (consultato il 07/01/2022)

⁵⁸ Glashow Courtney, “Wandavision: how it got the 5 stages of grief right”, 09/03/2021, URL <https://www.anchortherapy.org/blog/wandavision-5-stages-of-grief-nj> (consultato il 07/01/2022)

Special Episode...) – sono invece ispirate alle sitcom concentrate sulla famiglia e i rapporti affettivi, come *La famiglia Brady* (*The Brady Bunch*, ABC, 1969-1974), *Casa Keaton* (*Family Ties*, NBC, 1982-1989) e *Gli amici di papà* (*Full House*, ABC, 1987-1995), ambientandosi negli anni '70 e '80.

Le puntate sei e sette – *Nuovissimo Halloween spaventacolare!* (*All-new Halloween Spooktacular!*) e *Infrangere la quarta parete* (*Breaking the Fourth Wall*) – sono le ultime a proporre forti riferimenti alle sitcom, riprendendo il formato di *Malcolm* (*Malcolm in the Middle*, Fox, 2000-2006), *Modern Family* (*Modern family*, Fox, 2009-2020) e *The Office* (*The Office*, NBC, 2005-2013), dando ai protagonisti la possibilità di rompere la quarta parete e rivolgersi direttamente allo spettatore. Tra i riferimenti della settima puntata, inoltre, si aggiungono anche le due serie *La famiglia Addams* (*The Addams Family*, ABC, 1964-1966) e *I Mostri* (*The Munsters*, CBS, 1964-1966), che hanno ispirato l'orecchiabile sigla che chiude l'episodio, *Agatha all along*.⁵⁹

Le ultime due puntate – *Negli episodi precedenti* (*Previously On*) e *Finale della serie* (*The Series Finale*) – abbandonano infine il formato della sitcom, riprendendo la narrazione tipica del Marvel Cinematic Universe e chiudendo la miniserie.

La scelta di sviluppare la narrazione in forma di miniserie televisiva ha permesso a *WandaVision* di sfruttare la sovrapposizione di formule narrative⁶⁰ e le convenzioni di genere,⁶¹ per sperimentare con le modalità narrative, usando l'articolazione in più puntate per ricreare le sitcom più famose: i primi episodi, fortemente basati sulle sitcom, sono infatti quelli più autoconclusivi e, grazie alla cesura tra i segmenti narrativi, la serie ha potuto cambiare decennio a ogni puntata.

Inoltre, la semplicità e linearità della sitcom classica⁶² – giustificato nella diegesi dall'affetto della protagonista per i programmi che guardava da piccola con la famiglia – crea un forte attrito tra la comicità televisiva per eccellenza⁶³ e lo stile narrativo MCU, il quale offre una narrazione complessa che propone diversi momenti sia di azione che di suspense e drammaticità, tra i quali il superamento del lutto che affronta la protagonista; abbandonando, infatti, il mondo della comedy, l'equilibrio solitamente ristabilito nel terzo atto delle sitcom non

⁵⁹ Nelson Jeff, "WandaVision's Agatha All Along Song Was Inspired By Addams Family & Munsters", 12/08/2021, URL <https://screenrant.com/wandavision-agatha-all-along-song-addams-family-munsters/> (consultato il 05/01/2022)

⁶⁰ Innocenti Veronica, Pescatore Guglielmo (a cura di), op. cit., p. 14

⁶¹ Ivi, p. 17

⁶² Luca Barra, *La sitcom. Genere, evoluzione e prospettive*, Roma, Carocci, 2020

⁶³ Grignaffini Giorgio, Bernardelli Andrea, op. cit., p. 37

viene ripristinato, rompendo l'idea di ciclicità e spingendo lo sviluppo della narrazione verso una nuova direzione.

3.2. *The Falcon & The Winter Soldier*

«The danger with people like him, America's Super Soldiers, is that we put them on pedestals. They become symbols. Icons. And then we start to forget about their flaws. From there, cities fly, innocent people die. Movements are formed, wars are fought».

Baron Zemo (Ep. 3)

La serie segue le vicende di Sam Wilson e Bucky Barnes i quali, dopo la scomparsa di Steve Rogers in seguito agli eventi di *Avengers: Endgame*, si confrontano con la perdita dell'amico e del simbolo stesso rappresentato da Captain America.

Designato come suo successore da Steve stesso, Sam declina il ruolo e decide di consegnare lo scudo, in modo che rimanga un memoriale alle azioni di Captain America. Bucky, liberato in Wakanda dal condizionamento mentale impostogli dall'Hydra, affronta invece il proprio passato da Winter Soldier con l'aiuto di una terapeuta.

La situazione precipita quando – in concomitanza con l'annuncio di un nuovo Captain America, John Walker – i due si trovano ad affrontare un gruppo di terroristi dotati del siero del super-soldato, i Flag Smashers, che si battono per ritornare al tipo governo e di società che avevano caratterizzato il mondo tra lo Snap e il Blip, quando metà popolazione mondiale era scomparsa e le risorse disponibili erano state destinate ai rimasti.

Per raccogliere più informazioni possibili, i due ricorreranno all'aiuto di Sharon Carter – ancora fuggitiva e divenuta il Power Broker e che, nella scena post-credit a fine serie, ricevuto il perdono dal governo degli Stati Uniti si dimostra pronta a venderne i segreti – e Baron Helmut Zemo, villain in *Captain America: Civil War* (*Captain America: Civil War*, Anthony e Joe Russo, 2016), fermamente contrario all'esistenza stessa dei super-soldati.

Dopo il brutale omicidio di uno dei Flag Smashers da parte di Walker e in seguito al confronto con Isaiah Bradley – un super-soldato di colore, dalla storia molto simile a quella di Steve ma con esiti estremamente diversi –, Sam reclama lo scudo e il titolo di Captain America, mentre Walker assume il ruolo di US Agent e Bucky viene nuovamente riconosciuto come Sergente e non più come assassino dell'Hydra.

The Falcon & The Winter Soldier è il secondo prodotto in analisi e si compone di 6 puntate, ciascuna da 50 minuti circa; questa serie è senz'altro, tra le tre analizzate, quella

dall'impianto più aderente ai film del MCU. Riprende infatti l'atmosfera più politica e spionistica della trilogia su *Captain America*,⁶⁴ dalla quale provengono i protagonisti.

La serialità è spesso legata al contesto socioculturale e storico di riferimento⁶⁵ e veicola modelli culturali e valori.⁶⁶ In questo caso, la serie ripropone in chiave action-fantasy problemi radicati nella vita reale, come il razzismo, il terrorismo, le necessità di minoranze e rifugiati e la pericolosità delle organizzazioni criminali, rendendosi un riflesso della società contemporanea. Secondo il sociologo David Hesmondhalgh, infatti, “i film, come le serie televisive, i fumetti, la musica e i videogame, forniscono continue rappresentazioni del mondo, e agiscono pertanto come una sorta di resoconto su di esso”.⁶⁷

Questi contenuti sociali e politici vengono però arricchiti dalla presenza del sottogenere del buddy movie, lasciando così spazio alla costruzione della relazione tra i protagonisti. Tra le ispirazioni della serie si trovano infatti alcuni dei buddy movie più amati, come *Arma letale* (*Lethal Weapon*, Richard Donner, 1987), *Bad Boys* (*Bad Boys*, Michael Bay, 1995) e *Rush Hour – Due mine vaganti* (*Rush Hour*, Brett Ratner, 1998).⁶⁸

3.3. *Loki*

«The first and most oppressive lie ever uttered was the song of freedom. For nearly every living thing, choice breeds shame and uncertainty, and regret. There's a fork in every road, yet the wrong path always taken».
Loki Odinson (Ep. 1)

La narrazione inizia nel 2011, durante il viaggio indietro nel tempo compiuto in *Avengers: Endgame* – che si sovrappone, dunque, agli eventi del primo *The Avengers* (*The Avengers*, Joss Whedon, 2012) –, quando Loki si impadronisce del Tesseract e riesce a fuggire. Viene però ben presto catturato dagli agenti della TVA, la Time Variance Authority, un'organizzazione burocratica situata fuori dal tempo e creata dai Time Keepers per proteggere la Sacra Linea Temporale.

⁶⁴ *Captain America - Il primo Vendicatore* (*Captain America: The First Avenger*, Joe Johnston, 2011)
Captain America: The Winter Soldier (*Captain America: The Winter Soldier*, Anthony e Joe Russo, 2014)
Captain America: Civil War (*Captain America: Civil War*, Anthony e Joe Russo, 2016)

⁶⁵ Dall'Asta Monica, *Trame spezzate. Archeologia del film seriale*, Genova, Le Mani, 2009

⁶⁶ Menduni Enrico, *Entertainment*, Bologna, Il Mulino, 2013, p. 8

⁶⁷ Hesmondhalgh David, op. cit., p. 4

⁶⁸ Topel Fred, “The Falcon and the Winter Soldier: How ‘Rush Hour’ and David Lean Influenced the Marvel Disney+ Series”, 21/03/2021, URL <https://www.cheatsheet.com/entertainment/the-falcon-and-the-winter-soldier-rush-hour-david-lean-influenced-marvel-disney-series.html/> (consultato il 05/01/2022)

Nel flusso del tempo, infatti, ci sono alcuni eventi che non possono essere modificati, poiché le conseguenze creerebbero un futuro alternativo, provocando una nuova linea temporale: si tratta degli eventi Nexus e la fuga di Loki è uno di questi, rendendo Loki stesso una Variante. Sottoposto a processo e condannato a essere falciato, al dio dell'inganno viene offerta la possibilità di collaborare con l'agente Mobius al fine di catturare un'altra pericolosa Variante di se stesso. Questa si scoprirà essere Sylvie, una Variante femminile scampata al processo, che vuole eliminare la TVA e i Time Keepers per restituire il libero arbitrio all'universo.

Alleatosi con Sylvie e dopo aver visto Mobius essere falciato per averli aiutati, Loki scopre che i Time Keepers sono solo burattini e che qualcun altro deve trovarsi dietro alla TVA. Falciato anch'egli durante uno scontro, Loki scopre che persone e oggetti falciati non scompaiono, ma vengono trasferiti altrove, in un vuoto alla fine del tempo, luogo dove incontra altre Varianti di se stesso.

Loki viene quindi raggiunto da Mobius e Sylvie: il primo ritorna poi alla TVA per rivelare la verità sui Time Keepers, mentre Loki e Sylvie giungono alla Cittadella alla Fine del Tempo, dove incontrano il burattinaio dei Time Keepers e della TVA: Colui che Rimane. Questo rivela ai due che la rottura della Sacra Linea Temporale e il libero arbitrio causerebbero la frattura del multiverso e la guerra tra le dimensioni e offre loro di ricoprire il ruolo di burattinai, insieme. Mentre Loki valuta le parole di Colui che Rimane, Sylvie è accecata dalla rabbia e, rispedito Loki alla TVA, elimina Colui che Rimane; alla TVA Loki cerca Mobius per spiegargli cosa è accaduto, ma, una volta trovato l'amico, si rende conto che Mobius non lo riconosce: Loki è stato mandato nell'universo sbagliato.

La serie *Loki* è il prodotto più recente tra i tre in analisi e si compone di 6 puntate dalla durata compresa tra i 40 e i 55 minuti; la serie si caratterizza per l'estetica elaborata e la chiara e dichiarata ripresa dell'atmosfera sci-fi classica – ispirandosi a film come *Metropolis* (*Metropolis*, Fritz Lang, 1927) e *Brazil* (*Brazil*, Terry Gilliam, 1985).⁶⁹

Il mondo di Loki è stato, infatti, concepito come l'incontro tra *Mad Men* (*Mad Men*, AMC, 2007-2015) e *Blade Runner* (*Blade Runner*, Ridley Scott, 1982),⁷⁰ così da risultare allo spettatore a tratti realistico ma anacronistico, a tratti futuristico e soprannaturale: riconoscibile, quindi, ma mai familiare.

⁶⁹ Kaye Don, "The Sci-Fi Classics That Inspired The Look Of Loki", 15/06/2021, URL <https://www.denofgeek.com/tv/loki-sci-fi-classic-inspiration/> (consultato il 05/01/2022)

⁷⁰ Tangcay Jazz, "How the Look of Loki Was Influenced By Mad Men and Blade Runner", 14/07/2021, URL <https://variety.com/2021/artisans/news/loki-production-design-blade-runner-1235019744/> (consultato il 05/01/2022)

La serie è inoltre permeata da domande morali ed etiche, relative all'identità e al libero arbitrio – sulla falsariga dell'iconico *Ai confini della realtà* (*The Twilight Zone*, CBS, 1959-1964) –, mentre il finale, con il suo colpo di scena, è apertamente ispirato a *Il pianeta delle scimmie* (*Planet of the Apes*, Pierre Boulle, 1968).⁷¹

3.4. Ricezione

Per osservare il gradimento di questi prodotti da parte del pubblico – cercando così di ipotizzare quali elementi di queste nuove narrazioni siano stati più o meno apprezzati – ci si servirà di alcune informazioni derivanti dal sito web *IMDb* (*Internet Movie Database*)⁷², un archivio di dati relativi ai prodotti audiovisivi – sulla produzione, il cast, candidature e premi – che raccoglie, inoltre, recensioni da parte degli utenti, le quali vengono aggregate al fine di restituire una valutazione numerica complessiva di ciascun prodotto, a cui viene così assegnato un voto in decimi.

Al fine di comparare tra loro le tre serie, si osserverà la loro ricezione in termini di quantità e di qualità: la quantità di recensioni ricevute sul sito IMDb fungerà da metrica della popolarità di ciascuna serie. Per osservare la qualità della ricezione, invece, ci si servirà non solo dei voti medi ricevuti dai tre prodotti sul sito, ma anche di una *sentiment analysis* svolta sulle recensioni stesse.

La *sentiment analysis* è una metodologia di analisi testuale che estrapola dal testo l'opinione di chi l'ha scritto, in termini di sentimenti positivi, neutri o negativi, espressi dal linguaggio utilizzato. Essa misura la tipologia di vocaboli che compongono commenti e conversazioni in un determinato contesto, stimandone il valore in termini, appunto, di positività, neutralità o negatività; a questo scopo l'analisi utilizza un *sentiment lexicon*, una sorta di dizionario che calcola il sentimento generale di un testo valutandone l'orientamento semantico.

Si tratta di uno strumento utile in diversi ambiti, dal marketing e analisi dei social media, dove può aiutare a sondare le opinioni dei membri di una comunità – riguardanti un determinato prodotto, un servizio o, anche, riguardanti un personaggio pubblico o una figura politica, come

⁷¹ Marrone Nico, "Loki Ending Was Inspired By Planet of the Apes & Twilight Zone", 15/07/2021, URL <https://screenrant.com/loki-finale-ending-inspiration-eric-martin-response/> (consultato il 05/01/2022)

⁷² IMDb, URL https://www.imdb.com/?ref_=nv_home

nel caso di comizi o campagne elettorali –, fino alla psicologia forense, dove può essere utile a indagare la presenza di stati di psicopatia nei soggetti esaminati.⁷³

Nei riguardi dei social media, ad esempio, uno studio ha osservato il linguaggio utilizzato, sul proprio account Twitter, da parte di un politico bengalese particolarmente influente,⁷⁴ evidenziando come la scelta linguistica sia curata per evitare termini negativi e proporre così un lessico non particolarmente positivo, come ci si potrebbe aspettare, ma tendenzialmente neutro.

Nel contesto dei prodotti audiovisivi seriali, invece, un'analisi svolta sulla ricezione di *The Big Bang Theory* (*The Big Bang Theory*, CBS, 2007-2019)⁷⁵ ha osservato, tra gli altri, i rating del pubblico su IMDb, il genere dei votanti e la complessità e il sentiment dei dialoghi all'interno della sitcom, evidenziando come la serie sia generalmente più apprezzata dal pubblico femminile e come gli episodi più complessi e con un sentiment meno positivo (implicando, quindi, conflitti all'interno della narrazione) siano i più popolari.

In questo capitolo, la sentiment analysis verrà dunque utilizzata per osservare il sentiment del pubblico nei confronti dei tre prodotti in oggetto. A questo scopo si sono raccolte tutte le recensioni presenti su IMDb pubblicate dagli utenti dalla data di uscita dell'ultima puntata delle serie in poi; le recensioni di *WandaVision* sono state raccolte dal 5 marzo incluso in poi, quelle di *The Falcon & The Winter Soldier* dal 23 aprile e, infine, quelle di *Loki* dal 14 luglio in poi, per un totale rispettivo di circa 990, 1020 e 945 recensioni.

La totalità delle recensioni raccolte per ciascuna delle serie è quindi stata inserita in un documento .txt, ottenendo tre file; a questo punto, si è sfruttato R, un linguaggio di programmazione orientato all'analisi dei dati,⁷⁶ particolarmente diffuso nelle discipline umanistiche al fine di svolgere diversi tipi di content analysis.

⁷³ Guglielmi Francesca, Basile Pierpaolo, Curci Antonietta, Semeraro Giovanni, “Sentiment Analysis: applicazione in un dominio psico-forense”, in Corazza Anna, Montemagni Simonetta, Semeraro Giovanni (a cura di), *Proceedings of the third Italian conference on computational linguistics clic-it 2016*, Torino, Accademia University Press, 2016, p. 168-172, DOI: [10.4000/books.aaccademia.1787](https://doi.org/10.4000/books.aaccademia.1787)

⁷⁴ Kabir Ahmed Imran, Karim Ridoan, Newaz Shah, Hossain Muhammad Istiaque, “The Power of Social Media Analytics: Text Analytics Based on Sentiment Analysis and Word Clouds on R”, *Informatica Economică*, Vol. 22, n. 1, Aprile 2018, DOI: <http://dx.doi.org/10.12948/issn14531305/22.1.2018.03>

⁷⁵ Colladon Andrea Fronzetti, Naldi Maurizio, “Predicting the performance of TV series through textual and network analysis: The case of Big Bang Theory”, *PLoS One*, Vol. 14, Fasc. 11, Novembre 2019, pp. 1-20, DOI: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0225306>

⁷⁶ Arnold Taylor, Ballier Nicolas, Lissón Paula, Tilton Lauren, “Beyond lexical frequencies: using R for text analysis in the digital humanities”, *Lang Resources & Evaluation*, n. 53, Aprile 2019, pp. 707-733, DOI: <https://doi.org/10.1007/s10579-019-09456-6>

Il codice inserito nell'interfaccia di R sfrutta il sistema del sentiment lexicon al fine di assegnare un valore positivo, negativo o neutro ad ogni termine, restituendo infine la somma totale di questi valori: un sentiment neutro ha un punteggio pari a 0, se superiore sarà positivo e, se inferiore, sarà dunque negativo.

I dati osservati su IMDb e quelli ricavati dalla sentiment analysis sono riportati in *Tabella 1* e resi graficamente in *Figura 1*, dove l'asse di sinistra si riferisce al voto medio, rappresentato dalle colonne raggruppate, mentre l'asse di destra è relativo al sentiment complessivo ottenuto, identificato dalle linee con indicatori; l'area sullo sfondo, infine, rispecchia l'andamento della popolarità delle serie (stimata, appunto, in base quantità di recensioni). I dati mostrano come *WandaVision* e *Loki* siano i due prodotti più popolari – con quasi la stessa quantità di recensioni – nonché i più apprezzati, in particolare *Loki*, che guadagna il voto medio più alto; *The Falcon & The Winter Soldier*, se pur con una votazione ampiamente sufficiente, risulta essere il prodotto meno gradito e meno popolare tra i tre osservati.

Tale apprezzamento è inoltre coerente con i premi ricevuti dalle tre serie: *WandaVision* è stato il prodotto più apprezzato dalla critica, probabilmente grazie alla sperimentazione con i meccanismi e i generi narrativi che ha offerto agli spettatori, ricevendo numerosi premi e candidature, quali *Primetime Emmy Awards*, *TCA Awards*, *Critics Choice Awards*⁷⁷, *Hollywood Critics Association TV Awards*, ed è presente nella lista dei 10 migliori show televisivi del 2021 dell'*American Film Institute*.^{78,79} *Loki*, invece, ha vinto il *People's Choice Award*⁸⁰ come miglior serie TV del 2021 – battendo anche *WandaVision* –, mentre i principali apprezzamenti per *The Falcon & The Winter Soldier* sono stati rivolti ai membri del cast più che al prodotto in sé.

A livello di sentiment, è evidente come – nonostante i voti positivi – le recensioni non siano esenti da critiche: tutte e tre le serie hanno un sentiment generale negativo, tuttavia, anche in questo caso, il prodotto meno apprezzato (dunque, più criticato) è *The Falcon & The Winter Soldier* seguito da *Loki*, mentre *WandaVision* risulta la serie meno contestata.

⁷⁷ Critics' Choice Association, URL <https://www.criticschoice.com/critics-choice-awards/>

⁷⁸ Baculinao Michael, "WandaVision Named One of the Top 10 TV Shows of 2021 by American Film Institute", 08/12/2021, URL <https://epicstream.com/article/wandavision-named-one-of-top-10-tv-shows-of-2021-by-american-film-institute> (consultato il 20/12/2021)

⁷⁹ American Film Institute, URL <https://www.afi.com/award/afi-awards-2021/>

⁸⁰ People's Choice Awards, URL <https://www.votepca.com/>

	Voto medio	Quantità di recensioni	Sentiment complessivo
WandaVision	8/10	268642	-42,85
The Falcon & The Winter Soldier	7,3/10	188629	-171,45
Loki	8,3/10	265435	-139,25

Tabella 1 – Dati da IMDb e Sentiment Analysis

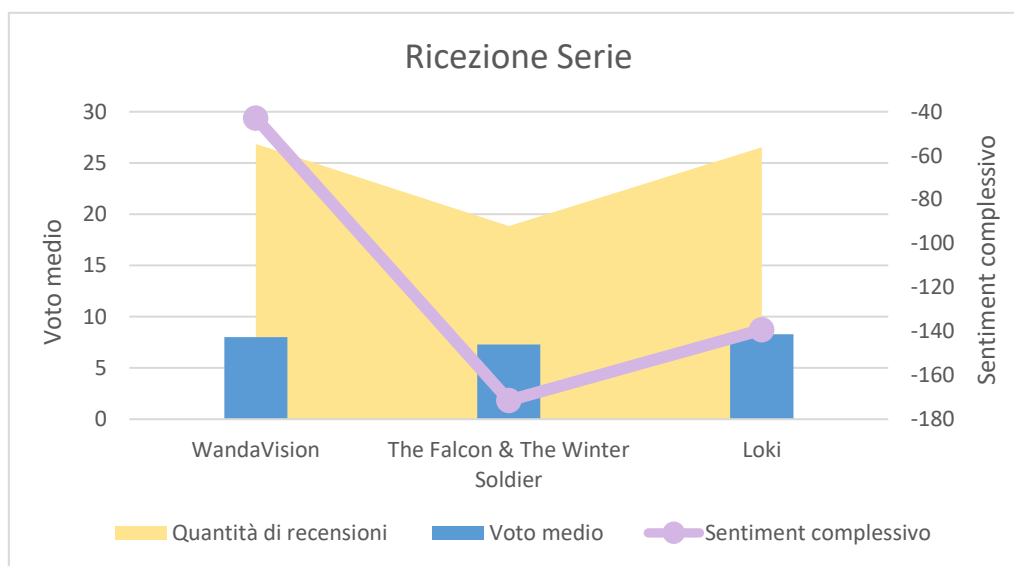


Figura 1 – Dati relativi alla ricezione delle serie

In generale, *WandaVision* e *Loki* sembrano dunque le serie più apprezzate, a scapito di *The Falcon & The Winter Soldier*: in base alle caratteristiche di questi prodotti, osservate in precedenza, pare quindi che l'ibridazione della narrazione supereroistica con generi narrativi ed estetici non abituali per il mondo del MCU – quali la sitcom e la fantascienza classica – sia un fattore particolarmente gradito dagli spettatori, rispetto a una narrazione molto simile ai prodotti cinematografici Marvel come, appunto, quella di *The Falcon & The Winter Soldier*.

Tali fattori lasciano dunque ipotizzare che, nel proseguimento della produzione di serie televisive MCU, altri futuri prodotti possano proporre sperimentazioni narrative ed estetiche e ibridazioni con sottogeneri inediti nel contesto del Marvel Cinematic Universe, creando delle narrazioni capaci di sfruttare in modo efficace e originale il formato della serie televisiva, risultando in tal modo attraenti per il pubblico e per la critica.

4. CODIFICARE LE SERIE

Il primo punto di interesse è l'osservazione dell'andamento narrativo delle tre serie. In particolare, si intende osservare come le tipologie di contenuti narrativi si distribuiscano e se vi siano correlazioni tra esse. A questo scopo, si ricorrerà alla *codifica*, un processo che – come spiega la professoressa Victoria Elliott⁸¹ – permette di analizzare dati testuali di natura qualitativa segmentandoli in più pezzi, così da poterne osservare la struttura e far emergere caratteristiche significative.

Il processo di codifica è un'attività ampiamente sfruttata nella content analysis, al fine di destrutturare i testi in esame in unità più piccole e attribuendo queste unità a una specifica categoria: si tratta quindi di un processo in due fasi che prevede

a first segmentation phase, consisting in a breakdown of the linearity into “segments” presenting a space-time action continuity, and a second categorization phase of the previously identified segments according to the chosen isotopies, where possible.⁸²

La codifica è quindi un passaggio fondamentale per poter osservare con maggiore facilità i dati e approcciare a questi in modo quantitativo, oltre che qualitativo, ed è un'operazione che ha alle spalle un processo decisionale: le modalità di analisi e la strutturazione del protocollo di codifica – con i relativi codici e sottocodici – variano, cioè, in base al contesto e al tipo di ricerca che si intende condurre e vengono definite in base allo scopo dell'analisi. Infatti, si servono del processo di codifica differenti tipi di content analysis relativi ai prodotti audiovisivi, i quali necessitano di un protocollo ad hoc ciascuno.

La serie televisiva *Black Mirror* è stata analizzata,⁸³ tramite un protocollo di codifica adeguato, allo scopo di osservare sia quali fossero le tecnologie più presenti nella serie e fino a che punto siano correlate alle tecnologie effettivamente in uso, sia quali fossero i rischi maggiormente associati a queste tecnologie. La codifica, svolta da due codificatori, ha permesso

⁸¹ Elliott Victoria, “Thinking about the Coding Process in Qualitative Data Analysis”, *The Qualitative Report*, Vol. 23, n. 11, Novembre 2018, pp. 2850-2861, DOI: <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2018.3560>

⁸² Pescatore Guglielmo, Rocchi Marta, “Narration in medical dramas I. Interpretative hypotheses and research perspectives”, *La Valle dell'Eden*, n. 34, 2019, p. 113

⁸³ Blanco-Herrero David, Rodríguez-Contreras Laura, “The risks of new technologies in Black Mirror: A content analysis of the depiction of our current socio-technological reality in a TV series”, in Conde González Miguel Ángel, Rodríguez Sedano Francisco Jesús, Fernández Llamas Camino, García-Peñalvo Francisco José (a cura di), *TEEM '19: Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturalism*, New York (USA), Association for Computing Machinery, 2019, pp. 899-905, DOI: <https://doi.org/10.1145/3362789.3362844>

di evidenziare come il tipo di tecnologie rappresentate nella serie sia generalmente realistico (rappresentando principalmente tecnologie di uso comune come smartphone, computer, tablet e social media) e come gli effetti derivanti dall'uso di tali tecnologie siano piuttosto negativi, comportando, tra gli altri, mancanza di privacy, dipendenza e confusione tra reale e virtuale, rendendo *Black Mirror* un potenziale strumento educativo e fonte di dibattito sull'utilizzo delle tecnologie e gli effetti di queste sulla vita quotidiana.

Un altro studio si è invece concentrato sull'analisi della rappresentazione dei generi nei programmi statunitensi trasmessi in prime time sui canali in chiaro e via cavo, osservando le rappresentazioni di donne e uomini sia a livello quantitativo che qualitativo.⁸⁴ Lo studio ha coinvolto una settimana di programmazione televisiva, nella fascia oraria 20-23, trasmessa sui nove dei canali principali, con quattro studenti addetti alla codifica. I risultati hanno evidenziato come le donne – che rappresentano circa la metà della popolazione statunitense – siano rappresentate con frequenza minore nei programmi televisivi rispetto agli uomini: i dati risultano straordinariamente simili a quelli raccolti da un altro studio svolto a fine anni '90, segnalando una mancanza di progresso nella frequenza di rappresentazione. I personaggi maschili, inoltre, sono rappresentati come più dominanti nelle interazioni e maggiormente oggettificati, mentre le donne risultano dipinte come più attraenti, giovani e magre e sessualmente provocanti. Inoltre, nonostante non sia stata riscontrata una sostanziale differenza nella rappresentazione dei generi in termini di intelligenza e motivazione, le donne risultano più orientate alla famiglia rispetto agli uomini. Uno studio analogo è stato svolto anche in riferimento alla televisione spagnola,⁸⁵ con risultati purtroppo simili a quello americano.

Ancora, la codifica di contenuti audiovisivi è stata applicata al fine di osservare la rappresentazione di alcool e tabacco nei programmi televisivi. Nell'ambito statunitense, attraverso la codifica operata da due codificatori, è stato osservato come l'alcool sia diffusamente rappresentato nel prime time televisivo,⁸⁶ soprattutto il vino; in particolare, si è evidenziato come la rappresentazione di alcolici trasmetta messaggi contrastanti: laddove il consumo di alcolici è rappresentato in modo centrale, il messaggio associato è generalmente

⁸⁴ Sink Alexander, Mastro Dana (2017) "Depictions of Gender on Primetime Television: A Quantitative Content Analysis", *Mass Communication and Society*, Vol. 20, n. 1, Ottobre 2016, pp. 3-22, DOI: <https://doi.org/10.1080/15205436.2016.1212243>

⁸⁵ González-de-Garay B., Marcos-Ramos M., Portillo-Delgado C., "Gender representation in Spanish prime-time TV series", *Feminist Media Studies*, Vol. 20, n. 3, Aprile 2019, pp. 414-433, DOI: <https://doi.org/10.1080/14680777.2019.1593875>

⁸⁶ Russell Cristel Antonia, Russell Dale W., "Alcohol Messages in Prime-Time Television Series", *Journal of Consumer Affairs*, Vol. 43, n. 1, Marzo 2009, pp. 108-128, DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1745-6606.2008.01129.x>

negativo, mentre il consumo rappresentato in modo secondario o sullo sfondo è solitamente associato a messaggi positivi, relativi al divertimento, con il rischio di far perdere efficacia ai messaggi negativi.

Nel contesto della reality television inglese, si sono osservati il consumo di alcool e tabacco in cinque reality,⁸⁷ tramite la codifica di segmenti di durata pari a un minuto ciascuno, utili a quantificare i contenuti correlati a queste sostanze. L'analisi ha evidenziato come questi contenuti non siano rari e, anzi, siano particolarmente comuni nel caso dell'alcool; si tratta di programmi molto popolari tra i più giovani, che vengono così esposti a immagini di consumo che possono contribuire allo stimolo verso l'assunzione di alcool e tabacco.

Nel corrente elaborato, la codifica verrà applicata per osservare l'andamento narrativo dei prodotti televisivi dei Marvel Studios, al fine di determinare se il contenuto narrativo delle tre serie in oggetto presenti o meno delle caratteristiche costanti che possano essere generalizzate e assunte come tendenze comuni all'interno delle narrazioni dello stesso tipo.

I parametri adottati per separare le varie porzioni narrative sono quindi due: il mutamento delle unità aristoteliche – dunque variazioni significative nel tempo o nel luogo della narrazione o nell'azione che viene compiuta – e il contenuto narrativo che caratterizza i segmenti, ovvero le *isotopie*. Per isotopia si intende una ricorrenza di categorie semantiche all'interno di uno stesso testo che va a garantire l'omogeneità e la coerenza del discorso; si tratta di un'iterazione, una ripetizione semantica che va a costruire “una griglia di lettura che rende omogenea la superficie del testo, dato che essa permette di risolverne le ambiguità”.⁸⁸

In particolare, si è voluto ricercare delle isotopie che fossero trasversali alle tre serie, in modo tale da poterne osservare gli andamenti lungo la singola narrazione, ma soprattutto – trattandosi di serialità breve – poterne confrontare le caratteristiche a cavallo dei tre prodotti, così da identificare eventuali tendenze generali.

A seguito della visione preliminare delle serie in questione, si sono delineate tre isotopie: relazionale, psicologica e fantastica. In altri termini, le tre aree semantiche principali in cui la narrazione si divide sono relative alla creazione di relazioni tra i personaggi, alla dimensione psicologica degli stessi o ai temi convenzionalmente associati al genere fantastico.

⁸⁷ Barker Alexander B., Britton John, Thomson Emily, Hunter Abby, Opazo Breton Magdalena, Murray Rachael L., “A content analysis of tobacco and alcohol audio-visual content in a sample of UK reality TV programmes”, *Journal of Public Health*, Vol. 42, n.3, Giugno 2019, pp. 561-569, DOI: <https://doi.org/10.1093/pubmed/fdz043>

⁸⁸ Greimas Algirdas Julien, Courtés Joseph, *Semiotica: Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Milano, Mondadori, 2007

È da sottolineare, infine, che l'attribuzione dei segmenti alle rispettive isotopie è un processo che presenta un margine di soggettività intrinseco: la stessa codifica svolta da soggetti diversi potrebbe dunque portare a risultati leggermente differenti.

4.1. *Protocollo di codifica*

Una volta determinati lo scopo dell'analisi e le isotopie da osservare, è necessario mettere a punto un protocollo di codifica ad hoc, ovvero una serie di codici e sottocodici da assegnare ai vari segmenti in base al tipo di contenuto che questi presentano.

Anzitutto, il protocollo identifica ogni segmento indicandone la stagione (S_1) e l'episodio (E_1, E_2, E_3...) di appartenenza; all'interno di ogni episodio, i segmenti vengono quindi numerati (1, 2, 3...) e ne viene indicato il minutaggio di inizio e fine; la differenza tra i due permette di calcolarne la durata.

In relazione alle isotopie, la prima, denominata *Relational Isotopy* e identificata dal codice RI, identifica tutti i segmenti narrativi all'interno dei quali si verificano interazioni significative tra personaggi, in termini di costruzione di relazioni di cooperazione o di opposizione; per distinguere le due eventualità, nel primo caso si utilizzerà il sottocodice R1 (relazione di cooperazione), nel secondo, invece, il sottocodice R2 (relazione di opposizione).

La seconda isotopia osservata sarà, invece, la *Psychological Isotopy*, corrispondente al codice PI e indicativa di quelle porzioni di narrazione in cui viene esplorata, spiegata o modificata la dimensione psicologica dei personaggi; i sottocodici distinguono lo sviluppo psicologico generale (come, ad esempio, il superamento del lutto), corrispondente al sottocodice P1, e lo sviluppo identitario (come l'accettazione del nuovo ruolo simbolico di Captain America), indicato, quindi, con il sottocodice P2.

L'ultima isotopia indagata sarà, dunque, la *Fantasy Isotopy*, codificata come FI: questa abbraccia i segmenti narrativi contenenti le convenzioni di genere; trattandosi di prodotti di impronta fumettistica e supereroistica, il genere sarà ibridato tra fantasy, action e sci-fi. I sottocodici si riferiranno quindi all'uso di particolari tecnologie (F1), all'utilizzo di poteri e capacità soprannaturali (F2) e, infine, alla presenza di segmenti contenenti scene d'azione, lotta o combattimento (F3).

A ogni segmento narrativo verrà dunque assegnata l'isotopia corrispondente; tuttavia, non è raro che le isotopie siano compresenti all'interno dello stesso segmento. Per questa ragione, è possibile assegnare più isotopie allo stesso tempo, ponderandole. A tal fine, ogni isotopia riceve un punteggio da 1 a 6: se c'è una sola isotopia nel segmento, questa avrà peso 6; se sono più isotopie, invece, il numero verrà assegnato in base alla preponderanza delle isotopie stesse, fino ad una somma massima di 6. In questo modo, l'incidenza di ogni isotopia potrà successivamente essere calcolata in base al peso assegnatole e la durata del segmento stesso.

Oltre alle isotopie, il protocollo di codifica presenta altre componenti. Anzitutto, per indagare la natura orizzontale o verticale delle narrazioni, si è inserita una colonna atta a segnalare la presenza, nei vari segmenti, di plot verticali – *Anthology Plot*, la cui estensione è limitata al singolo episodio, segnalati dal codice A –, plot orizzontali di breve durata (*Seasonal Plot*, trama con arco narrativo che si conclude entro la stagione, corrispondente alla S) e plot orizzontali di lunga durata o *Running Plot*, cioè archi narrativi che non trovano conclusione con il finale di stagione, identificati dalla lettera R.

Inoltre, la tabella di codifica presenta la voce NA per indicare i segmenti interni alla narrazione ma privi di isotopie (è il caso dei segmenti di contestualizzazione) e la voce “/” per indicare i segmenti non narrativi, come recap, sigle e titoli di testa e coda.

Infine, nel solo caso di *WandaVision*, si sono aggiunte al protocollo due specifiche, allo scopo di osservare l'incidenza del genere della sitcom sulla totalità della narrazione: la prima è dunque la colonna *Sitcom*, che indica le porzioni di narrazioni che si svolgono internamente all'interno dell'anomalia, prendendo appunto la forma della sitcom. Gli indicatori usati per discernere i segmenti con formato sitcom e quelli ambientati all'interno dell'anomalia ma non appartenenti a tale genere sono: il tono delle vicende narrative rappresentate (comedy, thriller, mystery); fino all'episodio 4, il formato dello schermo (4:3 per la sitcom, 16:9 per la narrazione esterna); la presenza di musiche leggere, tipiche della sitcom, o di altri stili musicali (legati ad altri generi, come thriller o suspense); la presenza o meno della laugh track.

La seconda e ultima specifica introdotta per *WandaVision* è la colonna *MCU*, che indica la narrazione direttamente collegata alle vicende del Marvel Cinematic Universe, cioè ciò che avviene esternamente al controllo della protagonista e al formato sitcom.

Un riassunto dei codici e sottocodici che compongono il protocollo di codifica è consultabile in *Tabella 2*.

<p>S_1 = stagione di riferimento E_1, E_2, E_3... = numero dell'episodio di riferimento 1, 2, 3... = numero del singolo segmento</p>
<p>RI = Relational Isotopy, segmenti relativi all'interazione significativa tra personeggi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • R1 = Relazione • R2 = Opposizione
<p>PI = Psychological Isotopy, segmenti in cui viene esplorata la dimensione psicologica del personaggio:</p> <ul style="list-style-type: none"> • P1 = dimensione psicologica in generale • P2 = dimensione identitaria
<p>FI = Fantasy Isotopy, segmenti in cui sono contenute le convenzioni di genere:</p> <ul style="list-style-type: none"> • F1 = utilizzo di particolari tecnologie • F2 = utilizzo di poteri e capacità soprannaturali • F3 = segmenti action
<p>A/S/R = Specifica relativa al tipo di plot a cui appartiene il segmento:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A = Anthology Plot, segmento il cui arco narrativo è fine a se stesso • S = Seasonal Plot, arco narrativo di estensione stagionale • R = Running Plot, arco narrativo che non viene chiuso con il finale di stagione.
<p>NA = non assegnato, segmento che non contiene isotopie (es. contestualizzazione) / = segmento non narrativo (es. titoli di testa e coda, recap)</p>
<p>Sitcom = indica le porzioni di narrazioni che si svolgono in forma di sitcom:</p> <ul style="list-style-type: none"> • genere comedy • formato dello schermo in 4:3 • presenza di musiche leggere • laugh track
<p>MCU = narrazione direttamente collegata alle vicende del Marvel Cinematic Universe.</p>

Tabella 2 – Protocollo di codifica

Una volta ultimata la codifica delle tre serie, svolta su documento excel, si sono ottenute tre tabelle – una per ogni serie – contenenti tutti gli episodi segmentati secondo il protocollo sopra illustrato, ottenendo l'intestazione osservabile in *Figura 2*.

Titolo Serie										
Stagione	Episodio	Segmento	Inizio	Fine	Durata	Isotopie			A/S/R	Note
						PI	RI	FI		

Figura 2 – Intestazione della tabella con gli elementi del protocollo di codifica

A questo punto, è stato calcolato il peso ponderato delle isotopie in base al punteggio assegnato e alla durata del segmento di riferimento, tramite la formula $\text{durata} * \text{punteggio} / 6$.

Per determinare il peso dei segmenti privi di isotopie (rispettivamente NA, ovvero isotopia non assegnata, e “/”, cioè contenuto nullo), è stata utilizzata la funzione filtro, per mostrare solamente questi segmenti, il cui peso – non dovendo subire ponderazioni – è pari alla durata del segmento stesso.

Lo stesso procedimento è stato reiterato per *Anthology*, *Seasonal* e *Running Plot*: i segmenti sono stati filtrati per ognuna di queste categorie, attribuendo a esse una durata pari alla durata del segmento. Per la sola serie *WandaVision*, tale processo è stato operato anche sulle due colonne di *Sitcom* e *MCU*, per poter ottenere la durata dei due ordini narrativi.

In tal modo, la tabella iniziale è stata ampliata (*Figura 3*) inserendovi, per ciascun segmento narrativo, il peso ponderato delle isotopie presenti o, in caso queste siano assenti, la durata di “/”, o NA; per ogni segmento è, inoltre, indicato il tipo di plot – *Anthology*, *Seasonal* o *Running Plot* – e la durata del relativo contenuto; infine, per *WandaVision*, sono indicate le durate dei segmenti *Sitcom* e *MCU* (*).

WandaVision																								
Stagione	Episodio	Segmento	Inizio	Fine	Durata	Isotopie					A/S/R	Controllo	Peso PI	Peso RI	Peso FI	Peso NA	Peso /	Peso A	Peso S	Peso R	Sitcom*	MCU*	Note	
						PI	RI		FI															
S_1	E_1	1	00:00:00	00:00:35	00:00:35	/		/		/		/	NA	NA	NA	NA	NA	00:00:35	NA	NA	NA	NA	Intro Marvel Studios	
S_1	E_1	2	00:00:35	00:01:31	00:00:56	0		3	R1	3	F2	A	6	00:00:00	00:00:28	00:00:28	NA	NA	00:00:56	NA	NA	00:00:56	NA	Sitcom: Sigla WandaVision, i protagonisti, in abiti da nozze, si trasferiscono nella nuova casa
S_1	E_1	3	00:01:31	00:03:43	00:02:12	0		3	R1	3	F2	A	6	00:00:00	00:01:06	00:01:06	NA	NA	00:02:12	NA	NA	00:02:12	NA	Sitcom: i protagonisti parlano in cucina e usano i loro poteri
S_1	E_1	4	00:03:43	00:05:45	00:02:02	0		6	R1	0		A	6	00:00:00	00:02:02	00:00:00	NA	NA	00:02:02	NA	NA	00:02:02	NA	Sitcom: Wanda incontra Agnes
S_1	E_1	5	00:05:45	00:05:47	00:00:02	NA		NA		NA		/	NA	NA	NA	00:00:02	NA	NA	NA	NA	NA	00:00:02	NA	Sitcom: Segmento di contestualizzazione
S_1	E_1	6	00:05:47	00:05:53	00:00:06	0		0		6	F2	A	6	00:00:00	00:00:00	00:00:06	NA	NA	00:00:06	NA	NA	00:00:06	NA	Sitcom: Visione è al lavoro
S_1	E_1	7	00:05:53	00:07:11	00:01:18	0		6	R1	0		A	6	00:00:00	00:01:18	00:00:00	NA	NA	00:01:18	NA	NA	00:01:18	NA	Sitcom: Visione parla con Norm
S_1	E_1	8	00:07:11	00:08:15	00:01:04	0		6	R1, R2	0		A	6	00:00:00	00:01:04	00:00:00	NA	NA	00:01:04	NA	NA	00:01:04	NA	Sitcom: Visione parla con Mr. Heart
S_1	E_1	9	00:08:15	00:08:18	00:00:03	NA		NA		NA		/	NA	NA	NA	NA	00:00:03	NA	NA	NA	NA	00:00:03	NA	Sitcom: Segmento di contestualizzazione
S_1	E_1	10	00:08:18	00:09:51	00:01:33	0		6	R1	0		A	6	00:00:00	00:01:33	00:00:00	NA	NA	00:01:33	NA	NA	00:01:33	NA	Sitcom: Wanda è a casa con Agnes e Visione le telefona
S_1	E_1	11	00:09:51	00:10:41	00:00:50	NA		NA		NA		/	NA	NA	NA	NA	00:00:50	NA	NA	NA	NA	00:00:50	NA	Sitcom: spot
S_1	E_1	12	00:10:41	00:11:57	00:01:16	0		6	R1, R2	0		A	6	00:00:00	00:01:16	00:00:00	NA	NA	00:01:16	NA	NA	00:01:16	NA	Sitcom: Visione, Mr. e Mrs. Heart tornano a casa da Wanda
S_1	E_1	13	00:11:57	00:12:43	00:00:46	0		6	R2	0		A	6	00:00:00	00:00:46	00:00:00	NA	NA	00:00:46	NA	NA	00:00:46	NA	Sitcom: Visione e Wanda parlano in cucina
S_1	E_1	14	00:12:43	00:14:07	00:01:24	0		6	R1, R2	0		A	6	00:00:00	00:01:24	00:00:00	NA	NA	00:01:24	NA	NA	00:01:24	NA	Sitcom: Visione intrattiene gli ospiti mentre Agnes aiuta Wanda
S_1	E_1	15	00:14:07	00:16:11	00:02:04	0		2	R1, R2	4	F2	A	6	00:00:00	00:00:41	00:01:23	NA	NA	00:02:04	NA	NA	00:02:04	NA	Sitcom: Visione intrattiene gli ospiti mentre Wanda prepara la cena
S_1	E_1	16	00:16:11	00:17:11	00:01:00	0		6	R1, R2	0		A	6	00:00:00	00:01:00	00:00:00	NA	NA	00:01:00	NA	NA	00:01:00	NA	Sitcom: Wanda va a intrattenere gli ospiti
S_1	E_1	17	00:17:11	00:17:31	00:00:20	0		3	R2	3	F2	A	6	00:00:00	00:00:10	00:00:10	NA	NA	00:00:20	NA	NA	00:00:20	NA	Sitcom: Wanda torna in cucina e prepara la cena
S_1	E_1	18	00:17:31	00:18:51	00:01:20	3	P1	3	R1, R2	0		A	6	00:00:40	00:00:40	00:00:00	NA	NA	00:01:20	NA	NA	00:01:20	NA	Sitcom: i personaggi siedono a tavola ma Wanda e Vision non sanno rispondere alle domande
S_1	E_1	19	00:18:51	00:19:42	00:00:51	0	P1	2	R2	4	F2	A	6	00:00:00	00:00:17	00:00:34	NA	NA	00:00:51	NA	NA	00:00:51	NA	Sitcom: Mr. Heart rischia di soffocare
S_1	E_1	20	00:19:42	00:20:45	00:01:03	0		6	R1	0		A	6	00:00:00	00:01:03	00:00:00	NA	NA	00:01:03	NA	NA	00:01:03	NA	Sitcom: gli ospiti se ne vanno
S_1	E_1	21	00:20:45	00:21:56	00:01:11	0		4	R1	2	F2	A	6	00:00:00	00:00:47	00:00:24	NA	NA	00:01:11	NA	NA	00:01:11	NA	Sitcom: i protagonisti restano soli
S_1	E_1	22	00:21:56	00:22:02	00:00:06	NA		NA		NA		/	NA	NA	NA	00:00:06	NA	NA	NA	NA	NA	00:00:06	NA	Sitcom: Titoli di coda
S_1	E_1	23	00:22:02	00:22:15	00:00:13	0		0		6	F1	S	6	00:00:00	00:00:00	00:00:13	NA	NA	00:00:13	NA	NA	00:00:13	NA	Qualcuno sta vedendo la sitcom alla TV
S_1	E_1	24	00:22:15	00:26:33	00:04:18	/		/		/		/	NA	NA	NA	NA	NA	00:04:18	NA	NA	NA	NA	NA	Titoli di coda Marvel

Figura 3 – Esempio di tabella di codifica, con intestazione completa e la codifica del primo episodio di WandaVision

4.2. Risultati

a. WandaVision

Osservando la distribuzione del tempo narrativo per ogni isotopia (Figura 4), è possibile constatare come – a fronte di una percentuale pari al 17,3 di segmenti privi di isotopie (dunque la somma di NA e “/”) – la maggior parte della narrazione, in termini di minutaggio, sia relativa all’isotopia *Fantasy* (38,8%); a questo segue l’isotopia *Relational* (33,0%) e, per ultima, quella *Psychological*, con una presenza percentuale del 10,9.

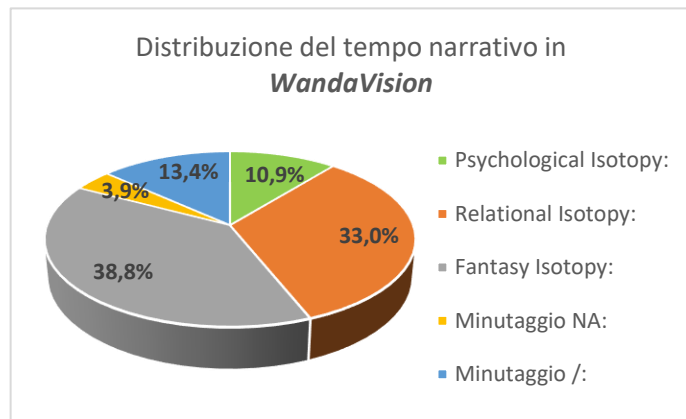


Figura 4 – Distribuzione del minutaggio in WandaVision

Per un’ulteriore conferma riguardante la distribuzione delle isotopie, si è sfruttata la *Zero-Shot Topic Classification*⁸⁹, un metodo di classificazione testuale basato sull’apprendimento *Zero-Shot Learning*.

Zero-Shot Learning è una modalità di apprendimento automatico per le intelligenze artificiali che consente a queste di riconoscere un oggetto che non hanno mai incontrato in precedenza, allo scopo di ridurre la quantità di dati necessari al riconoscimento; tale apprendimento ha come oggetto sia il riconoscimento visivo che testuale.⁹⁰ Nel primo caso, la IA riconosce tramite inferenza un’immagine che non ha mai visto, grazie al confronto con immagini e descrizioni testuali ausiliarie fornite in fase di training; nel secondo, invece, il training è svolto sul linguaggio naturale umano, rendendo la AI capace di categorizzare il testo in una serie di etichette (topic) pur non avendo dati sul testo stesso.⁹¹

Nel caso in oggetto, ci si è serviti della classificazione testuale tramite *Zero-Shot* per verificare, tramite un’overview generale, se i testi di riferimento – le trascrizioni delle battute di ciascuna serie – riflettano a livello testuale la stessa presenza delle isotopie riscontrata tramite codifica. La trascrizione totale delle battute di ciascuna serie è quindi stata inserita

⁸⁹ Zero Shot Topic Classification: <http://35.208.71.201:8000/>

⁹⁰ Anonimo, “Zero-Shot Learning: Puoi Classificare Un Oggetto Senza Vederlo Prima?”, 12/04/2021, URL <https://zephyrnet.com/it/Zero-shot-learning-puoi-classificare-un-oggetto-senza-vederlo-prima/> (consultato il 10/02/2022)

⁹¹ Ibidem

nell'interfaccia, la quale “allows one to compute meaningful semantic similarity between a document and a potential label”,⁹² permettendo così di associare il contenuto testuale ai topic selezionati e ottenendo per ognuna delle serie un grafico a barre che mostra la maggiore o minore presenza di termini relativi ai topic inseriti.

Avendo l'obiettivo di verificare la distribuzione delle isotopie, i topic inseriti per svolgere la classificazione sono relativi agli stessi tre campi semantici: per la *Psychological Isotopy* si è inserito il topic “psychology”; per la *Relational Isotopy* è stato inserito “relation”; per la *Fantasy Isotopy*, invece – data la natura composita dell'isotopia, che incorpora azione, magia e tecnologia – si è scelto di inserire il topic “sci-fi”.

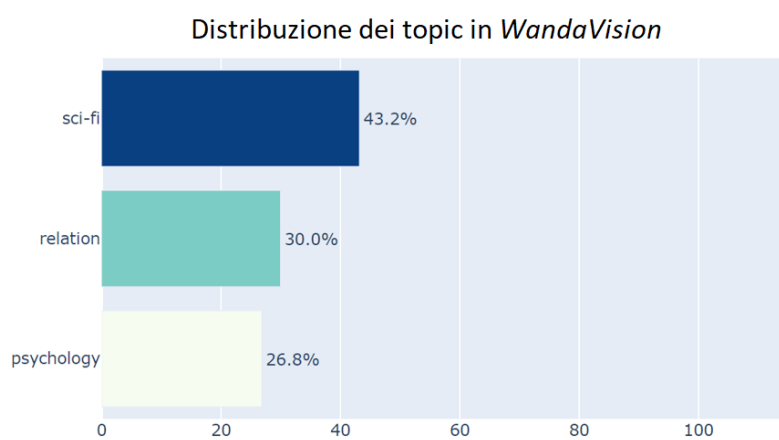


Figura 5 – Analisi testuale tramite Zero-Shot Classification

Per quanto riguarda la serie *WandaVision*, la classificazione tramite *Zero-Shot* (Figura 5) ha confermato la generale presenza di una maggiore quantità di termini relativi al topic *sci-fi* (43,2%), seguito da *relation* (30%) e *psychology* (26,8%).

Concentrandosi più specificamente sull'andamento delle isotopie – rappresentate nel grafico dalle linee con indicatori in primo piano (Figura 6) –, attraverso il grafico si osserva come, durante la serie, le isotopie *Fantasy* e *Relational* abbiano un andamento tendenzialmente speculare (come evidenziato dalle rispettive linee di tendenza), dato compatibile con la propensione a costruire le relazioni sul dialogo, mentre le scene d'azione tendono a concentrarsi sulla dinamicità e gli effetti speciali.

⁹² Song Yangqiu, Upadhyay Shyam, Peng Haoruo, Mayhew Stephen, Roth Dan, Elsevier B.V, “Toward any-language zero-shot topic classification of textual documents”, *Artificial Intelligence*, Vol. 274, Settembre 2019, pp. 133-150, DOI: <https://doi-org.ezproxy.unibo.it/10.1016/j.artint.2019.02.002>

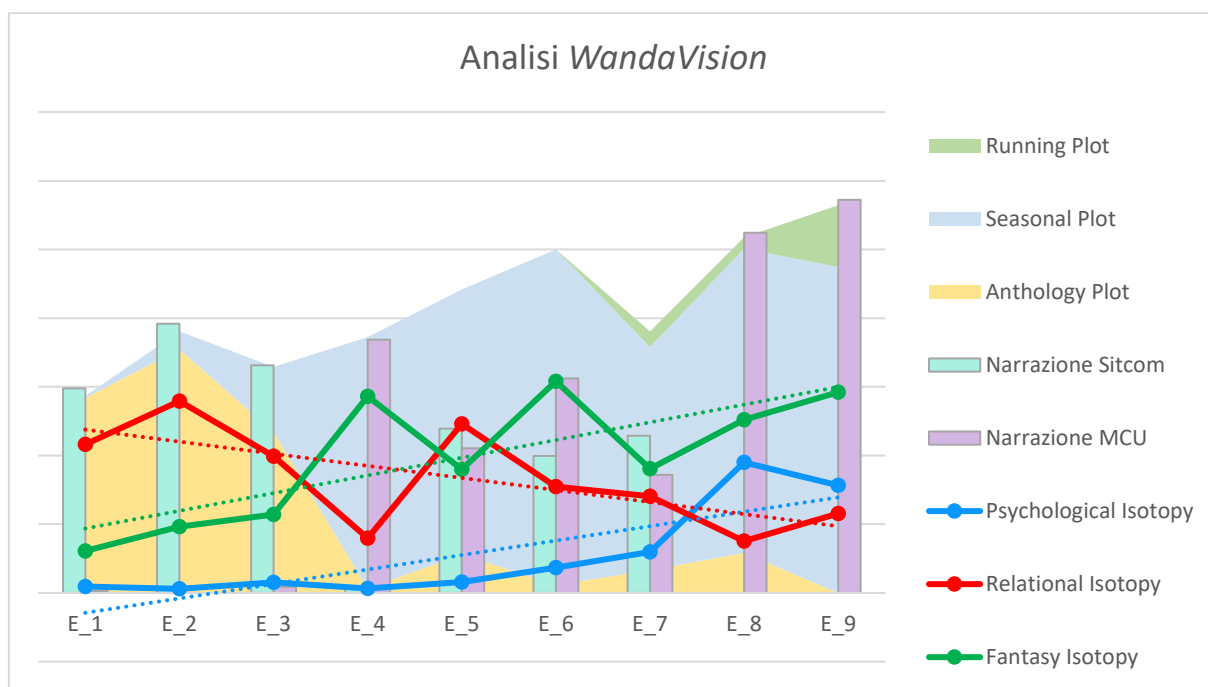


Figura 6 – Grafico relativo alla codifica di WandaVision

Il grafico mette in luce, inoltre, come l'isotopia *Psychological* si sviluppi in seguito ad un periodo di "incubazione" – si tratta della prima fase del lutto, la negazione –, successivamente al quale dimostra una tendenza in aumento e dall'andamento tendenzialmente simile all'isotopia *Fantasy*, la quale, nella serie in oggetto, è in parte intrecciata alla dimensione psicologica e identitaria (*Psychological Isotopy*) della protagonista, che affronta le successive fasi del lutto anche con l'utilizzo della magia: usa, infatti, le proprie capacità nelle fasi della rabbia e del patteggiamento, perde il controllo dei poteri nella fase della depressione e, infine, riesce ad affrontare il lutto e a comprendere la propria identità nell'ultima fase, quella dell'accettazione.

Sullo stesso grafico è inoltre possibile osservare l'andamento delle differenti tipologie di plot – *Anthology*, *Seasonal* e *Running*, rappresentati dalle aree colorate sullo sfondo del grafico – durante la stagione. In particolare, per il peculiare impianto narrativo della serie, i primi episodi (E1, E2, E3) sono fortemente – ma non esclusivamente –, antologici: questi riprendono infatti il formato classico della sitcom, al quale si aggiunge qualche collegamento con la narrazione più estesa in atto nel MCU. In seguito al terzo episodio, vi è un cambio di paradigma e il *Seasonal Plot* sostituisce l'*Anthology* come plot principale. Per quanto riguarda il *Running Plot*, è possibile osservare come questo sia assente per gran parte della stagione, per comparire solo negli ultimi tre episodi, con un picco nel nono e ultimo episodio.

Questo sottolinea come la serie abbia gestito buona parte delle proprie linee narrative durante la stagione, lasciando però alcuni elementi in sospeso per i prodotti futuri.

Nel caso di *WandaVision*, la presenza sia del genere narrativo della sitcom che di quello proprio dell'universo MCU permette di osservare l'andamento di questi due aspetti – nel grafico, rappresentati dalle colonne – in relazione agli altri dati considerati (Isotopie e Plot).

Sitcom e *MCU* hanno, come prevedibile, la tendenza a escludersi l'un l'altro e i relativi sviluppi lungo la stagione risultano dunque speculari; osservandoli in relazione alle isotopie, si può notare come la *Sitcom* abbia un andamento molto simile all'isotopia *Relational*, mentre *MCU* è più aderente all'isotopia *Fantasy* (fattore coerente con il tipo di narrazione sci-fi e supereroistica della casa di produzione).

Spostando l'attenzione alla relazione con i plot, emerge come i primi episodi, di natura *Anthology*, siano proprio quelli concentrati sulla *Sitcom*, mentre *MCU* ha una maggiore corrispondenza con l'andamento del *Seasonal Plot*; tuttavia, con il trascorrere della stagione e l'intrecciarsi delle vicende narrative, nella seconda metà della stagione (E5, E6, E7) *Sitcom* e *MCU* condividono lo spazio narrativo, portando anche l'assetto *Sitcom* a aderire al *Seasonal Plot*. Con la scomparsa dell'elemento *Sitcom* (E8, E9) si assiste al picco della *Seasonal Plot* e all'emersione del *Running Plot*, basati dunque sull'assetto narrativo *MCU*.

b. *The Falcon & The Winter Soldier*

Come riscontrabile nel grafico (Figura 7), la serie dedica gran parte del tempo narrativo all'isotopia *Relational* (34,6%), seguito da quella *Fantasy* che è pari al 33,5%. L'isotopia *Psychological* corrisponde al 17,4% del tempo narrativo totale, mentre la somma delle durate dei segmenti privi di isotopie è pari al 14,5%.

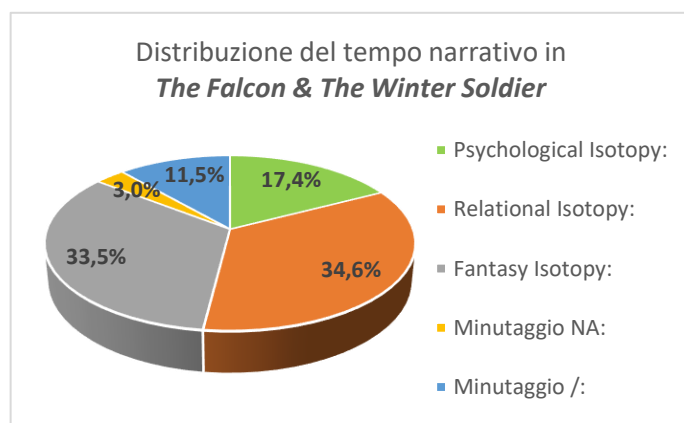


Figura 7 – Distribuzione del minutaggio in *The Falcon & The Winter Soldier*

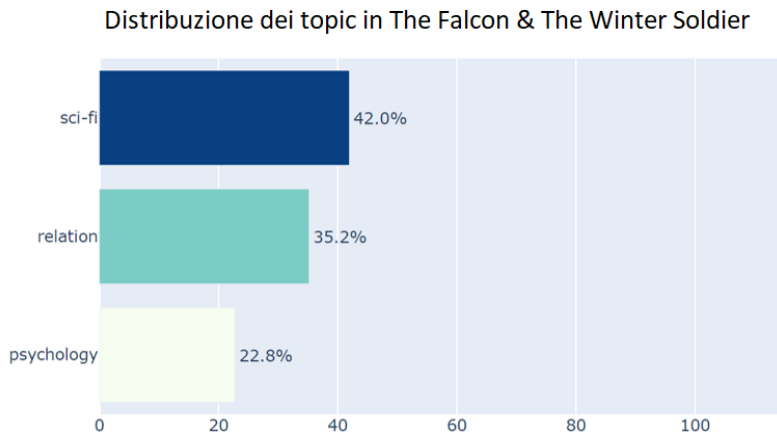


Figura 8 – Analisi testuale tramite Zero-Shot Classification

La classificazione condotta attraverso *Zero-Shot Topic* (Figura 8) riscontra, invece, una dominanza, a livello testuale, del topic *sci-fi* (e la somiglianza con la serie precedente), pari al 42%, mentre *relation* è pari al 35% e *psychology* al 22,8%.

Questa peculiarità è dovuta al contesto in cui le relazioni vengono sviluppate all'interno della narrazione: i rapporti tra i personaggi, infatti, si palesano in un ambiente di stampo spionistico, portando gli elementi relazionali a essere legati, a livello testuale, agli eventi in atto nella narrazione; in altri termini, molte conversazioni tra i personaggi contengono riferimenti a eventi e attività di tipo sci-fi.

Osservando nel dettaglio l'andamento delle isotopie, attraverso il grafico (Figura 9) emerge come *Relational* e *Psychological* (a eccezione del primo episodio) abbiano un andamento generalmente simile e in opposizione a quello dell'isotopia *Fantasy*.

Relativamente alla tipologia di plot, la serie si dimostra di stampo fortemente stagionale: l'*Anthology Plot* è quasi totalmente assente, mentre il *Running Plot* tende ad emergere negli ultimi episodi, con il conseguente calo del *Seasonal Plot* (E4, E5).

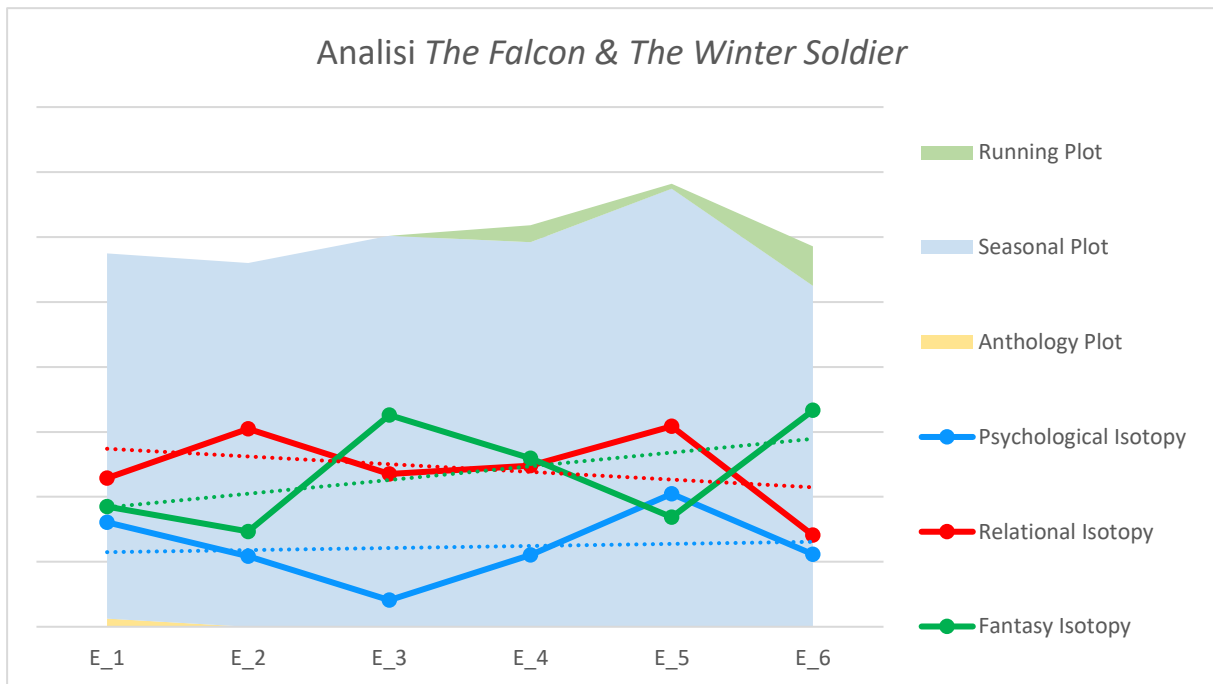


Figura 9 - Grafico relativo alla codifica di *The Falcon & The Winter Soldier*

c. *Loki*

La terza serie in esame, presenta una distribuzione del tempo narrativo particolarmente simile a quella di *WandaVision* (Figura 10): il 15,4% del minutaggio totale costituito dai segmenti privi di isotopie (NA e “/”). La maggior parte della narrazione è legata all’isotopia *Fantasy*, con il 42,2%. L’isotopia *Relational* occupa invece il secondo posto, con il 31,4% del tempo narrativo totale, mentre la *Psychological* rimane all’11%.

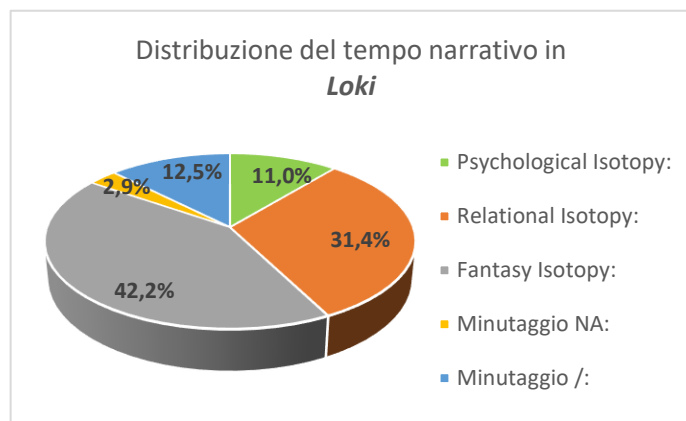


Figura 10 - Distribuzione del minutaggio in *Loki*

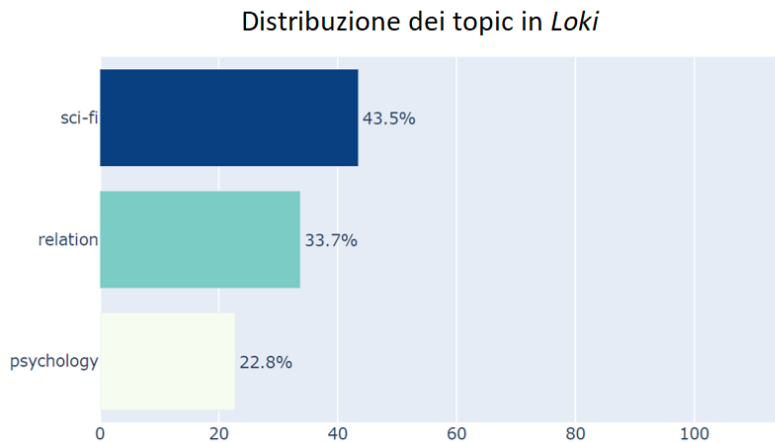


Figura 11 - Analisi testuale tramite Zero-Shot Classification

Anche osservando la classificazione ottenuta tramite *Zero-Shot Topic Classification* (Figura 11) si riscontra la stessa distribuzione dei contenuti testuali: il topic *sci-fi* occupa il 43,5%, mentre *relation* e *psychology* occupano, rispettivamente, il 33,7% e il 22,8%.

Osservando gli altri parametri (Figura 12), emerge come le isotopie *Psychological* e *Fantasy* risultino avere un andamento simile, mentre la *Relational* presenta un andamento simile alle altre due nella parte centrale (E2, E3, E4) – dove, inoltre, l’isotopia *Relational* è preponderante rispetto alle altre –, ma opposto a inizio e fine serie (E1, E5, E6).

Relativamente alla tipologia di plot, la serie si presenta come fortemente stagionale; domina, infatti, il *Seasonal Plot*, il quale, tuttavia, subisce un crollo nell’episodio finale a favore del *Running Plot*, che presenta un picco (in accordo all’isotopia *Psychological*).

Analizzando il grafico sopra riportato, emerge, inoltre, come l’isotopia *Relational* abbia un andamento simile al *Seasonal Plot*, sintomo della creazione di relazioni diegetiche durature.

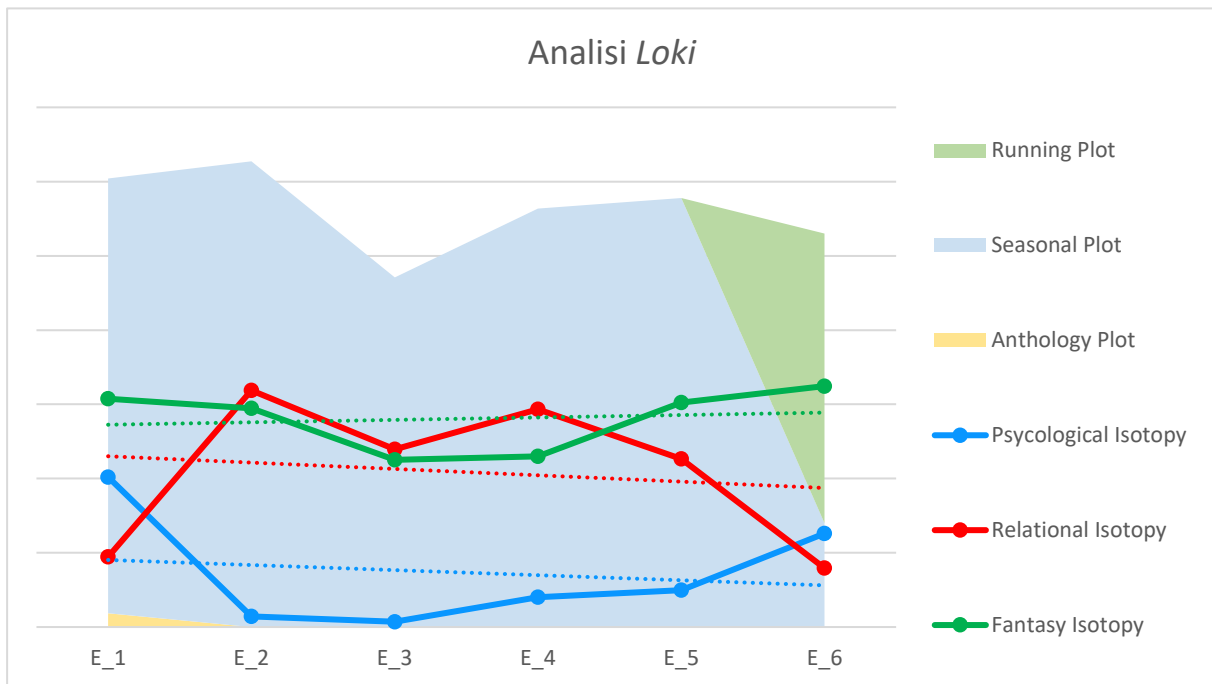


Figura 12 - Grafico relativo alla codifica di Loki

d. Confronto

La distribuzione del tempo narrativo tra le isotopie è particolarmente simile nei casi di *WandaVision* e *Loki*; in *The Falcon & The Winter Soldier*, invece, l'isotopia dominante è quella relazionale, fattore coerente con la presenza di due personaggi già introdotti e conosciuti al pubblico – ed entrambi con delle storyline ancora aperte (diversamente da quanto accade in *WandaVision*) – nel ruolo di protagonisti.

Le serie condividono la presenza di un picco dell'isotopia *Fantasy* nell'episodio finale e, in generale, la linea di tendenza dell'isotopia è in tutti i tre casi in aumento, contrariamente a quella *Relational*, la cui linea di tendenza è in calo. L'isotopia *Psychology* si dimostra invece piuttosto variabile, ma anche questa mostra una crescita nella parte finale delle serie.

Interessante è la somiglianza tra la linea di tendenza dell'isotopia *Psychology* e quella dell'isotopia *Relational* nei casi di *Loki* e *The Falcon & The Winter Soldier* (qui escludendo l'ultimo episodio, dove le due isotopie subiscono un crollo per lasciare spazio al finale, fortemente action e, quindi, relativo all'isotopia *Fantasy*); questa tendenza è concorde con lo sviluppo spesso simultaneo, nelle serie, della dimensione relazionale e di quella psicologica.

Nel caso di *WandaVision*, invece, le due isotopie hanno un andamento speculare: questo si deve sia alla presenza della forma narrativa della sitcom nella prima parte della serie – dove le relazioni interpersonali, ma spesso superficiali, sono al centro della narrazione – che, soprattutto, al percorso psicologico della protagonista, la quale vive le cinque fasi del lutto, arrivando quindi ad una maturazione interiore e accettazione psicologica solo nella seconda metà della serie.

Tutte le serie hanno, come intuibile, una forte presenza di *Seasonal Plot* (con l'eccezione della prima parte di *WandaVision*, a causa del suo peculiare impianto narrativo) e, in tutti e tre i casi, si ha una crescita del *Running Plot* negli episodi finali, sintomo di alcune linee narrative lasciate in sospeso e del probabile futuro recupero di trame e personaggi.

La classificazione testuale dei topic si rivela costante: a dominare è il topic *sci-fi*, seguito da quello *relation* e dallo *psychology*, andando a confermare la tendenza generale di queste narrazioni a dare priorità, a livello di spazio narrativo, ai contenuti fantasy tipici del genere supereroistico, arricchendoli però con tematiche relative alle relazioni tra i personaggi e agli sviluppi psicologici dei soggetti.

5. ANALIZZARE I DATI

5.1. *Text Analysis*

Una volta analizzata la dimensione narrativa delle serie in oggetto, l'analisi si è dunque dedicata all'osservazione della struttura testuale dei tre prodotti. A questo scopo, ci si è serviti della *text analysis* sfruttando nuovamente *R*, linguaggio di programmazione particolarmente diffuso nelle discipline umanistiche, dove si trova la prevalenza di dati da fonti testuali;⁹³ spesso, infatti, in questi dati possono nascondersi schemi ricorrenti e somiglianze tra narrazioni diverse.

L'utilizzo di linguaggi di programmazione e software d'analisi risulta quindi particolarmente utile nell'analisi di dati testuali, in quanto “computation provides access to information in texts that we simply cannot gather using our traditionally qualitative methods of close reading and human synthesis”.⁹⁴

Proprio grazie all'uso di tecniche computazionali, ad esempio, è stata condotta un'analisi testuale che – tramite l'osservazione delle parole più comuni nel testo, della distribuzione della lunghezza delle parole e della ripetizione di caratteri e parole adiacenti⁹⁵ – ha suggerito che J.K. Rowling avesse scritto alcuni libri usando lo pseudonimo di Robert Galbraith.⁹⁶

La possibilità di riscontrare pattern interni ai testi tali da aiutare a determinare l'identità dell'autore è una caratteristica che interessa anche l'ambito delle scienze forensi, dove si cerca di affinare le potenzialità dell'analisi testuale al fine di poter rilevare elementi probatori nei procedimenti penali.⁹⁷

Nel caso specifico, la *text analysis* verrà utilizzata, in particolare, per osservare la struttura dei testi, misurandone quantitativamente il numero di scene, dialoghi e oratori, al fine di riscontrare analogie o differenze nell'organizzazione interna delle narrazioni – che possono contenere più o meno personaggi, dialoghi e scene – e andare a vedere, infine, quali personaggi

⁹³ Arnold Taylor, Ballier Nicolas, Lissón Paula, Tilton Lauren, op. cit.

⁹⁴ Jockers Matthew L., Thalken Rosamond, *Text Analysis with R. For Students of Literature*, Cham (Svizzera), Springer, 2020, p. IX

⁹⁵ Juola Patrick, “How a Computer Program Helped Show J.K. Rowling write A Cuckoo's Calling”, 20/08/2013, URL <https://www.scientificamerican.com/article/how-a-computer-program-helped-show-jk-rowling-write-a-cuckoos-calling/> (consultato l'11/02/2022)

⁹⁶ Jockers Matthew L., Thalken Rosamond, op. cit., p. XI

⁹⁷ Spranger Michael, Labudde Dirk, “Semantic Tools for Forensics: Approaches in Forensic Text Analysis”, in Schmidt A. (a cura di), *3rd International Conference on Advances in Information Mining and Management*, Lisbona (Portogallo), IARIA, 2013, pp. 97-100, DOI: [10.13140/RG.2.1.2342.7685](https://doi.org/10.13140/RG.2.1.2342.7685)

siano i più attivi e a chi si rivolgono quando parlano, in modo tale da poter poi ricostruire la rete sociale delle relazioni intercorse tra i personaggi stessi, basate sullo scambio di battute e la quantità di conversazioni tra essi.

Per poter svolgere l'analisi, è stato anzitutto necessario taggare i file testuali contenenti la trascrizione integrale di ciascuna serie, ottenendo tre file (uno per serie) dal contenuto etichettato in modo tale da distinguere puntate (*Episodes*), scene (*Scenes*), dialoghi (*Speeches*), oratori (*Speakers*), ascoltatori (*Receivers*) e battute (*Lines*).

Essendo lo scopo della taggatura qui operata quello di osservare l'attività dei soggetti e, successivamente, la rete di relazione tra i personaggi, l'attenzione è stata dedicata alle battute di dialogo, tralasciando le scene prive di interazioni (esenti, quindi, da dialoghi) e le eventuali musiche intra o extradiegetiche, a meno che queste non fossero rivolte esplicitamente a un personaggio o all'audience (come nel caso delle diverse sigle di *WandaVision*).

I tre file così ottenuti sono stati dunque esportati in formato .xml, così da poter essere analizzati tramite R. Un esempio dei file .xml ottenuti è riportato in *Figura 13*.

```
<?xml version="1.0"?>
<DOCUMENT>
  - <PLAY>
    - <EPISODE>
      <TITLE>Filmed Before a Live Studio Audience</TITLE>
    - <SCENE>
      - <SPEECH>
        <SPEAKER>Theme Song</SPEAKER>
        <RECEIVER>Audience</RECEIVER>
        <LINE>Oh. A newlywed couple just moved to town.</LINE>
        <LINE>A regular husband and wife.</LINE>
        <LINE>Who left the big city to find a quiet life.</LINE>
        <LINE>WandaVision!</LINE>
        <LINE>She's a magical gal in a small town locale.</LINE>
        <LINE>He's a hubby who's part machine.</LINE>
        <LINE>How will this duo fit in and fulfill all?</LINE>
        <LINE>By sharing a love like you've never seen.</LINE>
        <LINE>WandaVision!</LINE>
      </SPEECH>
    </SCENE>
  - <SCENE>
    - <SPEECH>
      <SPEAKER>Vision</SPEAKER>
      <RECEIVER>Wanda</RECEIVER>
      <LINE>My wife and her flying saucers.</LINE>
    </SPEECH>
  - <SPEECH>
    <SPEAKER>Wanda</SPEAKER>
    <RECEIVER>Vision</RECEIVER>
    <LINE>My husband and his indestructible head.</LINE>
  </SPEECH>
  - <SPEECH>
```

Figura 13 – File .xml ottenuto dalla taggatura

I file .xml sono quindi stati letti e analizzati tramite codici scritti in R; per ognuna delle tre serie si sono raccolti tutti gli *Speakers* (intesi come ogni volta che qualcuno parla, corrisponde dunque al numero degli *Speeches*) e le *Scenes*, ottenendo quindi il numero totale degli oratori e il numero totale delle scene. A questo punto, si sono ricercati nel file i nomi dei vari *Speakers*: questi sono poi stati riordinati in base alla quantità di interazioni, dall'oratore più attivo al meno attivo.

La seguente tabella (*Tabella 3*) raccoglie i dati relativi al numero totale di *Speeches*, *Scenes* e *Unique Speakers* (ovvero, gli oratori intesi come personaggi singoli) di ognuna delle tre serie, riportati in forma grafica in *Figura 14*, dove nell'asse di sinistra sono misurati i numeri di *Scenes* e *Speakers*, mentre nell'asse secondario di destra si trovano i numeri degli *Speeches*.

	WandaVision	The Falcon & the Winter Soldier	Loki
Speeches Totali	2186	1760	1911
Scenes Totali	138	134	82
Unique Speakers	69	84	67

Tabella 3 – Risultati della text analysis

Com'è possibile osservare, nonostante il tempo narrativo sia molto simile in tutti e tre i prodotti (tutti e tre si aggirano sui 300 minuti di narrazione), *WandaVision* ha un numero maggiore di *Speeches*, dato compatibile con la presenza del genere sitcom e la presenza di più

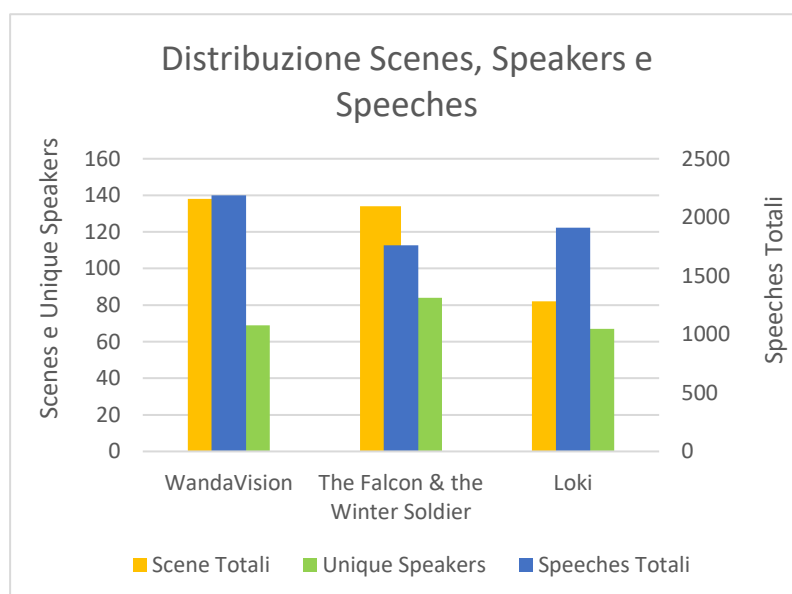


Figura 14 – Risultati della text analysis

puntate (9 anziché 6). *Loki* presenta, invece, meno *Scenes* rispetto agli altri due prodotti: ciò è dovuto alla maggiore lunghezza di molte delle scene, particolarmente focalizzate anche sull'aspetto estetico della serie, che propone ambientazioni fantascientifiche, come quelle della TVA, e panorami extraterrestri, come quello osservato sul pianeta

Lamentis-1. *The Falcon & The Winter Soldier*, infine, si distingue per il numero di *Unique Speakers*, che è leggermente più alto a causa della maggiore presenza di comparse, dovuta allo stile più realistico e sociopolitico della narrazione.

Un'overview complessiva sui personaggi di ciascuna serie, numerati in ordine crescente da quello con più battute a quello con meno, è osservabile nelle *Table 4, 5 e 6*; a destra rispetto al nome del personaggio si trova, inoltre, la percentuale di battute che quel soggetto pronuncia rispetto alla totalità delle battute presenti nell'intera serie.

WandaVision		
1	Wanda	23,47%
2	Vision	19,17%
3	Monica	9,33%
4	Agatha	7,46%
5	Darcy	5,81%
6	Woo	4,99%
7	Hayward	4,67%
8	Billy	2,52%
9	Pietro	2,52%
10	Tommy	2,42%
11	Herbert	2,01%
12	Norm	1,46%
13	Dottie	1,37%
14	Mr. Heart	1,28%
15	Mrs. Heart	1,28%
16	Doctor	0,69%
17	Tommy and Billy	0,69%
18	Oleg	0,50%
19	Jones	0,46%
20	Major Goodner	0,46%
21	White Vision	0,46%
22	Agent1	0,37%
23	Circus Man	0,37%
24	Dr. Harley	0,37%
25	Irina	0,37%
26	Dennis	0,32%
27	Evanora	0,32%
28	Spot Salesman	0,32%
29	Citizens	0,27%
30	Theme Song	0,27%
31	SWARD Doctor	0,23%
32	SWARD Receptionist	0,23%
33	Bev	0,18%
34	Coven	0,18%
35	HYDRA Doctor	0,18%
36	Radio	0,18%
37	Sheriff	0,18%
38	Spot Actress	0,18%
39	Spot Shark	0,18%
40	SWORD Agents	0,18%
41	Agent2	0,14%
42	Agent6	0,14%
43	Agent7	0,14%
44	Agent9	0,14%
45	Spot Kid	0,14%
46	Agent3	0,09%
47	Nurse2	0,09%
48	Scientist1	0,09%
49	Skrull	0,09%
50	Spot Salesperson	0,09%
51	Vision and Mrs. Heart	0,09%
52	Wanda and Vision	0,09%
53	Agent4	0,05%
54	Agent5	0,05%
55	Agent8	0,05%
56	Alarm	0,05%
57	Camerman	0,05%
58	Colleagues	0,05%
59	Doctor's Wife	0,05%
60	Driver	0,05%
61	HYDRA Scientist	0,05%
62	Men	0,05%
63	Nurse1	0,05%
64	Nurse3	0,05%
65	Nurse4	0,05%
66	Scientist2	0,05%
67	Scientist3	0,05%
68	Spot Girl	0,05%
69	Women	0,05%

Tabella 4 – Speakers
WandaVision

The Falcon & The Winter Soldier		
1	Sam	27,05%
2	Bucky	18,30%
3	Walker	7,90%
4	Zemo	5,28%
5	Karli	4,77%
6	Sharon	3,75%
7	Sarah	3,69%
8	Torres	3,01%
9	Lemar	2,44%
10	Therapist	2,05%
11	Isaiah	1,19%
12	Yori	1,19%
13	Senator	1,14%
14	Waitress	1,08%
15	Dovich	0,97%
16	Ayo	0,85%
17	Bank Employee	0,80%
18	Olivia	0,74%
19	Batroc	0,68%
20	Nico	0,68%
21	Val	0,68%
22	Eli	0,63%
23	Flag Smashers' Backer	0,63%
24	AJ	0,51%
25	Nagel	0,51%
26	Policeman	0,51%
27	Selby	0,51%
28	Flag Smashers	0,45%
29	Interviewer	0,40%
30	Gigi	0,34%
31	Mathias	0,34%
32	Unique	0,34%
33	GRC Guard	0,28%
34	GRC Members	0,28%
35	Rhodes	0,28%
36	RJ	0,28%
37	Teacher	0,28%
38	Bartender	0,23%
39	Cass	0,23%
40	GRC Member1	0,23%
41	GRC Member2	0,23%
42	Kid1	0,23%
43	TV News	0,23%
44	AJ and Cass	0,17%
45	Atwood	0,17%
46	Carlos	0,17%
47	DeeDee	0,17%
48	Diego	0,17%
49	Lemar's Family	0,17%
50	Major	0,17%
51	Oeznik	0,17%
52	Acquaintance1	0,11%
53	Acquaintance2	0,11%
54	Colleague	0,11%
55	Guard1	0,11%
56	Lennox	0,11%
57	Man1	0,11%
58	Man6	0,11%
59	Mr. Thurow	0,11%
60	Sam and Bucky	0,11%
61	Steve	0,11%
62	Announcer	0,06%
63	Flag Smasher	0,06%
64	GRC Guard1	0,06%
65	GRC Guard2	0,06%
66	Little Girl	0,06%
67	Louie	0,06%
68	Man	0,06%
69	Man2	0,06%
70	Man4	0,06%
71	Miss Paddy	0,06%
72	Passerby	0,06%
73	Power Broker's Man	0,06%
74	Prison Guard1	0,06%
75	Prison Guard2	0,06%
76	RAFT Military	0,06%
77	Reporters	0,06%
78	Soldier	0,06%
79	Soldiers	0,06%
80	Spectator1	0,06%
81	Spectator2	0,06%
82	Spot	0,06%
83	Stapler	0,06%
84	Walker's Fans	0,06%

Tabella 5 –
Speakers The
Falcon & The
Winter Soldier

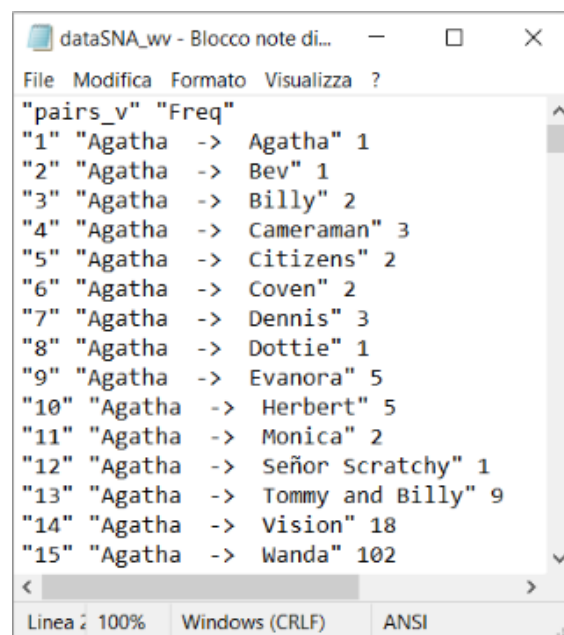
Loki		
1	Loki	32,34%
2	Mobius	21,66%
3	Sylvie	14,86%
4	Renslayer	8,32%
5	B-15	4,40%
6	Classic Loki	2,35%
7	He Who Remains	1,88%
8	Miss Minutes	1,78%
9	C-20	1,26%
10	Kid Loki	1,15%
11	Casey	0,78%
12	Boastful Loki	0,73%
13	TVA Agent3	0,63%
14	Sif	0,58%
15	TVA Agent9	0,47%
16	Thor	0,42%
17	President Loki	0,37%
18	Woman1	0,37%
19	Variant1	0,31%
20	Frigga	0,26%
21	Librarian	0,26%
22	Time-Keepers	0,26%
23	Train Guard1	0,26%
24	TVA Agent13	0,26%
25	TVA Employee2	0,26%
26	Announcer	0,21%
27	TVA Agent2	0,21%
28	TVA Employee4	0,21%
29	Hostess	0,16%
30	Man1	0,16%
31	Tony	0,16%
32	TVA Agent4	0,16%
33	TVA Employee1	0,16%
34	TVA Employee3	0,16%
35	Festival Girl	0,10%
36	Renslayer Variant	0,10%
37	Reslayer	0,10%
38	Train Guard2	0,10%
39	TVA Agent12	0,10%
40	TVA Agent5	0,10%
41	TVA Agents	0,10%
42	TVA Employee6	0,10%
43	TVA Employee8	0,10%
44	Alexander Pierce	0,05%
45	Crowd	0,05%
46	Hulk	0,05%
47	Judge	0,05%
48	Loki, Classic Loki, Kid	0,05%
49	Loki, Boastful Loki	0,05%
50	Odin	0,05%
51	Other Lokis	0,05%
52	Passenger	0,05%
53	Pilot	0,05%
54	Randy	0,05%
55	Robot	0,05%
56	Steve	0,05%
57	Thanos	0,05%
58	Train Guard3	0,05%
59	TVA Agent10	0,05%
60	TVA Agent11	0,05%
61	TVA Agent6	0,05%
62	TVA Agent7	0,05%
63	TVA Agent8	0,05%
64	TVA Employee5	0,05%
65	TVA Employee7	0,05%
66	Variant2	0,05%
67	Waitress	0,05%
68	Woman2	0,05%

Tabella 6 – Speakers
Loki

5.2. Social Network Analysis

A questo punto, la text analysis viene conclusa con un ultimo passaggio, necessario per intraprendere lo studio della rete sociale: la creazione, tramite la funzione *pairing*, di una lista di *Speakers* accoppiati con i rispettivi *Receivers*, e accompagnata dalla quantità di interazioni intercorsa tra essi (un esempio è riportato in *Figura 15*).

Grazie alla lista delle relazioni così ottenuta – opportunamente modificata e ripulita – è stato dunque possibile utilizzare il software *Gephi* per svolgere la social network analysis.



```
dataSNA_wv - Blocco note di...
File Modifica Formato Visualizza ?
"pairs_v" "Freq"
"1" "Agatha -> Agatha" 1
"2" "Agatha -> Bev" 1
"3" "Agatha -> Billy" 2
"4" "Agatha -> Cameraman" 3
"5" "Agatha -> Citizens" 2
"6" "Agatha -> Coven" 2
"7" "Agatha -> Dennis" 3
"8" "Agatha -> Dottie" 1
"9" "Agatha -> Evanora" 5
"10" "Agatha -> Herbert" 5
"11" "Agatha -> Monica" 2
"12" "Agatha -> Señor Scratchy" 1
"13" "Agatha -> Tommy and Billy" 9
"14" "Agatha -> Vision" 18
"15" "Agatha -> Wanda" 102
Linea 4 100% Windows (CRLF) ANSI
```

Figura 15 – Lista di *Speakers* e *Receivers* con numero di interazioni

La *social network analysis* – o SNA – è un tipo di analisi che permette di osservare graficamente la struttura di relazioni interne di un sistema complesso e intrecciato.⁹⁸ Si tratta di un’applicazione della network science,

a new and evolving branch of applied graph theory that brings together traditions from many disciplines, including sociology, economics, physics, computer science, and mathematics,⁹⁹

una materia multidisciplinare applicata “across the sciences, the social sciences, the humanities, and in industrial settings”,¹⁰⁰ che si dimostra particolarmente utile non solo per processare le informazioni, ma soprattutto per renderle chiare tramite infografiche, evidenziando nello specifico il set di relazioni esistenti tra i membri della rete.¹⁰¹

⁹⁸ Ruffino Marco, Brembilla Paola, “Narrative ecosystems through the network analysis lens. Step one: The production of U.S. TV series, between capital and labor strategies”, *Series - International Journal of TV Serial Narratives*, Vol. 2, n. 1, Giugno 2016, pp. 55-68, DOI: <https://doi.org/10.6092/issn.2421-454X/6164>

⁹⁹ Beveridge Andrew, Shan Jie, “Network of Thrones”, *Math Horizons*, Vol. 23, n. 4, Aprile 2016, pp. 18-22, DOI: <https://doi.org/10.4169/mathhorizons.23.4.18>

¹⁰⁰ Ibidem

¹⁰¹ Taurino Giulia, “An introduction to network visualization for television studies: models and practical applications”, *Series - International Journal of TV Serial Narratives*, Vol. 5, n. 1, Luglio 2019, pp. 45-57, DOI: <https://doi.org/10.6092/issn.2421-454X/8975>

La rappresentazione grafica dei sistemi complessi in forma di network consente, infatti, di ampliare l'osservazione dell'oggetto, analizzato non più come elemento isolato ma come parte di una rete di relazioni:

the real object of the SNA are relational data, seen as information that cannot be reduced to the properties of the individual agents, but that can rather be seen as “properties of the relational systems of agents built up from connected pairs of interacting agents”.¹⁰²

Tra i vari settori di impiego, la SNA può essere utilizzata al fine di osservare le interazioni negli ambienti virtuali di apprendimento a distanza,¹⁰³ nati con la diffusione dell'apprendimento in rete, permettendo di analizzare la struttura delle relazioni e dei ruoli dei membri della comunità di apprendimento, di monitorare l'andamento delle relazioni ed individuare eventuali problemi legati alla socializzazione tra gli individui e, conseguentemente, valutare la bontà dell'intervento effettuato per risolvere le problematiche; la SNA può inoltre essere un metodo utile a ridurre i “dati quantitativi derivati dal tracciamento automatico per rilevare la qualità dell'attività svolta dal singolo all'interno della comunità virtuale”,¹⁰⁴ in relazione al monitoraggio della partecipazione dei soggetti.

La social network analysis è anche sfruttata nello studio delle narrazioni: viene, infatti, ampiamente impiegata per evidenziare le reti sociali interne ai mondi finzionali nati dai racconti di libri, fumetti, film e serie tv. Esistono, ad esempio, moltissime rappresentazioni grafiche delle relazioni tra i personaggi dell'intricato universo – sia fumettistico che cinematografico – della Marvel,¹⁰⁵ mentre altre analisi si sono dedicate a narrazioni complesse come la serie televisiva *Game of Thrones*¹⁰⁶ e i vari romanzi da cui quest'ultima è tratta:¹⁰⁷ le analisi dei network diegetici hanno evidenziato come la rilevanza dei vari personaggi si evolva con il progredire del tempo e come – trattandosi di una narrazione corale – esistano molteplici comunità che non convergono in un nodo centrale ma, piuttosto, interagiscono tramite contatti periferici.

¹⁰² Ruffino Marco, Brembilla Paola, op. cit.

¹⁰³ Mazzoni Elvis, “La Social Network Analysis a supporto delle interazioni nelle comunità virtuali per la costruzione di conoscenza”, *TD35 – Social Presence in Learning Communities*, Vol. 13, n. 2, Gennaio 2005, pp. 54-63, DOI: <https://doi.org/10.17471/2499-4324/425>

¹⁰⁴ Ivi, p. 62

¹⁰⁵ Li Yiqiao, “Network of marvel universe heroes”, 15/07/2019, URL <https://studentwork.prattsi.org/infovis/labs/network-of-marvel-universe-heroes/> (consultato il 04/02/2022)

¹⁰⁶ Brembilla Paola, De Pascalis Ilaria A. (a cura di), op. cit., cap. 12

¹⁰⁷ Uno studio delle varie stagioni della serie televisiva *Game of Thrones* e dei diversi romanzi da cui è tratta è consultabile al sito <https://networkofthrones.wordpress.com/>

Un esempio interessante è l'analisi della serie *Black Mirror*.¹⁰⁸ si tratta di una serie antologica i cui episodi, tuttavia, contengono talvolta allusioni ad altri episodi, creando un dibattito sulla presenza o meno di un universo condiviso. Tramite SNA si è quindi andati ad osservare le relazioni tra i diversi episodi, evidenziando come, in effetti, alcuni di essi siano particolarmente implicati da altri e risultino, così, maggiormente connessi.

Nell'ambito del corrente elaborato, nel seguente capitolo si andrà quindi ad applicare la social network analysis al mondo narrativo della Marvel, limitatamente ai prodotti oggetto d'analisi; si considererà ciascuna delle tre serie tv come perimetro per delineare il network di relazioni diegetiche presenti al suo interno – non si osserveranno, cioè, le relazioni *tra* i prodotti, ma all'*interno* di essi –, con il fine di osservare l'ampiezza delle tre reti sociali, la rilevanza delle relazioni al loro interno e quali nodi godano di maggiore importanza.

Utilizzando *Gephi*, si andranno dunque a creare tre grafici che visualizzino le reti relazionali creati dai personaggi nelle rispettive serie. Tali grafici si compongono di *nodi* (*nodes*) – ovvero, nel caso in oggetto, i personaggi, rappresentati da forme circolari –, dai *legami* (*edges*) che collegano i nodi, rispecchiando le relazioni tra i personaggi e dalle *etichette* (*labels*) che indicano il nome del personaggio a cui è associato il nodo.

Il layout dei grafici così ottenuti è poi stato modificato in base a diversi parametri, al fine di evidenziare alcune caratteristiche salienti nei network analizzati. Nello specifico, i parametri calcolati e osservati tramite il software sono:

- *Degree Centrality* = rappresenta il grado di connessione di un nodo al resto della rete, corrisponde al numero di relazioni che intrattiene con gli altri nodi; in altre parole, è la capacità di un nodo di raggiungerne direttamente un altro ed è dato dalla somma dei contatti in entrata (*In-Degree*, è la ricettività del nodo), e in uscita (*Out-Degree*, cioè l'espansività del nodo).
- *Weighted Degree Centrality* = in modo simile alla *Degree Centrality*, è anch'esso la somma dei legami in entrata e in uscita di un nodo, ponderati però in base all'importanza (in termini di quantità di relazioni) di ogni legame nella rete; maggiore è il peso del legame, più forte sarà, quindi, la relazione tra i nodi.
- *PageRank* = anche questo parametro osserva l'importanza delle relazioni tra nodi, diversamente dalla *Weighted Degree Centrality*, però, in questo caso un nodo di grande

¹⁰⁸ Taurino Giulia, op. cit.

importanza aumenta il peso dei nodi a esso connessi; in altri termini, un nodo acquista rilevanza tramite legami con nodi importanti.

- *Betweenness Centrality* = rispecchia il numero di interazioni possibili tra nodi non adiacenti, riflette cioè la capacità di un individuo di interagire e controllare le informazioni all'interno del network.
- *Modularity Class* = permette l'identificazione di diverse comunità all'interno dello stesso network in base ai legami che intercorrono tra i nodi della rete.
- *Eccentricity* = indica la lontananza dal centro della rete, determinando così la difficoltà del nodo a essere raggiunto da altri.
- *Network Diameter* = rappresenta la distanza più corta tra i due nodi più lontani, indicando così la maggiore o minore dispersione all'interno del network.

In particolare, per editare i grafici (*Figure 16, 17 e 18*) si sono utilizzati tre dei parametri sopra riportati: la *Modularity Class* è stata utilizzata per colorare nodi e legami, in modo tale da ottenere delle aree cromatiche che indentificassero le diverse comunità presenti all'interno dei network; la *Betweenness Centrality*, invece, è stata sfruttata per modificare la dimensione dei nodi in base alla capacità di interagire con gli altri; *PageRank*, infine, è il parametro usato per stabilire la dimensione dell'etichetta associata a ogni nodo e riportante il nome del rispettivo personaggio, così da poter osservare la rilevanza di ogni soggetto all'interno della rete. Gli altri parametri sono stati riportati nelle apposite tabelle.

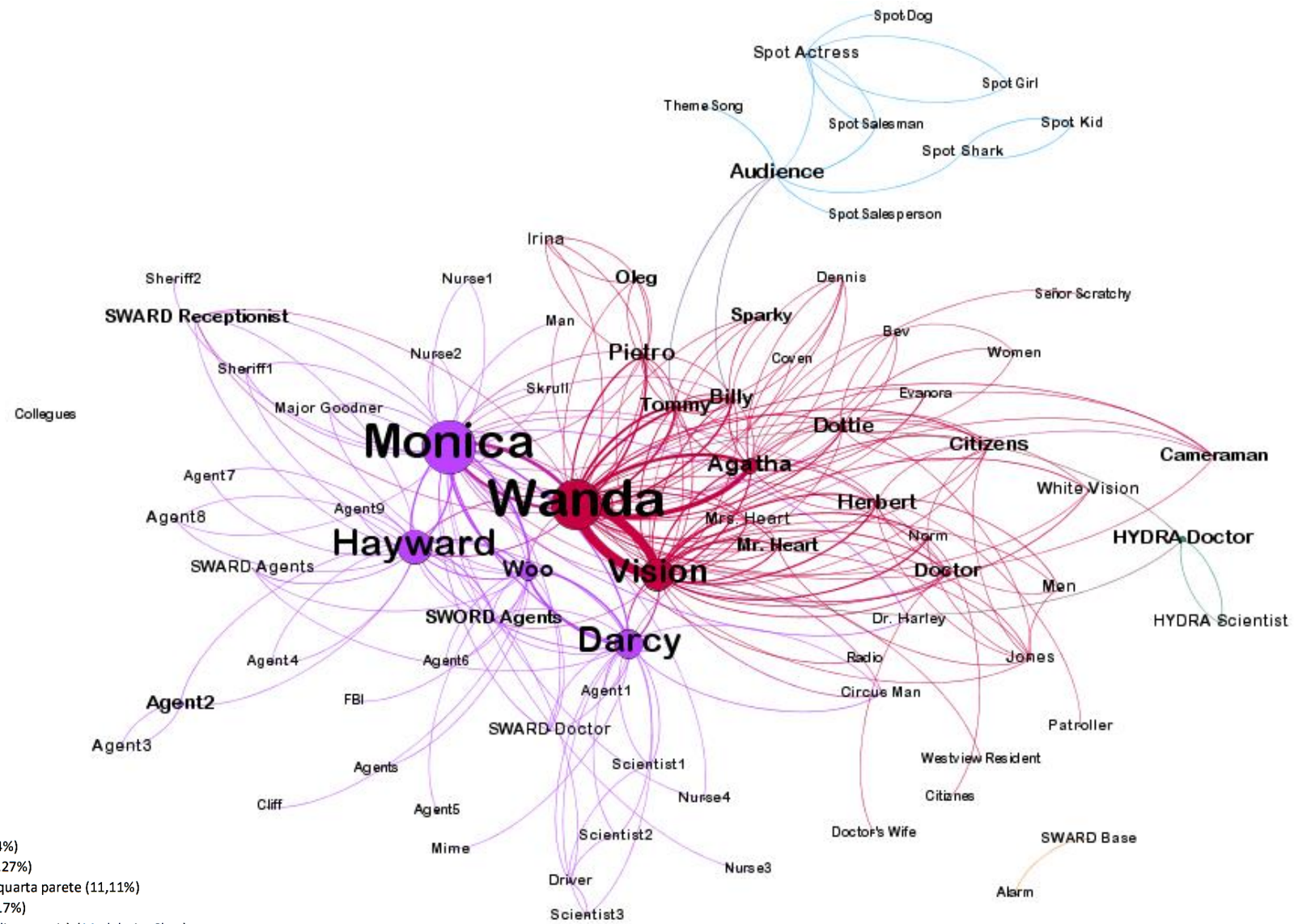
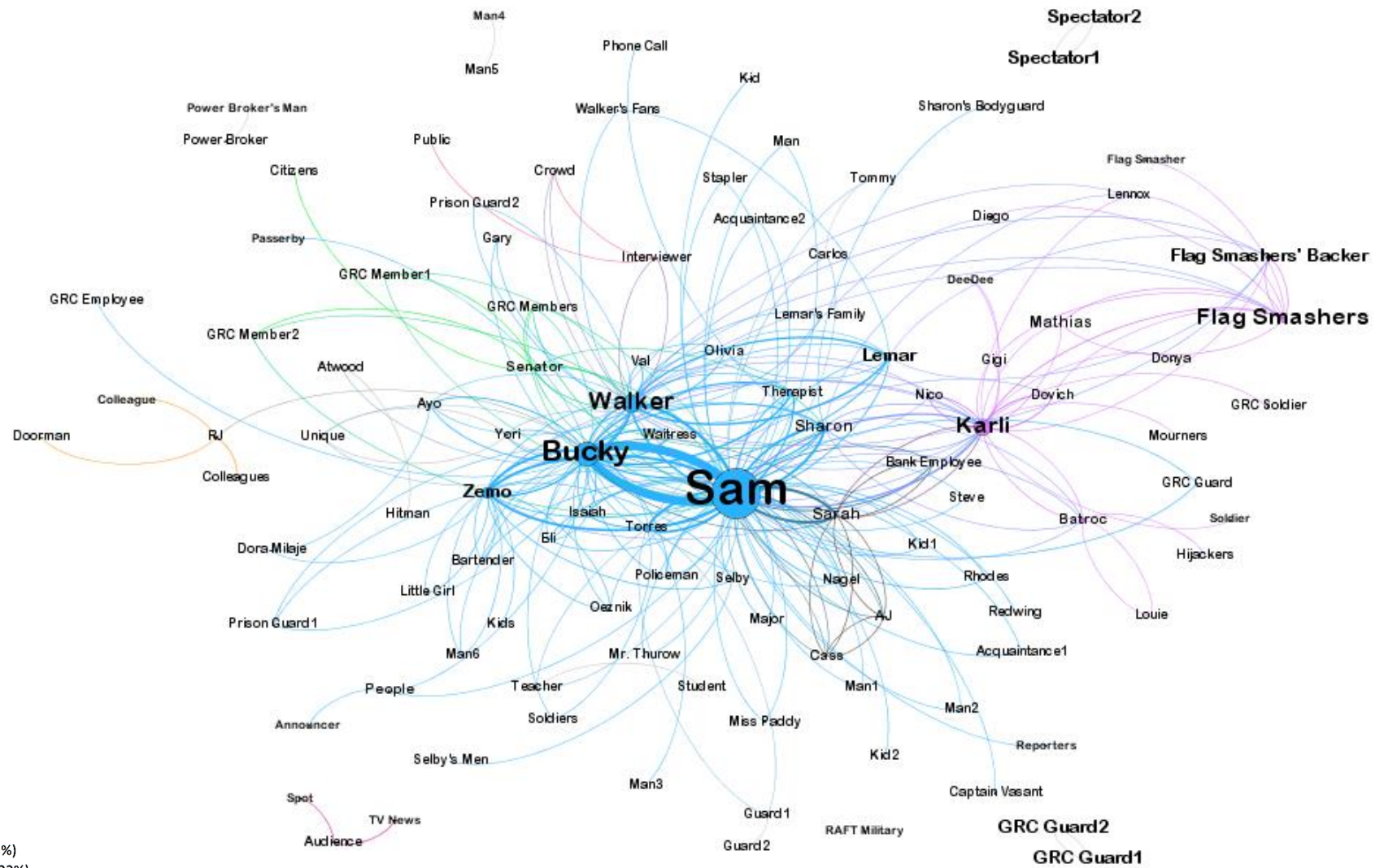


Figura 16 – Social Network Analysis di WandaVision



- Protagonisti (49,55%)
- Flag Smashers (16,22%)
- Sfera governativa (4,5%)
- Comparsa (29,73%)

→ Colore dei nodi: comunità (*Modularity Class*)

→ Dimensione dei nodi: livello di interazione (*Betweenness Centrality*)

→ Dimensione delle etichette: importanza del nodo (*PageRank*)

Figura 17 – Social Network Analysis di *The Falcon & The Winter Soldier*

5.3. Risultati

a. WandaVision

Il grafico (*Figura 16*) evidenzia la presenza di 6 comunità, di cui 3 principali: quella che si crea attorno a Wanda e Visione, all'interno della sitcom, quella relativa alle attività dello SWARD e quella creata dall'interruzione pubblicitaria intradiegetica che si rivolge direttamente all'audience. In particolare:

- il 44,44% dei nodi appartiene alla comunità legata allo SWARD (Monica, Woo, Darcy, Hayward e gli altri agenti), in colore viola;
- il 38,27% è invece relativo agli abitanti di Westview (Wanda, Visione, Agatha, i gemelli e gli altri abitanti), caratterizzato dal colore rosso;
- l'11,11% dei nodi è, invece, legato alla relazione creatasi tra i personaggi e l'audience nei casi di rottura della quarta parete (durante gli spot diegetici e negli episodi 6 e 7, quando i personaggi si rivolgono all'audience) ed è riportato in blu;
- il rimanente 6,17% è, infine, composto dalle comparse (1,23% colleghi di Visione, 2,47% HYDRA, 2,47% comunicazioni della base SWARD).

Oltre ai personaggi già conosciuti di Wanda e Visione, è possibile osservare come la dimensione del nodo di alcuni personaggi – la loro *Betweenness Centrality* – sia particolarmente alta: nello specifico, Monica risulta un personaggio centrale nella serie e il principale nella propria comunità, mentre Darcy e Woo, pur con un certo livello di *Betweenness*, risultano personaggi secondari. Un ultimo nodo da considerare è quello di Hayward, che costituisce uno dei due villain della serie. Il secondo villain è, invece, Agatha, che fa però parte della comunità interna a Westview. I livelli di *Degree* dei personaggi principali sono elencati in *Tabella 7*.

	Degree Centrality			Weighted Degree Centrality			Eccentricity
	In	Out	Degree	In	Out	Degree	
Wanda	27	20	47	641	574	1215	3
Monica	22	21	43	211	220	431	3
Vision	18	23	41	405	456	861	4
Woo	8	14	22	111	115	2226	4
Darcy	13	15	28	129	134	263	4
Hayward	12	14	26	84	102	186	4
Agatha	10	15	25	108	180	288	4

Tabella 7 – Dati relativi alla Social Network Analysis di WandaVision

È possibile osservare, dunque, come i personaggi di Wanda e Monica – brevemente introdotta nel Marvel Cinematic Universe in *Captain Marvel* (*Captain Marvel*, Anna Boden e Ryan Fleck, 2019) – siano quelli caratterizzati dal livello di *Eccentricity* più alto, rendendoli i nodi più centrali all'interno del network; tuttavia, il nodo della protagonista si distingue per il fatto di avere il grado maggiore di *Weighted Degree Centrality*, indicando, dunque, il suo legame con altri nodi importanti della rete.

Alcuni dei nodi principali – Wanda, Monica, Agatha – rappresentano dei personaggi la cui storyline non è stata completata: a questi si aggiungono i personaggi di Tommy, Billy e White Vision i quali, pur non giocando un ruolo importante nella comunità attuale, hanno visto le proprie linee narrative rimanere in sospeso. Si tratta di plot che saranno molto probabilmente esplorati in futuro, a partire dal film *Doctor Strange nel Multiverso della Follia* (*Doctor Strange in the Multiverse of Madness*, Sam Raimi, 2022), passando dalle serie *Secret Invasion* (*Secret Invasion*, Disney+, 2022) e *Ms. Marvel* (*Ms. Marvel*, Disney+, 2022), fino al lungometraggio *The Marvels* (*The Marvels*, Nia DaCosta, 2023).

b. The Falcon & The Winter Soldier

All'interno della serie (*Figura 17*) si identificano 17 comunità in totale; di queste, quelle rilevanti ai fini narrativi sono in particolare 3:

- il 49,55% dei nodi compone la comunità legata ai protagonisti (Sam e Bucky, Zemo, Walker, Torres), evidenziata dal colore azzurro;
- il 16,22% è invece parte della comunità creata dagli antagonisti principali, Karli e i Flag Smashers, rappresentati con il colore violetto;
- una piccola percentuale, il 4,5%, è dato invece dalla comunità legata alla sfera governativa (Governatore e GRC), in colore verde;
- infine, il restante 29,73% dei nodi crea diverse piccole comunità legate a personaggi secondari e comparse (i familiari di Sam, conoscenti, rifugiati, Yori, ecc.).

Come prevedibile, i personaggi dotati di maggiore peso sul network sono i protagonisti, Sam e Bucky; tuttavia, è chiaro come la serie sia maggiormente concentrata sull'evoluzione del personaggio di Sam, il quale risulta essere il nodo con le maggiori *Betweenness Centrality* e *PageRank*. I livelli di *Degree* dei personaggi principali sono riportati in *Tabella 8*.

	Degree Centrality			Weighted Degree Centrality			Eccentricity
	In	Out	Degree	In	Out	Degree	
Sam	41	45	86	556	508	1064	3
Bucky	26	28	54	410	332	742	3
Walker	17	20	37	127	176	303	4
Zemo	11	13	24	88	114	202	4
Sharon	7	13	17	63	86	149	4
Karli	14	16	30	87	86	173	4

Tabella 8 – Dati relativi alla Social Network Analysis di *The Falcon & The Winter Soldier*

Sam e Bucky si confermano, così, i personaggi più centrali, tuttavia Sam dimostra di avere, all'interno della rete, relazioni superiori sia nel numero che nell'importanza. Ad accompagnare i protagonisti, si trovano principalmente i personaggi di Walker, Zemo e Torres: si tratta nuovamente di personaggi le cui storyline – assieme a quella di Sharon, la cui incidenza sulla comunità corrente è limitata – sono rimaste in sospeso e saranno riproposte in nuovi prodotti – concentrati principalmente sul mondo politico di Captain America e dei Thunderbolts – per sostenere il ricambio generazionale nei personaggi dell'MCU.

c. *Loki*

Nell'ultima serie, invece, il grafico (*Figura 18*) mette in luce la presenza di 11 comunità in totale, di cui le principali sono 4:

- il 43,68% dei personaggi è legato alla comunità che ruota attorno ai protagonisti (Loki, Sylvie, Mobius, Renslayer, ecc.), evidenziata dal colore verde;
- il 19,54% è invece legato più strettamente alle attività della comunità della TVA e della cacciatrice B-15, riportata in colore rosa;
- una percentuale dell'8,05% è, curiosamente, legata alla scena iniziale, ambientata nella New York del 2012, dove Loki riesce a fuggire e coinvolge gli Avengers, rappresentate in colore azzurro;
- una piccola comunità, pari al 4,6%, è invece composta dalle varianti di Loki, evidenziata dall'arancione;

- un totale del 24,13% dei nodi è composto da comparse (gruppi di agenti, dipendenti TVA, astanti, ecc.).

Nella serie omonima, Loki risulta indubbiamente il personaggio più influente sull'intero network, costituendo il centro della comunità principale; seguono i nodi di Mobius e Sylvie, che hanno forti legami con quello di Loki e, pur avendo scarsa *Betweenness*, hanno una certa importanza all'interno del network grazie alle relazioni intrattenute e misurate dal parametro di *PageRank*. Seguono poi i nodi, caratterizzati da una minore importanza, dei personaggi della cacciatrice B-15 e di Renslayer; i dati relativi a questi personaggi sono riportati in *Tabella 9*.

	Degree Centrality			Weighted Degree Centrality			Eccentricity
	In	Out	Degree	In	Out	Degree	
Loki	30	41	71	653	665	1318	3
Sylvie	15	15	30	323	286	609	4
Mobius	16	16	32	412	426	838	4
Renslayer	9	10	19	156	160	316	4
B-15	11	8	19	93	91	184	4

Tabella 9 – Dati relativi alla Social Network Analysis di Loki

La tabella evidenzia come la serie *Loki* sia, effettivamente, concentrata sul protagonista – dotato dei maggiori livelli di *Eccentricity* e *Weighted Degree Centrality* all'interno del network –, nonostante la rilevanza di personaggi come Sylvie e Mobius, osservata tramite *PageRank*.

In questo particolare caso, quasi tutte le storyline sono rimaste incompiute: si tratta, infatti, dell'unica delle tre serie analizzate che prevede già la produzione di una seconda stagione, durante la quale è probabile che il nodo di Sylvie andrà a ricoprire una maggiore centralità all'interno nel nuovo network, dati i legami che il personaggio ha iniziato a stringere negli ultimi episodi di questa prima stagione della serie; inoltre, le vicende della serie potrebbero in qualche modo intrecciarsi con il film *Thor: Love and Thunder* (*Thor: Love and Thunder*, Taika Waititi, 2022), riportando i personaggi di Loki – o una sua variante – e Thor a ricontrarsi.

d. Confronto

Osservando alcune caratteristiche generali dei tre network (*Tabella 10*), emerge come *WandaVision* sia il prodotto, tra i tre, ad aver coinvolto in modo rilevante il maggior numero di personaggi (creando, cioè, interazioni tra i personaggi presentati), formando relazioni significative tra essi; compatibilmente con la maggior presenza di *Speeches*, infatti, *WandaVision* presenta un numero medio di legami per nodo più alto rispetto alle altre due serie, sottolineando una maggiore interazione tra i nodi del network.

The Falcon & The Winter Soldier, invece, presenta una maggiore quantità di comparse che, salvo brevi interazioni, non costituiscono relazioni importanti nel network, aumentandone il diametro, coerentemente con la forte suddivisione delle comunità interne, che interagiscono principalmente – e, spesso, brevemente – con i protagonisti.

Loki, infine, nonostante le varie comparse presenti, si è concentrata su un nucleo ristretto di personaggi – il livello medio di interazioni è, infatti, il più basso delle tre serie – formando però tra loro relazioni significative, indicate dal grado medio di *Weighted Degree*.

	Average Degree	Avg. Weighted Degree	Network Diameter
WandaVision	3,296	29,642	6
The Falcon & The Winter Soldier	2,595	17,378	7
Loki	2,438	22,989	6

Tabella 10 – Confronto tra i tre network

Tutte e tre le serie hanno sfruttato il formato televisivo per ampliare la molteplicità dei punti di vista all'interno dell'universo Marvel, concentrandosi su personaggi finora secondari: Wanda, Sam e Bucky e Loki, da soggetti in secondo piano in narrazioni concentrate su altri personaggi sono diventati protagonisti di narrazioni a loro dedicate.

Inoltre, tutti e tre i prodotti hanno introdotto storyline rimaste poi in sospeso, legate, inoltre, a nuovi personaggi che hanno dimostrato, nonostante il ruolo secondario, di occupare funzioni significative all'interno dei rispettivi network, come Monica e Agatha per *WandaVision*, Walker e, in misura minore, Zemo per *The Falcon & The Winter Soldier* e Sylvie e Mobius per *Loki*.

Il passaggio da personaggi secondari a protagonisti dei soggetti già introdotti, in passato, nel Marvel Cinematic Universe tramite i prodotti cinematografici, il graduale abbandono dei protagonisti delle prime fasi del MCU (come i personaggi di Steve Rogers, Tony Stark, Thor Odinson) e l’inserimento di nuovi personaggi dalle storyline sospese – che con tutta probabilità saranno i protagonisti, a loro volta, di nuove narrazioni –, sono elementi che segnalano il passaggio di testimone tra i personaggi, sia per ragioni narrative (il susseguirsi delle vicende e la morte di alcuni personaggi) che produttive (come la scadenza dei contratti degli attori).

Si sta dunque realizzando una *selezione direzionale* (Figura 19), termine preso in prestito dalla biologia e che indica un modello evolutivo che favorisce gli individui con caratteristiche estreme, spostando progressivamente il picco verso un lato.¹⁰⁹ Tale modello è

applicabile anche al contesto degli ecosistemi narrativi: nelle serie tv – ma il modello rispecchia anche il caso in oggetto, assumendo dunque l’interno MCU come ecosistema – “si ha in questo caso uno spostamento da un gruppo di personaggi che erano il focus della serie a un gruppo che inizialmente era marginale”.¹¹⁰

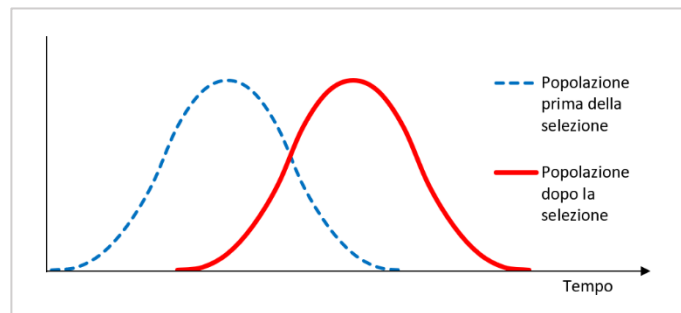


Figura 19 – Esempio stilizzato di selezione direzionale

Tuttavia, va specificato che nel contesto narrativo, si tratta di una selezione artificiale, operata per motivi produttivi:

[for TV series] the changes are production-driven and are mainly based on interpretations of the selective pressure exerted by the media environment. Within those systems, the evolutionary pressure is exerted mainly by producers, who are the means through which the media environment operates the selection.¹¹¹

¹⁰⁹ Pescatore Guglielmo (a cura di), op. cit., pp. 238-2340

¹¹⁰ Ivi, p. 239

¹¹¹ Brembilla Paola, De Pascalis Ilaria A. (a cura di), p. 108

6. APPLICARE LA LOOP ANALYSIS AGLI ECOSISTEMI NARRATIVI

La *loop analysis* è una metodologia d'analisi degli ecosistemi che permette di predirne l'evoluzione nel tempo in base agli input subiti dalle variabili del sistema stesso, ottenendo così dei *modelli* previsionali, cioè delle rappresentazioni semplificate di fenomeni complessi che permettono di organizzare e strutturare le informazioni relative al sistema analizzato. Si tratta di un tipo di analisi che

consente di prevedere l'evoluzione dei valori di equilibrio delle variabili di un sistema-modello sotto l'impulso di un input. La perturbazione (input) si manifesta come variazione di uno o più parametri di una variabile, che si traduce in un'alterazione della sua velocità di crescita.¹¹²

Le caratteristiche richieste ai modelli per essere funzionali sono *precisione* nel determinare le reazioni agli input, *generalità*, ovvero la possibilità di applicare il modello ad altri oggetti specifici o generici, e *realismo*, inteso come un grado avanzato di rappresentazione dell'oggetto analizzato. Nel caso della *loop analysis*, vengono privilegiati i parametri di generalità e realismo, a scapito della precisione, in quanto i modelli ottenuti tramite *loop analysis* sono di tipo *qualitativo*, quindi, diversamente da quelli quantitativi, si concentrano sulla direzione del cambiamento più che sulla sua misura;¹¹³ si determina, cioè, se i valori di equilibrio delle variabili del sistema presenteranno – a seguito dell'aumento o della diminuzione della velocità di crescita causata dall'input – la tendenza a crescere, diminuire o se, invece, non presenteranno cambiamenti.

In particolare, la *loop analysis* nasce nel ramo dell'ecologia, dove viene utilizzata nello studio di ecosistemi ecologici, ma recentemente è stata applicata anche nello studio degli ecosistemi narrativi: in quanto sistemi complessi in cui interagiscono molteplici variabili, si tratta di elementi il cui sviluppo è difficile da prevedere, anche a causa dell'autorganizzazione interna al sistema.

La *loop analysis* risulta particolarmente utile per creare modelli previsionali dinamici, capaci di considerare diverse possibili evoluzioni dell'ecosistema nel tempo; una variazione all'interno di un sistema complesso può, infatti, causare effetti *controintuitivi*, *indiretti* o *ritardati* e provocare delle reazioni *non lineari*, in quanto “l'entità e la direzione di un input non

¹¹² Pescatore Guglielmo (a cura di), op. cit., p. 230

¹¹³ Ivi, pp. 229-230

garantiscono in modo lineare entità e direzione degli output”.¹¹⁴ Grazie all’applicazione della loop analysis è dunque possibile – una volta identificate le variabili di interesse nel sistema – delineare delle previsioni riguardo la direzione dei cambiamenti del sistema stesso, considerandone sia le componenti biotiche che quelle abiotiche.

In ambito ecologico, una ricerca pubblicata lo scorso anno ha indagato come l’aumento di parchi eolici offshore – aumento da attribuire agli obiettivi di sostenibilità stabiliti dall’Organizzazione delle Nazioni Unite – possa modificare gli ecosistemi marini e gli ecosistemi socioeconomici della popolazione delle zone costiere interessate;¹¹⁵ in tale contesto, la loop analysis è stata sfruttata per delineare la portata degli eventuali cambiamenti sociali ed ecologici, al fine di evidenziare sinergie, conflitti o compromessi tra le variabili dell’ecosistema.

È un metodo applicato anche al contesto degli ecosistemi narrativi, soprattutto nelle narrazioni di lunga serialità come il medical drama *Gray’s Anatomy*;¹¹⁶ quest’approccio, infatti, è considerato

an innovative method for the analysis of narrative ecosystems, and its aim is to reconstruct their evolutionary dynamics by implementing models able to consider the heterogeneity of all possible variables.¹¹⁷

La loop analysis è stata applicata, ad esempio, per la formulazione di un modello previsionale dinamico riguardante l’ultima stagione della serie televisiva *Game of Thrones*,¹¹⁸ proponendo due scenari alternativi che osservassero i possibili sviluppi delle isotopie narrative, messe in relazione tra loro e con una variabile economica relativa al budget disponibile per l’ultima stagione.

Nell’ambito del presente elaborato, la loop analysis verrà quindi applicata allo scopo di ottenere un modello previsionale dinamico relativo alle caratteristiche dei prossimi prodotti dell’ecosistema rappresentato dal Marvel Cinematic Universe – in relazione, in particolare, ai prodotti televisivi ma, trattandosi di un unico ecosistema, il modello è generalizzabile anche ai

¹¹⁴ Bisoni Claudio, Innocenti Veronica, *Media mutations*, Modena, Mucchi, 2013, pp. 37-41

¹¹⁵ Niquil Nathalie, Scotti Marco, Fofack-Garcia Rhoda, Haraldsson Matilda, Thermes Maud, Raoux Aurore, Le Loc’h François, Mazé Camille, “The Merits of Loop Analysis for the Qualitative Modeling of Social-Ecological Systems in Presence of Offshore Wind Farms”, *Frontiers in Ecology and Evolution*, Vol. 9, Febbraio 2021, DOI: <https://doi.org/10.3389/fevo.2021.635798>

¹¹⁶ Pescatore Guglielmo, Rocchi Marta, op. cit.

¹¹⁷ Rocchi Marta, Chiarello Jessica, op. cit.

¹¹⁸ Rocchi Marta, Chiarello Jessica, op. cit.

prodotti cinematografici del brand MCU. Il proposito è quello di basare tale modello non su ipotesi di tipo unicamente intuitivo, ma su congetture logiche che siano suggerite e supportate dai dati raccolti nelle precedenti fasi d'analisi.

6.1. *Dati e Variabili*

Per determinare le variabili del modello previsionale, si andranno a considerare anzitutto i dati ottenuti dalle analisi sin qui condotte.

Come visto nel *Capitolo 1*, le tre serie osservate si sono contraddistinte per l'aver sfruttato dei sottogeneri diversi, sperimentando – soprattutto in *WandaVision* – soluzioni alternative che sfruttassero i sottogeneri come effetti speciali narrativi e, specialmente in *Loki*, curando l'estetica fantascientifica. I tre prodotti, se pur non esenti da critiche, sono stati generalmente apprezzati dal pubblico, che ha però dimostrato di aver preferito i prodotti con maggior grado di sperimentazione.

La codifica (*Capitolo 2*) ha invece fatto emergere un tendenziale accordo tra *Psychological Isotopy* e *Relational Isotopy* – dovuto alla propensione a sviluppare la psicologia dei personaggi tramite l'interazione con gli altri –, sottostanti però alla presenza maggioritaria dell'isotopia *Fantasy*, che occupa in due casi su tre la maggior parte del tempo narrativo. Inoltre, tutte e tre le serie hanno mostrato un picco del *Running Plot* negli episodi finali, sintomo di trame non concluse e lasciate in sospeso per essere riprese in futuri prodotti, televisivi o cinematografici, del brand.

In accordo con la sospensione di alcune linee narrative, l'analisi delle serie tramite text e social network analysis ha confermato come alcuni personaggi di nuova introduzione – tra gli altri, Monica e Agatha per *WandaVision*, Walker per *The Falcon & The Winter Soldier*, Sylvie e Mobius per *Loki* – abbiano occupato un ruolo rilevante nello sviluppo narrativo delle serie, presagio che questi personaggi non solo torneranno in altre narrazioni, ma – come già è stato annunciato per Agatha, che sarà protagonista dello spin-off *Agatha: House of Harkness* (*Agatha: House of Harkness*, Disney+, 2023) – potrebbero passare da personaggi secondari a comprimari o protagonisti.

Con i dati raccolti è quindi possibili delineare le variabili utili a strutturare il modello previsionale per i prossimi prodotti Marvel, in particolare per le serie televisive create dagli Studios e rese disponibili su Disney+. Gli elementi presi in esame e, quindi, usati come variabili del modello previsionale sono:

- la sperimentazione con i sottogeneri narrativi (S);
- le tre isotopie oggetto della codifica, *Psychological* (P), *Relational* (R) e *Fantasy* (F);
- i personaggi precedentemente introdotti nell'universo narrativo grazie ai film, indicati come personaggi classici (C);
- i nuovi personaggi introdotti nella narrazione MCU grazie alle serie tv dei Marvel Studios (N).

6.2. *Sviluppare il modello previsionale*

Queste variabili sono quindi state utilizzate come nodi nella rappresentazione grafica delle relazioni del sistema, dando come risultato il seguente grafo (*Figura 19*), nel quale le variabili sopra definite sono interconnesse tra di loro in base agli effetti positivi o negativi che queste esercitano le une sulle altre; inoltre, ogni variabile è sottoposta a un'autoregolazione negativa dovuta alla disponibilità limitata di spazio narrativo, ovvero dall'impossibilità di estendersi oltre il tempo concesso dalla narrazione: le variabili relative alle isotopie (P, R e F) sono infatti variabili inerenti al contenuto narrativo, mentre le variabili relative ai personaggi (C e N) si riferiscono alla presenza dei soggetti all'interno delle narrazioni; infine, la sperimentazione (S) si intende anch'essa come caratteristica interna delle singole narrazioni e il suo sviluppo è dunque vincolato al tempo narrativo disponibile.

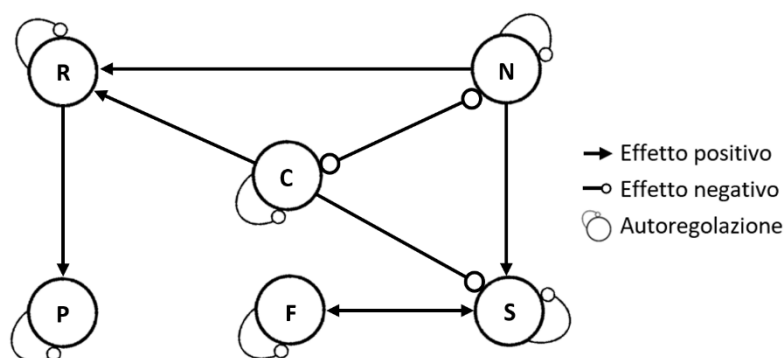


Figura 20 – Rappresentazione dei legami tra le variabili tramite grafo

In particolare, le relazioni tra le variabili evidenziate tramite il grafo sono le seguenti:

- C e N hanno un effetto reciproco negativo, in quanto i personaggi classici, già introdotti nei precedenti prodotti cinematografici, e quelli nuovi si contendono il tempo narrativo a disposizione;
- C ha un effetto negativo anche su S, in quanto i personaggi classici, già introdotti attraverso i film e già legati a un sottogenere narrativo, limitano la possibilità di sperimentazione offerta, invece, dai personaggi nuovi;
- Per tale ragione, dunque, si ha un effetto positivo di N su S, dato che l'inserimento di nuovi personaggi permette di sfruttare, nelle narrazioni a essi associate, sottogeneri narrativi inediti all'interno del Marvel Cinematic Universe;
- La possibilità di sperimentazione S non ha, invece, alcun effetto diretto sui personaggi C e N, essendo essa non tanto una causa quanto una conseguenza dello sfruttamento dei personaggi;
- N ha, inoltre, un effetto positivo su R, in quanto l'introduzione di nuovi personaggi determina la necessità di metterli in relazioni con altri soggetti, classici o nuovi che siano;
- anche C ha un effetto positivo su R, in quanto i personaggi già introdotti fungono spesso da traino per l'inserimento di nuovi soggetti, creando relazioni con quest'ultimi;
- R ha un effetto positivo su P in quanto – come osservato – spesso la relazione tra i personaggi ne stimola l'evoluzione psicologica; tuttavia, P non ha un effetto su R, poiché l'esplorazione psicologica non aumenta necessariamente la presenza di relazioni;
- R e P non hanno effetti diretti sui personaggi C e N, poiché le prime sono variabili dipendenti dai personaggi stessi;
- infine, S e F hanno un effetto reciproco positivo, in quanto l'aumento della possibilità di sperimentazione può sfruttare l'isotopia *Fantasy* – tendenzialmente la più presente – per proporre nuove soluzioni narrative e, a sua volta, l'aumento dell'isotopia *Fantasy* determinerebbe una maggiore possibilità di sperimentazione di sottogeneri.

Le relazioni individuate con il grafo devono ora essere inserite in una matrice di comunità (*Tabella 11*), una tabella NxN dove l'effetto del legame tra i nodi è descritto numericamente: se il legame è positivo si riporterà +1, se è negativo -1, mentre se non si

	C	N	S	P	R	F
C	-1	-1	-1	0	+1	0
N	-1	-1	+1	0	+1	0
S	0	0	-1	0	0	+1
P	0	0	0	-1	0	0
R	0	0	0	+1	-1	0
F	0	0	+1	0	0	-1

Tabella 11 – Matrice di comunità

presentano relazioni dirette si riporterà 0; l'effetto di una variabile su se stessa è sempre negativo, a causa dell'autoregolazione a cui sono sottoposte, dovuta alla limitatezza del tempo narrativo entro cui queste variabili si evolvono. Nelle righe si troveranno dunque le variazioni subite dalle variabili a cui è intestata la colonna (variabili di arrivo dell'effetto) quando l'input colpisce la variabile a cui è intestata la riga (variabile di partenza dell'effetto).

A questo punto, attraverso *R*, si ottiene una *tavola di predizione*, una tabella NxN simile alla matrice che indica però non più i legami del sistema ma le previsioni sulle reazioni del sistema stesso a delle perturbazioni (*Tabella 12*). In particolare, nelle righe viene indicato l'aumento (+) o la diminuzione (-) prospettata per la variabile a cui è intestata la colonna, in base all'input subito dalla variabile a cui è intestata la riga; laddove la previsione presenti incertezze, la tavola riporta dunque l'effetto atteso, indicando un potenziale aumento o diminuzione (?+/?-). L'input considerato è convenzionalmente positivo: si considera, cioè, un aumento delle variabili a cui è intestata la riga; in caso di input negativo, sarà sufficiente invertire i segni della tavola.

	C	N	S	P	R	F
C	+	-	-	?+	?+	-
N	-	+	+	?+	?+	+
S	0	0	+	0	0	+
P	0	0	0	+	0	0
R	0	0	0	+	+	0
F	0	0	+	0	0	+

Tabella 12 – Tavola di predizione

La tavola di predizione ottenuta è stata verificata attraverso 10 ripetizioni, le quali hanno portato ad un risultato unanime, con una stabilità media della predizione pari a 1481,1 su 6000 reiterazioni (circa il 24,7%).

6.3. *Input e predizioni*

Nel contesto dell'ecosistema osservato, l'ipotesi sull'input ricevuto dal sistema può essere formulata sulla base di alcune informazioni: il vasto insieme di storyline e personaggi derivante dai fumetti che i Marvel Studios hanno a disposizione e l'inizio, nel 2021, della Fase 4 del Marvel Cinematic Universe, con nuovi prodotti sia cinematografici che televisivi.

Prospettando il proseguimento della selezione direzionale e la conseguente introduzione di nuovi personaggi attraverso i nuovi prodotti, anche televisivi, della Fase 4 del MCU, si ipotizza quindi un input positivo su N, ovvero un aumento della variabile relativa ai nuovi personaggi.

Osservando la tavola di predizione, gli effetti attesi sulle altre variabili sono, anzitutto, una diminuzione dei personaggi appartenenti alle precedenti fasi (C) – proseguendo quindi con la selezione direzionale e il ricambio generazionale dei protagonisti delle narrazioni – e l'aumento della sperimentazione (S) con i sottogeneri narrativi e con le caratteristiche estetiche osservate con queste prime serie dei Marvel Studios; inoltre, si avranno effetti positivi sull'isotopia *Fantasy*, che permette di sperimentare con svariate soluzioni narrative ed estetiche, mentre per le altre due isotopie, *Psychological* e *Relational*, ci si può attendere delle variazioni tendenzialmente positive, lasciando aperta la possibilità di esplorazioni delle relazioni tra i personaggi e della loro dimensione psicologica.

Tale previsione si riferisce, in particolare, ai prodotti televisivi dei Marvel Studios, tuttavia, trattandosi di un unico ecosistema, la predizione può essere generalizzata ed estesa al MCU; il modello osserva quindi un sistema più ampio di quello codificato in questo elaborato, motivo per cui non è possibile fare riferimento ad un database sufficientemente esteso per la validazione del modello previsionale.

7. CONCLUSIONI

Con la produzione da parte dei Marvel Studios delle prime serie televisive direttamente collegate ai film del Marvel Cinematic Universe si è realizzata una forma di racconto transmediale; non si tratta più, infatti, di serie solamente ambientate nello stesso universo formale dei prodotti cinematografici ma, di fatto, mai tangenti a essi e non completamente canoniche: sono, invece, segmenti di un unico racconto parcellizzato su media diversi.

In tal modo, la narrativa MCU si è resa a tutti gli effetti una forma di *transmedia storytelling*, sfruttando le peculiarità di ogni medium per caratterizzare i propri prodotti mantenendoli, tuttavia, sempre coerenti e riconducibili allo stile e all'identità del media franchise.

La complessità che caratterizza questo sistema di narrazioni, inoltre, permette di osservare la narrativa MCU attraverso il paradigma degli *ecosistemi narrativi*; sistemi così intricati, infatti, sono difficili da gestire e programmare completamente, poiché si estendono nel tempo e sono suscettibili a perturbazioni esterne e interne: per tale ragione, sono progettati solo in parte, lasciando così spazio a evoluzioni del sistema.

Si sono dunque osservati i nuovi prodotti Marvel Disney+ sotto differenti punti di vista e sfruttando diverse metodologie d'analisi allo scopo di coglierne le diverse caratteristiche, seguendo il principio della complessità che caratterizza gli ecosistemi narrativi, un paradigma che

being inherently composite, is like a puzzle: it needs a wide and diverse range of approaches, hypothesis, tests, studies, examinations that, brought together, form broader picture.¹¹⁹

Una volta osservate le caratteristiche qualitative delle serie componenti il corpus d'analisi, ci si è dunque soffermati sulla ricezione delle stesse, al fine di determinarne l'accoglienza, positiva o negativa, da parte del pubblico e di delineare quali possano essere le caratteristiche maggiormente apprezzate e, quindi, probabilmente reiterabili. In particolare, nonostante la presenza – osservata attraverso la *sentiment analysis* – di critiche all'interno delle recensioni degli spettatori, pare essere stata positivamente accolta l'originalità di alcune

¹¹⁹ Ruffino Marco, Brembilla Paola, op. cit.

soluzioni narrative, apprezzando cioè la sperimentazione e l'ibridazione di sottogeneri offerta da questi prodotti.

Successivamente, per cercare di cogliere la natura di tale ecosistema, si è anzitutto svolta un'attività di *codifica*, andando a identificare – dopo delle visioni preliminari – quali fossero le isotopie caratterizzanti delle tre serie oggetto di studio. In seguito alla formulazione di un protocollo di codifica ad hoc, si è indagato sull'andamento delle isotopie, al fine di evidenziare similarità e differenze nei tre prodotti, con lo scopo di delineare quali tendenze possano ripresentarsi in futuro. È emerso come la *Relational Isotopy* e la *Psychological Isotopy* siano tendenzialmente correlate e come, ciononostante, sia l'isotopia *Fantasy* a occupare più tempo narrativo; inoltre, ognuna delle tre serie ha mostrato la presenza di un picco di *Running Plot* negli episodi finali, rendendole dei racconti non del tutto autoconclusivi e, dunque, aperti.

In seguito, si è andato ad indagare il testo a livello quantitativo, attraverso la *text analysis*, scomponendolo per osservare le caratteristiche interne – *Speeches*, *Speakers*, *Receivers* e la quantità di relazioni tra essi intercorse – e ottenendo una visualizzazione grafica del network che si è venuto a creare all'interno di ognuna delle narrazioni grazie alla *social network analysis*, al fine di osservare quali fossero i nodi più significativi e quali legami sussistessero tra essi. L'analisi ha evidenziato come alcuni dei personaggi secondari occupino un ruolo importante all'interno del network, godendo di un'alta probabilità di essere sfruttati nella continuazione di queste narrazioni (Sylvie in *Loki*), in prodotti nuovi (Walker in *The Falcon & The Winter Soldier*) o creati ad hoc per il personaggio stesso (Agatha in *WandaVision*), proseguendo così con la selezione direzionale e il ricambio generazionale dei protagonisti delle narrazioni Marvel.

Nell'ultimo capitolo si sono quindi sfruttati i dati e le informazioni ottenute per formulare, tramite *loop analysis*, un modello previsionale qualitativo e dinamico: nello specifico, è emerso come – dato l'aumento della tendenza all'introduzione di nuovi personaggi, in particolare tramite le serie televisive (sia recenti che di prossima uscita) – ci sia da attendersi un calo della presenza dei personaggi classici (in accordo con il modello della selezione direzionale) e un aumento nella sperimentazione con sottogeneri e soluzioni narrative; sono, inoltre, previste in probabile aumento le isotopie *Psychological* e *Relational*, così come è previsto l'aumento dell'isotopia *Fantasy*, particolarmente premiata in *WandaVision* e *Loki*.

Per valutare la bontà della previsione – non disponendo di un database adeguato alla validazione del modello predittivo – non resta che osservare i prossimi prodotti, in particolare

televisivi, dei Marvel Studios: tra quelli recentemente a disposizione su Disney+, si ricordano *Hawkeye* (*Hawkeye*, Disney+, 2021) – che riprende il sottogenere del buddy movie in modo però, più leggero rispetto a *The Falcon & The Winter Soldier* – e la serie, *What If...?* (*What If...?*, 2021-2022), prodotto d'animazione già rinnovato per una seconda stagione.

Tra le moltissime serie tv annunciate per il futuro – che potrebbero offrire posto a nuove soluzioni narrative e all'introduzione di altri sottogeneri –, si sottolineano *She-Hulk* (*She-Hulk*, Disney+, 2022), che, essendo la protagonista un avvocato, potrebbe fondere nel fantasy il sottogenere del legal drama; *I Am Groot* (*I Am Groot*, Disney+, 2022), che porterà sul piccolo schermo una narrazione in animazione fotorealistica, e, ancora, la serie di prossima uscita (programmata per marzo 2022) *Moon Knight* (*Moon Knight*, Disney+, 2022), che sembra tingere la narrazione con le sfumature del thriller psicologico.

8. FONTI

8.1. *Bibliografia*

a. *Testi*

Albarran Alan B., *The Media Economy*, Londra (Regno Unito), Routledge, 2016

Bisoni Claudio, Innocenti Veronica, *Media mutations*, Modena, Mucchi, 2013

Brembilla Paola, De Pascalis Ilaria A. (a cura di), *Reading contemporary serial television universes: a narrative ecosystem framework*, Abingdon (Regno Unito), Routledge, 2018

Brembilla Paola, *It's All Connected. L'evoluzione delle serie TV statunitensi*, Milano, Franco Angeli, 2018

Dall'Asta Monica, *Trame spezzate. Archeologia del film seriale*, Genova, Le Mani, 2009

Di Chio Federico, *L'illusione difficile. Cinema e serie TV nell'età della disillusione*, Milano, Bompiani, 2011

Eugeni Ruggero, *La condizione postmediale*, Brescia, La Scuola, 2015

Grasso A., *Buona maestra. Perché i telefilm sono diventati più importanti dei libri e del cinema*, Milano, Mondadori, 2007

Greimas Algirdas Julien, Courtés Joseph, *Semiotica: Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Milano, Mondadori, 2007

Grignaffini Giorgio, Bernardelli Andrea, *Che cos'è una serie televisiva*, Roma, Carocci, 2017

Hesmondhalgh David, *Le industrie culturali*, Milano, Egea, 2015

Innocenti Veronica, Pescatore Guglielmo (a cura di), *Le nuove forme della serialità televisiva*, Bologna, Archetipo, 2008

Jenkins Henry, *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2017

Jockers Matthew L., Thalken Rosamond, *Text Analysis with R. For Students of Literature*, Cham (Svizzera), Springer, 2020

Lotz Amanda D., *Post Network. La rivoluzione della tv*, Roma, Minimum Fax, 2017

Luca Barra, *La sitcom. Genere, evoluzione e prospettive*, Roma, Carocci, 2020

Lusuardi Nicola, *La rivoluzione seriale*, Roma, Dino Audino Editore, 2013

Menduni Enrico, *Entertainment*, Bologna, Il Mulino, 2013

Mittel Jason, *Complex TV*, Roma, Minimum Fax, 2017

Pescatore Guglielmo (a cura di), *Ecosistemi narrativi*, Roma, Carocci, 2018

Scaglioni Massimo, Sfardini Anna, *Multi TV*, Roma, Carocci, 2008

Sepinwall Alan, *Telerivoluzione*, Milano, Rizzoli, 2014

Zecca Federico (a cura di), *Il cinema della convergenza*, Udine, Mimesis-Cinergie, 2012

b. Articoli da riviste e atti di convegni

Arnold Taylor, Ballier Nicolas, Lissón Paula, Tilton Lauren, “Beyond lexical frequencies: using R for text analysis in the digital humanities”, *Lang Resources & Evaluation*, n. 53, Aprile 2019, pp. 707–733, DOI: <https://doi.org/10.1007/s10579-019-09456-6>

Barker Alexander B., Britton John, Thomson Emily, Hunter Abby, Opazo Breton Magdalena, Murray Rachael L., “A content analysis of tobacco and alcohol audio-visual content in a sample of UK reality TV programmes”, *Journal of Public Health*, Vol. 42, n.3, Giugno 2019, pp. 561-569, DOI: <https://doi.org/10.1093/pubmed/fdz043>

Beveridge Andrew, Shan Jie, “Network of Thrones”, *Math Horizons*, Vol. 23, n. 4, Aprile 2016, pp. 18-22, DOI: <https://doi.org/10.4169/mathhorizons.23.4.18>

Blanco-Herrero David, Rodríguez-Contreras Laura, “The risks of new technologies in Black Mirror: A content analysis of the depiction of our current socio-technological reality in a TV series”, in Conde González Miguel Ángel, Rodríguez Sedano Francisco Jesús, Fernández Llamas Camino, García-Peñalvo Francisco José (a cura di), *TEEM '19: Technological*

Ecosystems for Enhancing Multiculturalism, New York (USA), Association for Computing Machinery, 2019, pp. 899-905, DOI: <https://doi.org/10.1145/3362789.3362844>

Colladon Andrea Fronzetti, Naldi Maurizio, “Predicting the performance of TV series through textual and network analysis: The case of Big Bang Theory”, *PLoS One*, Vol. 14, Fasc. 11, Novembre 2019, pp. 1-20, DOI: <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0225306>

Elliott Victoria, “Thinking about the Coding Process in Qualitative Data Analysis”, *The Qualitative Report*, Vol. 23, n. 11, Novembre 2018, pp. 2850-2861, DOI: <https://doi.org/10.46743/2160-3715/2018.3560>

González-de-Garay B., Marcos-Ramos M., Portillo-Delgado C., “Gender representation in Spanish prime-time TV series”, *Feminist Media Studies*, Vol. 20, n. 3, Aprile 2019, pp. 414-433, DOI: <https://doi.org/10.1080/14680777.2019.1593875>

Guglielmi Francesca, Basile Pierpaolo, Curci Antonietta, Semeraro Giovanni, “Sentiment Analysis: applicazione in un dominio psico-forense”, in Corazza Anna, Montemagni Simonetta, Semeraro Giovanni (a cura di), *Proceedings of the third Italian conference on computational linguistics clic-it 2016*, Torino, Accademia University Press, 2016, p. 168-172, DOI: [10.4000/books.aaccademia.1787](https://doi.org/10.4000/books.aaccademia.1787)

Jenkins Henry, “La vendetta dell’unicorno origami”, *Link*, n. 9, Aprile 2010, pp. 17-28

Kabir Ahmed Imran, Karim Ridoan, Newaz Shah, Hossain Muhammad Istiaque , “The Power of Social Media Analytics: Text Analytics Based on Sentiment Analysis and Word Clouds on R”, *Informatica Economică*, Vol. 22, n. 1, Aprile 2018, DOI: <http://dx.doi.org/10.12948/issn14531305/22.1.2018.03>

Mazzoni Elvis, “La Social Network Analysis a supporto delle interazioni nelle comunità virtuali per la costruzione di conoscenza”, *TD35 – Social Presence in Learning Communities*, Vol. 13, n. 2, Gennaio 2005, pp. 54-63, DOI: <https://doi.org/10.17471/2499-4324/425>

Niquil Nathalie, Scotti Marco, Fofack-Garcia Rhoda, Haraldsson Matilda, Thermes Maud, Raoux Aurore, Le Loc'h François, Mazé Camille, “The Merits of Loop Analysis for the Qualitative Modeling of Social-Ecological Systems in Presence of Offshore Wind Farms”, *Frontiers in Ecology and Evolution*, Vol. 9, Febbraio 2021, DOI: <https://doi.org/10.3389/fevo.2021.635798>

Pescatore Guglielmo, Rocchi Marta, “Narration in medical dramas I. Interpretative hypotheses and research perspectives”, *La Valle dell’Eden*, n. 34, Giugno 2019, pp. 207-115

Rocchi Marta, “History, Analysis and Anthropology of Medical Dramas: A Literature Review”, *Cinergie – Il Cinema E Le Altre Art*, Vol. 8, n. 15, Luglio 2019, pp. 69-84, DOI: <https://doi.org/10.6092/issn.2280-9481/8982>

Rocchi Marta, Chiarello Jessica, “Insights into serial narratives through qualitative modelling techniques”, *Series - International Journal of TV Serial Narratives*, Vol. 5, n. 1, Luglio 2019, pp. 23-31, DOI: <https://doi.org/10.6092/issn.2421-454X/9354>

Ruffino Marco, Brembilla Paola, “Narrative ecosystems through the network analysis lens. Step one: The production of U.S. TV series, between capital and labor strategies”, *Series - International Journal of TV Serial Narratives*, Vol. 2, n. 1, Giugno 2016, pp. 55-68, DOI: <https://doi.org/10.6092/issn.2421-454X/6164>

Russell Cristel Antonia, Russell Dale W., “Alcohol Messages in Prime-Time Television Series”, *Journal of Consumer Affairs*, Vol. 43, n. 1, Marzo 2009, pp. 108-128, DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1745-6606.2008.01129.x>

Sink Alexander, Mastro Dana (2017) “Depictions of Gender on Primetime Television: A Quantitative Content Analysis”, *Mass Communication and Society*, Vol. 20, n. 1, Ottobre 2016, pp. 3-22, DOI: <https://doi.org/10.1080/15205436.2016.1212243>

Song Yangqiu, Upadhyay Shyam, Peng Haoruo, Mayhew Stephen, Roth Dan, Elsevier B.V, “Toward any-language zero-shot topic classification of textual documents”, *Artificial Intelligence*, Vol. 274, Settembre 2019, pp. 133-150, DOI: <https://doi-org.ezproxy.unibo.it/10.1016/j.artint.2019.02.002>

Spranger Michael, Labudde Dirk, “Semantic Tools for Forensics: Approaches in Forensic Text Analysis”, in Schmidt A. (a cura di), *3rd International Conference on Advances in Information Mining and Management*, Lisbona (Portogallo), IARIA, 2013, pp. 97-100, DOI: [10.13140/RG.2.1.2342.7685](https://doi.org/10.13140/RG.2.1.2342.7685)

Taurino Giulia, “An introduction to network visualization for television studies: models and practical applications”, *Series - International Journal of TV Serial Narratives*, Vol. 5, n. 1, Luglio 2019, pp. 45-57, DOI: <https://doi.org/10.6092/issn.2421-454X/8975>

Taylor James C., “Reading the Marvel Cinematic Universe: The Avengers’ Intertextual Aesthetic”, *JCMS: Journal of Cinema and Media Studies*, Vol. 60, n. 3, primavera 2021, pp. 129-156, DOI: <https://doi.org/10.1353/cj.2021.0030>

8.2. *Sitografia*

a. *Siti Web*

American Film Institute, URL <https://www.afi.com/award/afi-awards-2021/>

Critics’ Choice Association, URL <https://www.criticschoice.com/critics-choice-awards/>

IMDb, URL https://www.imdb.com/?ref =nv_home

MARVEL, URL <https://www.marvel.com/tv-shows>

Network of Thrones, URL <https://networkofthrones.wordpress.com/>

People’s Choice Awards, URL <https://www.votepca.com/>

Zero Shot Topic Classification: <http://35.208.71.201:8000/>

b. *Articoli Online*

Agar Chris, “WandaVision Review: An Entertaining Start to the MCU's Phase 4”, 14/01/2021, URL <https://screenrant.com/wandavision-show-reviews/> (consultato il 03/01/2022)

Andreeva Nellie, “Marvel Entertainment Launches TV Division”, 28/06/2010, URL <https://deadline.com/2010/06/marvel-entertainment-launches-tv-division-50150/> (consultato il 17/12/2021)

Anonimo, “Zero-Shot Learning: Puoi Classificare Un Oggetto Senza Vederlo Prima?”, 12/04/2021, URL <https://zephyrnet.com/it/Zero-shot-learning-puoi-classificare-un-oggetto-senza-vederlo-prima/> (consultato il 10/02/2022)

Baculinao Michael, “WandaVision Named One of the Top 10 TV Shows of 2021 by American Film Institute”, 08/12/2021, URL <https://epicstream.com/article/wandavision-named-one-of-top-10-tv-shows-of-2021-by-american-film-institute> (consultato il 20/12/2021)

Bellusci Andrea, “Tutte le serie Marvel prima di WandaVision NON sono canoniche secondo James Gunn”, 03/07/2021, URL <https://nerdmovieproductions.it/tutte-le-serie-marvel-prima-di-wandavision-non-sono-canoniche-secondo-james-gunn/> (consultato il 17/12/2021)

Epting Claire, “WandaVision: The TV Sitcoms That Inspired The Show”, 26/02/2021, URL <https://screencrush.com/wandavision-tv-inspirations-list/> (consultato il 05/01/2022)

Fienberg Daniel, “Disney+’s ‘Loki’: TV Review”, 08/06/2021, URL <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-reviews/loki-1234963891/> (consultato il 03/01/2022)

Fienberg Daniel, “The Falcon and the Winter Soldier: TV Review”, 18/03/2021, URL <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-reviews/the-falcon-and-the-winter-soldier-tv-review-4152083/> (consultato il 03/01/2022)

Fienberg Daniel, “WandaVision: TV Review”, 14/01/2021, URL <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-reviews/wandavision-tv-review-4116126/> (consultato il 03/01/2022)

Freeman Molly, “The Falcon & the Winter Soldier Review: The Start Of A Thrilling & Poignant MCU Story”, 18/03/2021, URL <https://screenrant.com/falcon-winter-soldier-series-premiere-reviews/> (consultato il 03/01/2022)

Glashow Courtney, “Wandavision: how it got the 5 stages of grief right”, 09/03/2021, URL <https://www.anchortherapy.org/blog/wandavision-5-stages-of-grief-nj> (consultato il 07/01/2022)

Goldberg Lesley, “Marvel TV Division Folded Into Studio Unit, Layoffs Expected”, 10/12/2019, URL <https://www.hollywoodreporter.com/tv/tv-news/marvel-tv-division-folded-studio-unit-layoffs-expected-1261586/> (consultato il 17/12/2021)

Guttmann Graeme, “Falcon & Winter Soldier Early Reviews: Good Start To A Slow Burn”, 18/03/2021, URL <https://screenrant.com/falcon-winter-soldier-show-reviews-preview/> (consultato il 03/01/2022)

Guttmann Graeme, “WandaVision Early Reviews Praise Disney+ Show's Weirdness & Actor Performances”, 14/01/2021, URL <https://screenrant.com/wandavision-show-early-reviews-disney-plus/> (consultato il 03/01/2022)

Juola Patrick, “How a Computer Program Helped Show J.K. Rowling write A Cuckoo’s Calling”, 20/08/2013, URL <https://www.scientificamerican.com/article/how-a-computer-program-helped-show-jk-rowling-write-a-cuckoos-calling/> (consultato il 12/02/2022)

Kaye Don, “The Sci-Fi Classics That Inspired The Look Of Loki”, 15/06/2021, URL <https://www.denofgeek.com/tv/loki-scifi-classic-inspiration/> (consultato il 05/01/2022)

Labonte Rahcel, “Loki Review: Hiddleston Isn't Holding Back In Slowburn Marvel Mystery”, 08/06/2021, URL <https://screenrant.com/loki-show-reviews/> (consultato il 03/01/2022)

Lee Benjamin, “The Falcon and the Winter Soldier review – sturdy start to Marvel's latest”, 18/03/2021, URL <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2021/mar/18/the-falcon-and-the-winter-soldier-review-marvel-disney-plus-avengers> (consultato il 03/01/2022)

Li Yiqiao, “Network of marvel universe heroes”, 15/07/2019, URL <https://studentwork.prattsi.org/infovis/labs/network-of-marvel-universe-heroes/> (consultato il 04/02/2022)

Mangan Lucy, “Loki review – tedious time-hopping with Tom Hiddleston”, 09/06/2021, URL <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2021/jun/09/loki-review-time-hopping-with-a-tedious-tom-hiddleston> (consultato il 03/01/2022)

Mangan Lucy, “WandaVision review – Marvel's sitcom superheroes are a retro joy”, 15/01/2021, URL <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2021/jan/15/wandavision-review-elizabeth-olsen-paul-bettany-marvel-disney> (consultato il 03/01/2022)

Marrone Nico, “Loki Ending Was Inspired By Planet of the Apes & Twilight Zone”, 15/07/2021, URL <https://screenrant.com/loki-finale-ending-inspiration-eric-martin-response/> (consultato il 05/01/2022)

Mustafa Tanyel, “Here's every TV show that WandaVision is based on (there's a lot)”, 21/04/2021, URL <https://www.glamourmagazine.co.uk/article/tv-shows-wandavision-based-on> (consultato il 05/01/2022)

Nelson Jeff, “WandaVision's Agatha All Along Song Was Inspired By Addams Family & Munsters”, 12/08/2021, URL <https://screenrant.com/wandavision-agatha-all-along-song-addams-family-munsters/> (consultato il 05/01/2022)

Ordoña Michael, “How ‘WandaVision’ tailored its episodes to the five stages of grief”, 10/08/2021, URL <https://www.latimes.com/entertainment-arts/awards/story/2021-08-10/wandavision-matt-shakman-jac-schaeffer> (consultato il 07/01/2022)

Sarkisian Jacob, “Every TV show 'WandaVision' is based on”, 05/03/2021, URL <https://www.insider.com/wandavision-what-tv-show-inspirations-disney-plus-marvel-2021-1> (consultato il 05/01/2022)

Stevenson Rick, “Loki Early Reviews Praise Great Performances And A Fun Multiverse”, 08/06/2021, URL <https://screenrant.com/loki-show-early-reviews-preview/> (consultato il 03/01/2022)

Tangcay Jazz, “How the Look of Loki Was Influenced By Mad Men and Blade Runner”, 14/07/2021, URL <https://variety.com/2021/artisans/news/loki-production-design-blade-runner-1235019744/> (consultato il 05/01/2022)

Topel Fred, “The Falcon and the Winter Soldier: How ‘Rush Hour’ and David Lean Influenced the Marvel Disney+ Series”, 21/03/2021, URL <https://www.cheatsheet.com/entertainment/the-falcon-and-the-winter-soldier-rush-hour-david-lean-influenced-marvel-disney-series.html/> (consultato il 05/01/2022)

White Peter, “Disney Unveils International Roll-Out Of Disney+ Streaming Service; Reveals Details In Canada, Holland, Australia & New Zealand”, 19/08/2019, URL <https://deadline.com/2019/08/disney-international-launches-1202671080/> (consultato il 17/12/2021)

8.3. *Filmografia*

a. *Serie TV*

Lucy ed io (I Love Lucy, CBS, 1951-1957)

Ai confini della realtà (The Twilight Zone, CBS, 1959-1964)

The Dick Van Dyke Show (The Dick Van Dyke Show, CBS, 1961-1966)

Doctor Who (Doctor Who, BBC One, 1963-1989, 2005-in produzione)

Vita da strega (Bewitched, ABC, 1964-1972)

La famiglia Addams (The Addams Family, ABC, 1964-1966)

I Mostri (The Munsters, CBS, 1964-1966)

Strega per amore (I Dream of Jeannie, NBC, 1965-1970)

Star Trek (Star Trek, NBC, 1966-1969)

La famiglia Brady (The Brady Bunch, ABC, 1969-1974)

Casa Keaton (Family Ties, NBC, 1982-1989)

Gli amici di papà (Full House, ABC, 1987-1995)

Malcolm (Malcolm in the Middle, Fox, 2000-2006)

Desperate Housewives - I segreti di Wisteria Lane (Desperate Housewives, ABC, 2004-2012)

Grey's Anatomy (Grey's Anatomy, ABC, 2005 – in produzione)

The Office (The Office, NBC, 2005-2013)

Mad Men (Mad Men, AMC, 2007-2015)

The Big Bang Theory (The Big Bang Theory, CBS, 2007-2019)

Modern Family (Modern family, Fox, 2009-2020)

Il Trono di Spade (Game of Thrones, HBO, 2011-2019)

Black Mirror (Black Mirror, Channel 4, 2011-2019)

Nashville (Nashville, ABC/CMT, 2012-2018)

Gomorra (Sky Italia, 2014-2021)

Jessica Jones (Jessica Jones, Netflix, 2015-2019)

Daredevil (*Daredevil*, Netflix, 2015-2018)

Cloak and Dagger (*Cloak and Dagger*, 2018-2019, Amazon Prime Video)

WandaVision (*WandaVision*, Disney+, 2021)

The Falcon and the Winter Soldier (*The Falcon and the Winter Soldier*, Disney+, 2021)

Loki (*Loki*, Disney+, 2021-in produzione)

What If...? (*What If...?*, 2021-in produzione)

Hawkeye (*Hawkeye*, Disney+, 2021)

Moon Knight (*Moon Knight*, Disney+, 2022)

Ms. Marvel (*Ms. Marvel*, Disney+, 2022)

I Am Groot (*I Am Groot*, Disney+, 2022)

She-Hulk (*She-Hulk*, Disney+, 2022)

Secret Invasion (*Secret Invasion*, Disney+, 2022)

Agatha: House of Harkness (*Agatha: House of Harkness*, Disney+, 2023)

b. *Film*

Metropolis (*Metropolis*, Fritz Lang, 1927)

Il pianeta delle scimmie (*Planet of the Apes*, Pierre Boulle, 1968)

Blade Runner (*Blade Runner*, Ridley Scott, 1982)

Brazil (*Brazil*, Terry Gilliam, 1985)

Arma letale (*Lethal Weapon*, Richard Donner, 1987)

Bad Boys (*Bad Boys*, Michael Bay, 1995)

Rush Hour – Due mine vaganti (*Rush Hour*, Brett Ratner, 1998)

Iron Man (*Iron Man*, Jon Favreau, 2008)

Captain America - Il primo Vendicatore (*Captain America: The First Avenger*, Joe Johnston, 2011)

The Avengers (*The Avengers*, Joss Whedon, 2012)

Captain America: The Winter Soldier (*Captain America: The Winter Soldier*, Anthony e Joe Russo, 2014)

Captain America: Civil War (*Captain America: Civil War*, Anthony e Joe Russo, 2016)

Captain Marvel (*Captain Marvel*, Anna Boden e Ryan Fleck, 2019)

Avengers: Endgame (*Avengers: Endgame*, Anthony e Joe Russo, 2019)

Doctor Strange nel Multiverso della Follia (*Doctor Strange in the Multiverse of Madness*, Sam Raimi, 2022)

Thor: Love and Thunder (*Thor: Love and Thunder*, Taika Waititi, 2022)

The Marvels (*The Marvels*, Nia DaCosta, 2023)

«Another definition of a hero is someone who is concerned about other people's well-being and will go out of his or her way to help them, even if there is no chance of a reward. That person who helps others simply because it should or must be done, and because it is the right thing to do, is indeed without a doubt, a real superhero».^{III}

Stan Lee (1922-2018)

^{III} «Un'altra definizione di eroe è qualcuno che si preoccupa per il benessere degli altri e fa di tutto per aiutarli, anche se non c'è possibilità di ricompensa. Quella persona che aiuta gli altri semplicemente perché dovrebbe o deve essere fatto, e perché è la cosa giusta da fare, è infatti, senza dubbio, un vero supereroe».