

**ALMA MATER STUDIORUM - UNIVERSITÀ DI BOLOGNA**  
**SCUOLA DI LETTERE E BENI CULTURALI**

**Corso di laurea in**

Cinema, Televisione e Produzione Multimediale

**TITOLO DELLA TESI**

ECOSISTEMI NARRATIVI E SOCIAL NETWORK ANALYSIS:

GREY'S ANATOMY, UNO STUDIO DI CASO

**Tesi di laurea in**

Culture dell'Intrattenimento

Relatore: Prof. Guglielmo Pescatore

Correlatore: Prof. Marco Ruffino

Presentata da: Martina Guelfi

**Sessione**

III

**Anno accademico**

2014-2015

*A Derek Shepherd.*

## ***Indice***

<b>Introduzione</b>	<b>6</b>
<b>Capitolo 1 – Gli Ecosistemi Narrativi</b>	<b>8</b>
1.1 – La serie è un testo?	8
1.2 Architettura dell’informazione	8
1.3 Progettare la serie	10
1.3.1 Progettazione per derivazione o cross-mediale	10
1.3.2 Progettazione in parallelo o transmediale	11
1.4 L’ecosistema narrativo	12
1.4.1 Definizione di “Ecosistemi Narrativi”	12
1.4.2 Processi di selezione	13
1.4.2.1 Selezione stabilizzante	14
1.4.2.2 Selezione direzionale	14
1.4.2.3 Selezione diversificante	15
1.4.3 Processi evolutivi	15
1.4.3.1 Evoluzione convergente	15
1.4.3.2 Evoluzione divergente	16
1.5 È possibile fare previsioni?	16
<b>Capitolo 2 – La Social Network Analysis</b>	<b>18</b>
2.1 Cenni storici e definizioni	18
2.2 La social network analysis e i media	20
2.2.1 L’Oracolo di Bacon	21
2.2.2 IMDB	22
2.2.3 La network text analysys	23
2.3 Ecosistemi narrativi e SNA	25
<b>Capitolo 3 – Il Personaggio</b>	<b>27</b>
3.1 Sintassi narrativa	27
3.1.1 Propp e la morfologia della fiaba	27
3.1.2 Greimas: gli attanti	28
3.2 Il viaggio dell’Eroe	29
3.2.1 Gli archetipi	31
3.2.1.1 L’Eroe	32
3.2.1.1.1 L’Antieroe	33

3.2.1.2 Gli altri archetipi principali	34
3.3 Engaging Characters	35
3.4 Dal personaggio allo spettatore	36
3.5 Analisi strutturalista del personaggio televisivo	38
<b>Capitolo 4 – Per un’Epistemologia delle Reti Applicata alla Serialità Televisiva</b>	<b>40</b>
4.1 Premessa	40
4.2 Finalità e obiettivi dello studio	41
4.3 Caratteristiche del metodo scelto	41
4.4 Limiti del metodo scelto	44
4.5 Esiti applicativi	45
<b>Capitolo 5 – Le Reti</b>	<b>46</b>
5.1 Grey’s Anatomy	46
5.2 Primo esito: la non casualità della rete	47
5.3 Comparazione tra reti bimodali	49
5.3.1 I confini della realtà, Colombo, Malcolm e Meredith	49
5.3.2 Le reti bimodali di Grey’s Anatomy	55
5.3.2.1 Rete bimodale, terza stagione	56
5.3.2.2 Rete bimodale, quarta stagione	60
5.3.2.3 Comparazione tra bimodali	61
5.4 Le reti monomodali	63
5.4.1 Affiliare per colonne	64
5.4.1.1 Le monomodali dei personaggi della terza stagione	64
5.4.1.2 Le monomodali dei personaggi della quarta stagione	66
5.4.1.3 Comparazione tra le monomodali dei personaggi	68
5.4.2 Affiliare per righe	70
5.4.2.1 I confini della realtà, Colombo, Malcolm e Meredith 2: gli episodi	70
5.4.2.2 La monomodale degli episodi della terza stagione	73
5.4.2.3 La monomodale degli episodi della quarta stagione	75
5.4.2.4 Comparazione tra le monomodali degli episodi	76
5.5 Osservare le relazioni	77
5.5.1 Le relazioni della terza stagione	78
5.5.2 Le relazioni della quarta stagione	80
5.5.3 Comparare le reti delle relazioni	82
5.6 Private Practice	84
5.6.1 La bimodale	85
5.6.2 La monomodale dei personaggi	85

<b>Conclusioni</b>	<b>87</b>
<b>Bibliografia</b>	<b>91</b>
<b>Sitografia</b>	<b>97</b>
<b>Filmografia</b>	<b>98</b>

## *Introduzione*

### *Analizzare le serie*

Lo scopo di questo studio è l'individuazione di un metodo che consenta l'analisi delle serie televisive. Una serie, a differenza ad esempio di un romanzo o di un film, non può essere analizzata semioticamente, in quanto non è considerabile come *testo*, non presentando vincoli di coerenza, se non locali.

Come analizzare dunque oggetti di questo tipo? Partendo dalla nozione di *ecosistema narrativo*<sup>1</sup>, si è applicata la social network analysis, ovvero l'analisi delle reti sociali, all'insieme dei personaggi protagonisti di due stagioni (nello specifico la terza e la quarta) della popolare serie televisiva *Grey's Anatomy*. La familiarità con la serie ha consentito di verificare la corrispondenza tra le strutture emerse dalle reti costruite e quelle presenti nelle due stagioni prese in esame, e di individuare quali siano dunque le possibilità e i limiti del metodo utilizzato.

Nel primo capitolo di questo elaborato vedremo cosa si intende per *serie serializzata*, *architettura dell'informazione* ed *ecosistema narrativo*; parleremo inoltre delle modalità di progettazione nella serialità televisiva, e di come un ecosistema narrativo si evolva.

Nel secondo capitolo, con l'ausilio di opportuni esempi, parleremo della social network analysis, a partire dalle sue origini e dai suoi ambiti di applicazione, per poi vedere come è stata utilizzata nello studio dei media, a quale scopo e con quali esiti.

Nel terzo capitolo faremo una panoramica sul personaggio, nella letteratura, nel cinema e nella televisione: i personaggi saranno infatti, oltre agli episodi, i nodi delle reti che andremo poi ad analizzare.

Il quarto capitolo delinea i parametri del metodo utilizzato per l'analisi; saranno esposte le finalità e gli obiettivi preposti, nonché i limiti del metodo, e le sue caratteristiche.

Il quinto capitolo, infine, tratterà l'analisi delle reti ottenute. Le reti che vedremo saranno sia bimodali (ovvero con nodi sia per i personaggi che per gli episodi) che monomodali (in cui

---

<sup>1</sup> Cfr. V. Innocenti, G. Pescatore, *Architettura dell'informazione nella serialità televisiva*, IMAGO, n. 3, Roma, Bulzoni, 2011, *Information Architecture in Contemporary TV-series*, Journal of Information Architecture, n.1-2, 2012, , <http://journalofia.org/volume4/issue2/05-pescatore/> (ultimo accesso 30/11/2015) e *Dalla cross-medialità all'ecosistema narrativo: l'architettura complessa del cinema hollywoodiano contemporaneo*, in Federico Zecca (a cura di), *Il cinema della convergenza: industria, racconto, pubblico*, Milano, Mimesis, 2012.

sono rappresentati o solamente i personaggi o solamente gli episodi; per ciascun caso, le reti delle due stagioni verranno analizzate sia singolarmente che a confronto l'una con l'altra.

## Capitolo 1

### Gli Ecosistemi Narrativi

#### 1.1 – La serie è un testo?

L'oggetto di studio di questo elaborato è una serie televisiva, più precisamente una *serie serializzata*, ovvero il prodotto finale di una tendenza, iniziata negli anni '80, per cui la serie, composta da episodi autoconclusivi, si fonde con il *serial*, formato da puntate che si concatenano l'una con l'altra; ciò origina quella che viene detta la nuova serialità televisiva<sup>2</sup>, in cui abbiamo da una parte un *anthology plot*, che si conclude nell'arco della singola puntata, e dall'altra un *running plot*, che si può estendere per più puntate, per l'intera stagione o per più stagioni.

Si è posto quindi il problema di come analizzare un oggetto che presenti queste caratteristiche. L'analisi testuale della serie non porta risultati esaustivi, poiché essa non corrisponde a ciò che semioticamente viene definito come *testo*, poiché, sebbene si possano trovare dei vincoli di coerenza locali (nella singola puntata o nella singola scena), è quantomeno difficile riscontrare tali vincoli ad un livello più globale.

#### 1.2 - Architettura dell'informazione

Ciò che differenzia un testo dalla narrazione estesa è che quest'ultima possiede la caratteristica di durare nel tempo. La durata estesa facilita l'*engagement* da parte del pubblico, il quale, una volta "affezionato", tende a seguire la storia fino alla fine.

Alcuni aspetti legati alla serialità televisiva si sono inoltre sviluppati in parallelo alla crescita del web: possiamo, ad esempio, trovare innumerevoli siti dedicati alle produzioni *grassroot*<sup>3</sup>, come la *fanfiction*.

---

<sup>2</sup> V. Innocenti, G. Pescatore, *Le nuove forme della serialità televisiva - Storia, linguaggio e temi*, Bologna, Archetipo Libri, 2008, pp. 18-19.

<sup>3</sup> Produzione "dal basso", generata dall'utente/spettatore. È antecedente alla serialità e allo sviluppo del web. Henry Jenkins, nel suo libro *Cultura convergente*, cita numerosi esempi di produzioni di questo genere, in particolare riguardo *Star Wars*; per citarne uno, *Star Wars – Boba Fett: Bounty Tail*, film realizzato nel 2002 grazie ad un progetto sviluppato collettivamente da alcuni fan club della saga in occasione della convention della Lucasfilm a Melbourne (cfr. H. Jenkins, *Convergence Culture*, New York, New York University, 2006 (trad. it. di Vincenzo Susca e Maddalena Papacchioli, *Cultura convergente*, Milano, Apogeo, 2007, p.144).

Si è inoltre passati da una serialità procedurale, in cui ogni episodio è orientato alla risoluzione definitiva della vicenda, alla serialità *serializzata*, il cui scopo è la creazione di un universo. Per dirla con le parole di Henry Jenkins:

Quando ho iniziato il mio lavoro, bisognava creare una storia, perché senza una buona narrazione non ci sarebbe stato nessun film. Poi, con la diffusione dei *sequel* divenne importante inventare un buon personaggio che potesse reggere più storie. Oggi invece si inventano mondi che possano ospitare molti personaggi e molte storie su più media.<sup>4</sup>

Se consideriamo la serie come un mondo che possiamo esplorare, quasi fosse una città, è facile capire come la nozione di architettura dell'informazione risulti adatta ad analizzare questo tipo di oggetti: possiamo considerare ogni episodio come un'interfaccia, un punto di accesso all'universo narrativo della serie, la quale esiste a prescindere dagli episodi: è un oggetto virtuale, che non si dà finché non lo si esperisce, finché non lo si naviga.<sup>5</sup>

A causa della loro durata prolungata nel tempo, le serie devono essere sempre in grado di attirare nuovi spettatori, e a tale scopo utilizzano alcuni strumenti che permettano a chiunque veda un qualunque episodio per la prima volta di inserirsi facilmente e riuscire a seguire ciò che sta succedendo; questa operazione è detta *place making*, poiché consente all'utente di capire dove si trova e gli fornisce le informazioni necessarie ad andare avanti.

La serie è come una città: una persona appena arrivata avrà bisogno di indicazioni contestuali per potersi orientare, come ad esempio i *recaps*, riassunti degli elementi delle puntate precedenti incentrati sugli avvenimenti dell'episodio che si sta per vedere; una volta orientatosi nella "città", lo spettatore può desiderare informazioni più dettagliate per la comprensione dell'universo narrativo, che gli consentano di andare in profondità<sup>6</sup>, come le varie pagine *wiki* dedicate o il *wall of evidence*.

Strada facendo, le varie componenti progettate dai produttori entrano in contatto con gli utenti e il modo in cui questi ultimi decidono di fruirne, di interagire con esse e di riutilizzarle.

Tutti questi elementi rendono la serie un universo abitabile che può essere esperito in moltissimi modi e che non ha più a che fare solo con un medium (la televisione), ma che si espande su più piattaforme e si inserisce nella vita dello spettatore sotto vari aspetti: le serie

---

<sup>4</sup> H. Jenkins, op. cit., p. 105.

<sup>5</sup> V. Innocenti, G. Pescatore; *Architettura dell'informazione nella serialità televisiva*, IMAGO, n. 3, Roma, Bulzoni, 2011, p. 139.

<sup>6</sup> Quella che Henry Jenkins definisce come *drillability*, uno dei sette principi del *transmedia storytelling* (H. Jenkins, *The Revenge of the origami unicorn*, Confessions Of an Aca-Fan, [http://henryjenkins.org/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html) e [http://henryjenkins.org/2009/12/revenge\\_of\\_the\\_origami\\_unicorn.html](http://henryjenkins.org/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html), 2009, ultimo accesso 20/11/2015).

creano un delicato equilibrio fra realtà e finzione, non importano la realtà nella sfera della fiction televisiva, ma al contrario esportano questa nel comportamento, nelle abitudini, nella sfera del vissuto del suo pubblico. In questo modo, lo spazio di fruizione del prodotto si allarga a dismisura, coinvolgendo molti altri momenti della giornata dello spettatore, che può così continuare a far parte della dimensione messa in piedi dallo show, ad essere a sua volta parte di quell'universo narrativo anche al di fuori dei limiti spaziotemporali imposti dalla fruizione televisiva<sup>7</sup>.

Lo spettatore viene coinvolto dalla serie ad un livello che con il film non è possibile: questa entra, portandosi dietro i suoi personaggi, nelle nostre case di settimana in settimana per archi di tempo molto prolungati, creando un rapporto di intimità sempre più forte.

Il particolare rapporto affettivo che viene così a crearsi rende chi guarda non più solo spettatore, ma partecipante attivo alla narrazione, e quindi un elemento che non può essere ignorato nell'analisi di oggetti di questo tipo.

### *1.3 – Progettare la serie*

Come abbiamo visto, le caratteristiche della serie televisiva fanno sì che essa non sia “riducibile” alla forma testuale, ma che si configuri piuttosto come architettura informativa: *“Tali fenomeni di convergenza e cross-medialità rendono necessario un ampliamento d’orizzonte, vale a dire un’analisi delle strutture informative che superi i confini fra contesti, media e discipline.”*<sup>8</sup>

L’architettura dell’informazione ha individuato alcune modalità per la progettazione dei contenuti<sup>9</sup>, la progettazione per derivazione (o cross-mediale), la progettazione in parallelo (o transmediale) e l’ecosistema narrativo.

#### *1.3.1 – Progettazione per derivazione o cross-mediale*

Dalla metà degli anni Ottanta possiamo osservare la nascita di un ciclo di produzioni di contenuti audiovisivi i quali, sebbene originariamente pensati come singoli, generano

---

<sup>7</sup> V. Innocenti, G. Pescatore; *Architettura dell’informazione nella serialità televisiva*, cit., p. 141

<sup>8</sup> V. Innocenti, G. Pescatore., *Dalla crossmedialità all’ecosistema narrativo. L’architettura complessa del cinema hollywoodiano contemporaneo*, in: Federico Zecca (a cura di), *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, MILANO, Mimesis, 2012, p 135

<sup>9</sup> *Ibidem*

successivamente un insieme di prodotti ancillari, “sfruttando la scalabilità dei contenuti e la modularità narrativa”<sup>10</sup>.

Ne è un esempio il percorso compiuto da *Pirates of Caribbean*, oggi affermato come franchise: nato come attrazione nel parco *Disneyland* nel 1967, ha dato vita ad una saga cinematografica a partire dal 2003, videogiochi, fumetti e libri per ragazzi.

### 1.3.2 Progettazione in parallelo o transmediale

Continuando a seguire le tracce dell’esempio portato poco fa, con l’uscita del secondo capitolo della saga, *I pirati dei Caraibi – La maledizione del forziere fantasma* nel 2006, *Pirates of Caribbean* si afferma come franchise, il che influisce sulla modalità di progettazione: si passa da un modello cross- mediale alla progettazione in parallelo, ovvero, partendo da un concept unico, si generano simultaneamente più oggetti su più piattaforme possibili, favorendo perciò la cross-promotion.

Affinché questa modalità funzioni efficacemente è necessario tenere conto dei tempi di realizzazione dei vari elementi, di modo che le date di release siano sincronizzate; è essenziale la coerenza tra le parti, le quali devono integrarsi tra di loro, di modo che non vi sia né perdita di informazioni né ridondanza. “*Dunque, per la modalità di progettazione in parallelo, o transmediale, si tratta di partire da una matrice narrativa, elaborando un progetto complesso che sfrutta più media per essere portato a compimento, ideando oggetti ad hoc per ogni tipo di utenza*”<sup>11</sup>.

Come osservato da Henry Jenkins<sup>12</sup>, un eccellente esempio di questo tipo di storytelling è rappresentato dalla saga *Matrix*, dei fratelli Wachowski, in cui i vari eventi che compongono l’intera vicenda hanno luogo in diversi ambiti medialità (film, corti animati, videogiochi), ferma restando l’unità della stessa: ciò non solo favorisce il consumo di più prodotti da parte dello spettatore, ma “apre” la struttura stessa del film, tradizionalmente concepito come testo “chiuso”, “finito”.

---

<sup>10</sup> *Ivi*, p. 136

<sup>11</sup> *Ibidem*

<sup>12</sup> H. Jenkins, *Convergence Culture*, op. cit, pp. 81-129.

## 1.4 – L'Ecosistema Narrativo

Le due modalità di produzione che abbiamo appena visto hanno in comune il fatto di partire entrambe da un unico prodotto, che, pur non trattandosi più, come si è detto, di un testo, lo ricorda ancora, portandosi dietro ancora un'idea di controllo, di unicità e “autorialità”. L'ecosistema narrativo invece cambia le carte in tavola: abbiamo a che fare con un universo narrativo di cui è possibile progettare solo una parte, dopodiché esso si “evolve” in modi che non possono essere previsti inizialmente<sup>13</sup>.

### 1.4.1 – Definizione di “Ecosistemi Narrativi”

Per capire come quanto descritto possa accadere, iniziamo col definire cosa siano gli ecosistemi narrativi<sup>14</sup>.

Si tratta innanzitutto di sistemi aperti, in cui si muovono diverse componenti (storie, personaggi, utenti), le quali interagiscono le une con le altre, si influenzano e mutano col passare del tempo.

Si tratta inoltre di *strutture interconnesse*, le quali si configurano, al livello delle relazioni tra i vari media, attraverso i meccanismi di *rimediazione*<sup>15</sup> e *rilocalizzazione*<sup>16</sup>, e, al livello degli elementi narrativi, attraverso meccanismi quali quelli *sequel* e *prequel*, *reboot*, *spin-off*<sup>17</sup> e *cross-over*<sup>18</sup>; come vedremo nei prossimi capitoli, ad esempio, la serie *Private Practice* è nata

---

<sup>13</sup> Differentemente da quanto accade con la progettazione transmediale, in cui ogni aspetto è meticolosamente studiato e ogni tassello è collocato in modo preciso.

<sup>14</sup> Si fa riferimento alle definizioni date da V. Innocenti e G. Pescatore in *Information Architecture in Contemporary TV Series*, Journal of Information Architecture, n.1-2, 2012, , <http://journalofia.org/g/volume4/issue2/05-pescatore/> (ultimo accesso 30/11/2015), e in *Architettura dell'informazione nella serialità televisiva*, cit.

<sup>15</sup> “Rappresentazione di un medium all'interno di un altro”, J.D. Botler e R. Grusin, *Remediation – Understanding the New Media*, Cambridge (MA), The MIT Press, 1999 (trad. it. di Benedetta Gennato, a cura di A. Marinelli, *Remediation – Competizione e integrazione tra media vecchie e nuovi*, Milano, Guerini e Associati, 2002, p.73).

<sup>16</sup> “The process in which a media experience is reactivated and re-purposed elsewhere in respect to the place it was formed, with alternate devices and in new environments”, F. Casetti, *The Relocation of Cinema*, *Necus – European Journal of Media Studies* (<http://www.necus-ejms.org/the-relocation-of-cinema/>, 22 novembre 2012, ultimo accesso 30/11/2015).

<sup>17</sup> “Prodotto che nasce intorno al successo di un personaggio secondario di uno show televisivo, al quale viene affidato il ruolo di protagonista in un nuovo programma”, V. Innocenti, G. Pescatore, *Le nuove forme della serialità televisiva – Storia, linguaggio e temi*, Bologna, Archetipo Libri, 2008, p.22

<sup>18</sup> “Il crossover non amplia lo spazio fino a quel momento attribuito a uno dei personaggi di una determinata serie [...], ma amplia piuttosto lo spazio dell'intera serie, inserendola all'interno di un mondo allargato che include anche personaggi appartenenti a un diverso universo narrativo. [...] Si favorisce una sorta di uscita dei personaggi dallo spazio claustrofobico e ristretto che caratterizza lo svolgersi delle loro vicende. [...] La sovrapposizione offre quindi numerose occasioni di scambio tra i protagonisti delle diverse serie, spesso associando prodotti appartenenti a generi tra loro simili”, V. Innocenti e G. Pescatore, *ivi*, p. 23.

nel 2007 come spin-off di *Grey's Anatomy*, e le due serie hanno mantenuto il legame l'una con l'altra, come si evince dai numerosi episodi *cross-over*.

Sotto molti punti di vista, un ecosistema narrativo si comporta come uno biologico: grazie ai processi di evoluzione e selezione esso si adatta di modo da essere una struttura in equilibrio, dotata di *resilienza*, ovvero capace di resistere alle perturbazioni, siano esse di natura interna, come ad esempio l'abbandono da parte di un membro del cast, o esterna, come un cambiamento degli indici di gradimento.

Inoltre, sono composti da elementi *dichiarativi* con la funzione di descrivere i personaggi, le relazioni tra essi, l'ambiente che li circonda, mettendo l'insieme degli elementi narrativi a disposizione dello spettatore, il quale può muoversi nell'universo che viene così a crearsi liberamente, rimanendo sempre a disposizione la possibilità di modificare il modo di fruire dell'esperienza e il suo corso.

Un ecosistema narrativo è poi composto da una componente biotica ed una abiotica: la prima è composta dal materiale narrativo, mentre la seconda dalle strutture mediatiche all'interno delle quali esso è inserito.

Come si è visto, un oggetto come quello appena descritto non può essere considerato come un testo né essere analizzato sulla base del modello semiotico. Come studiare simili prodotti allora?

L'ipotesi è quella di tentare di considerarli come ecosistemi biologici, adattando i processi di selezione ed evoluzione al nostro campo di studio<sup>19</sup>; si è scelto di prendere in considerazione principalmente il set dei personaggi, per osservare in che modo la serie si evolva sulla base dei cambiamenti subiti da quest'ultimo.

#### 1.4.2 – Processi di Selezione

Per poter capire l'evoluzione degli ecosistemi narrativi, prendiamo in prestito un'altra nozione dalla biologia, quella di selezione ecologica, la quale fa riferimento agli individui che compongono una popolazione e alla loro capacità di adattarsi, sopravvivere e riprodursi: nel nostro caso, utilizziamo questa nozione in riferimento ai personaggi che abitano un ecosistema narrativo.

---

<sup>19</sup> Cfr. G. Pescatore, V. Innocenti, P. Brembilla, *Selection and Evolution in Narrative Ecosystems. A Theoretical Framework for Narrative Prediction*, in 2014 IEEE International Conference on Multimedia and Expo Workshops (ICMEW), IEEE Computer Society, 2014, pp. 1 - 6 (atti di: Multimedia and Expo Workshops (ICMEW), 2014 IEEE International Conference on , Chengdu, China, 14-18 July 2014).

La selezione naturale si suddivide in tre categorie, stabilizzante, direzionale e diversificante: possiamo applicare queste stesse categorie per osservare come i produttori di prodotti narrativi seriali selezionino i personaggi, aggiungendone di nuovi, facendo sparire i vecchi o modificando il loro ruolo.

#### *1.4.2.1 – Selezione Stabilizzante*

Si ha questo tipo di selezione quando la popolazione si stabilizza su un tratto in particolare (il più “forte”), con una conseguente diminuzione della diversità.

Nelle serie televisive si ha questo tipo di selezione quando, ad esempio, il pubblico esprime il proprio gradimento per un personaggio più che per gli altri, e di conseguenza la sua rilevanza viene aumentata.

Ciò è evidente in *House, M.D.*: la serie, partita nel 2004 come un procedural avente per protagonisti dei medici capeggiati dal dr. House, rapidamente si è modificata di modo da rendere quest’ultimo il centro assoluto della vicenda, dato l’enorme successo del personaggio, diminuendo drasticamente l’importanza di tutti gli altri. Questa scelta si è rivelata efficace e proficua, garantendo il successo del programma, fino al momento in cui Hugh Laurie, l’attore che interpretava House, non ha deciso di abbandonare, provocando inevitabilmente la cancellazione dello show nel 2012.

Questo esempio mostra l’instabilità e la scarsa resilienza di questo tipo di modello: una volta venuto meno il punto di forza, non era possibile compensarlo.

#### *1.4.2.2 – Selezione Direzionale*

Causata dal cambiamento delle condizioni ambientali, la selezione direzionale favorisce un valore estremo, causando un progressivo slittamento del picco della curva verso tale estremo: nel nostro caso, si ha quando il focus della narrazione si sposta da alcuni personaggi, originariamente centrali, su altri, originariamente secondari o del tutto nuovi.

Come vedremo anche in seguito, ne è un esempio il medical drama *Grey’s Anatomy* (2005-in corso), in cui la struttura stessa della serie consente facilmente di spostare frequentemente il focus, aggiungere o eliminare personaggi, potendo assecondare così esigenze sia interne che esterne.

### 1.4.2.3 – Selezione Diversificante

Si parla di selezione diversificante, infine, quando si ha la creazione di due picchi distinti all'interno dello stesso universo narrativo; ciò può comportare la nascita di uno *spin-off*, una serie che si origina da un'altra preesistente.

È, come abbiamo già accennato in precedenza, il caso di *Private Practice*, serie iniziata nel 2007, quando la dottoressa Addison Montgomery, uno dei chirurghi protagonisti di *Grey's Anatomy*, ha lasciato Seattle per trasferirsi a Los Angeles.

Questo modello viene applicato al fine di aumentare le entrate, utilizzando il successo di un personaggio non centrale. Il rischio è però che il personaggio, tolto dal contesto originale, non ottenga lo stesso riscontro avuto in precedenza: rimanendo sull'esempio appena visto, *Private Practice* è stata cancellata nel 2013, a metà della sesta stagione, mentre *Grey's Anatomy* continua ad essere prodotta.

### 1.4.3 – Processi Evolutivi

Se prendiamo in considerazione l'intero panorama televisivo anziché le singole serie, possiamo analizzare l'evoluzione di queste ultime in quanto parte del mercato dei media e delle sue nicchie. I modelli evolutivi applicabili agli ecosistemi narrativi sono due: convergente e divergente

#### 1.4.3.1 – Evoluzione Convergente

L'evoluzione convergente si ha quando varie specie, pur abitando nicchie ecologiche differenti ed essendo diverse le une dalle altre, si evolvono a causa di pressioni ambientali fino a divenire simili tra loro.

Possiamo osservare lo stesso meccanismo anche nell'industria televisiva, quando network diversi e con target di riferimento diversi finiscono col produrre serie che abbiano tutte per oggetto un tema che sia, in quel momento, particolarmente apprezzato dal pubblico: ne è un esempio il gran numero di serie televisive sul soprannaturale prodotte negli ultimi anni da vari network. Le serie, pur avendo in comune il tema principale, appaiono comunque molto distanti le une dalle altre, in quanto si rivolgono ad audiences diverse: basti pensare a *True Blood* (2008-2014) e *Teen Wolf* (2011-in corso), la prima prodotta da HBO, canale premium, la seconda da MTV, basic cable; è evidente che *Teen Wolf* sia essenzialmente una serie *teen*

*drama* rivolta ai giovani, a differenza di *True Blood*, che si rivolge al pubblico più selezionato di HBO<sup>20</sup>.

#### 1.4.3.2 – *Evoluzione Divergente*

Si parla di evoluzione divergente quando in una stessa nicchia ecologica si sviluppano specie tra loro molto differenti. Nel nostro caso, un network può produrre oggetti appartenenti a più generi al fine di riscontrare i gusti di più spettatori, pur rivolgendosi comunque ad un target specifico: ad esempio, la rete generalista CW, che si rivolge ad un pubblico principalmente composto da adolescenti, propone serie di vario tipo, come *The Carrie Diaries* (2013-2014), un teen drama, *The Originals* (2013-in corso), a tema soprannaturale, o *Arrow* (2012-in corso), supereroistica.

#### 1.5 – *È possibile fare previsioni?*

Quanto detto fino ad ora, nell'ottica dell'individuare un sistema che consenta di prevedere l'andamento delle serie, presenta due principali problemi.

Il primo è che sono stati presi in considerazione solo i personaggi, i quali rappresentano uno dei tanti elementi che compongono l'ecosistema, sebbene siano effettivamente in grado di alterare la narrazione.

In secondo luogo, negli ecosistemi naturali possiamo osservare popolazioni composte da un grandissimo numero di individui che possiedono gli stessi tratti, il che rende semplice studiare i processi di evoluzione e selezione affidandosi a dati statistici; negli ecosistemi narrativi invece abbiamo a che fare con un numero molto limitato di individui assai diversi gli uni dagli altri, perciò l'analisi statistica non è applicabile.

Inoltre, nel caso delle serie televisive la selezione e l'evoluzione sono guidate dalla produzione, e sono basate su un'interpretazione della pressione selettiva: i produttori compiono le proprie scelte sulla base dei dati che hanno a disposizione, il che significa che selezione e produzione sono non solo artificiali, ma che possono anche avere l'effetto indesiderato di sconvolgere l'equilibrio, anziché migliorarlo.

---

<sup>20</sup> Per approfondire il tema di HBO e della così detta *quality TV*, si veda J. Feuer, *HBO and the Quality TV*, in J. McCabe e K. Akass (a cura di), *Quality TV – Contemporary American Television and Beyond*, Londra, I.B. Tauris & CO Ltd, 2007.

A questo punto, avendo preso in considerazione per questo tipo di analisi i personaggi della serie, e avendo definito la serie come un universo, il passo ulteriore potrebbe essere paragonare il set dei personaggi di un ecosistema a una rete sociale, di modo da poter utilizzare per questo studio gli strumenti della sociologia, come la social network analysis.

Per tentare di capire come si costruisce questa rete, abbiamo considerato il tempo che ciascun personaggio del set trascorre in scena sia singolarmente che con gli altri, all'interno dell'episodio e della stagione.

In questo modo si ipotizza sia possibile cercare di prevedere il comportamento dei personaggi, le loro apparizioni e sparizioni all'interno della serie.

## Capitolo 2

### La Social Network Analysis

#### 2.1 – Cenni Storici e Definizioni

La *social network analysis* (o SNA) consiste nello studio delle reti sociali e delle relazioni che al suo interno hanno luogo<sup>21</sup>. La rete sociale è costituita da due componenti, ovvero gli attori, i nodi della rete, e le relazioni che li connettono, i legami<sup>22</sup>.

L'obiettivo dell'analisi delle reti sociali è, dunque, quello di studiare i modelli di relazione che connettono gli attori sociali all'interno dei sistemi sociali, il modo in cui questi modelli influiscono sul comportamento degli attori e sul flusso di risorse veicolate da quelle connessioni, ma anche il modo in cui gli attori sociali, mediante quelle stesse interconnessioni, contribuiscono a modificare la struttura reticolare complessiva<sup>23</sup>.

La rappresentazione delle reti sociali è derivata dalla teoria matematica dei grafi, in cui un grafo è composto da punti e dalle linee che li connettono; i grafi che rappresentano le reti sociali sono detti *sociogrammi*, nei quali i punti sono sostituiti dai nodi e le linee dai legami.

La teoria dei grafi ha origine nel 1736: Leonardo Eulero, per risolvere il problema dei ponti di Königsberg, consistente nel trovare un percorso che collegasse tutte le zone della città percorrendo ciascun ponte una volta sola, sostituì graficamente la terra con dei punti e i ponti con delle linee<sup>24</sup>; con questo sistema concluse che ciò non fosse possibile.

*“For our purpose the most important aspect of Euler’s proof is that the existence of the path does not depend on our ingenuity to find it. Rather, it is a property of the graph<sup>25</sup>.”*

Ciò che possiamo capire da Eulero è che i grafi e le reti possiedono alcune proprietà che possono limitare o accrescere ciò che noi possiamo fare grazie ad essi<sup>26</sup>.

Col passare del tempo anche la teoria dei grafi si sviluppò, fino a giungere ad un momento di svolta nel 1950, grazie ai matematici Paul Erdős e Alfréd Rényi, i quali, interrogatisi sul modo in cui i grafi prendessero forma, giunsero alla conclusione che ciò

---

<sup>21</sup> Cfr. Andrea Salvini (a cura di), *Analisi delle reti sociali. Teorie, metodi, applicazioni*, Milano, FrancoAngeli, 2007, p. 7

<sup>22</sup> *Ibidem*.

<sup>23</sup> *Ibidem*.

<sup>24</sup> Cfr. Albert-László Barabási, *Linked. The New Science of Networks*, New York, Perseus Book Group, 2002, pp.9-13.

<sup>25</sup> *Ivi*, p. 12.

<sup>26</sup> *Ibidem*.

avvenisse in modo fundamentalmente casuale<sup>27</sup>. Tuttavia, oggi sappiamo che esistono delle leggi fondamentali, le quali, oltre a rendere le reti non del tutto casuali, aiutano a comprendere la differenza tra la nostra rete ed una casuale, e il suo funzionamento.

Intorno alla metà del Novecento, un gruppo di studiosi dell'università di Harvard, studiando la forma delle reti, predilessero l'analisi di strutturale a quella di contenuto, utilizzata invece dai loro colleghi di Manchester<sup>28</sup>; gli studiosi di Harvard associarono ad ogni rete una matrice, il che consente di applicare alle reti l'algebra matriciale, e di determinare le proprietà delle stesse a partire dalle matrici che le hanno generate<sup>29</sup>. L'approccio del gruppo di Harvard ha prevalso nello studio della SNA, tuttavia non esiste un vero e proprio corpus teorico della disciplina, trattandosi di studi principalmente empirici volti più all'analisi della rete in sé che di ciò che essa rappresenta.

Fu l'antropologo Alfred Radcliffe-Brown, verso la fine degli anni Trenta, ad elaborare il concetto di *struttura sociale*<sup>30</sup>; tra gli anni Trenta e gli anni Settanta numerosi sociologi ed antropologi si dedicarono allo sviluppo di questo concetto, utilizzando la metafora del *tessuto sociale*:

Da queste metafore tessili, miranti a descrivere l' 'intreccio' e l' 'incrocio' delle relazioni attraverso cui le azioni sociali sono organizzate, è venuta alla ribalta la metafora della 'rete' sociale, e i ricercatori hanno cominciato ad indagare sulla 'densità' e sulla 'tessitura' delle reti sociali che studiavano<sup>31</sup>.

Questa nuova disciplina fu sviluppata seguendo tre percorsi differenti: gli analisti sociometrici utilizzarono la teoria dei grafi, la scuola di Harvard si occupò principalmente dello studio della formazione dei legami personali e delle *cricche* o *cliques*<sup>32</sup>, gli antropologi della scuola di Manchester studiarono invece le relazioni interne alle comunità.

Come già accennato, fu l'approccio di Harvard a prevalere sugli altri, grazie al lavoro svolto dal gruppo di Harrison White, tra il 1963 e il 1970<sup>33</sup>, il cui «*elemento unitario era l'analisi delle reti come metodo*<sup>34</sup>», riprendendo la teoria dei grafi e l'analisi strutturale a

---

<sup>27</sup> *Ivi*, p. 17.

<sup>28</sup> J. Scott, *Social Network Analysis. A Handbook*, London, Sage Publication, 1991, (trad. it. di Michele Sampaolo, *L'analisi delle reti sociali*, Roma, Carocci, 1997, p.10).

<sup>29</sup> *Ivi*, p. 11.

<sup>30</sup> *Ivi*, p. 29.

<sup>31</sup> *Ibidem*.

<sup>32</sup> Il termine *cricca* (*clique* in inglese) viene introdotto da R. Duncan Luce e Albert D. Perry, intendendo gruppi ristretti di persone le quali si conoscono tutte tra loro. Cfr. R. Duncan Luce e Albert D. Perry, *A Method of Matrix Analysis of Group Structure*, in *Psychometrika*, volume 14, n. 2, giugno 1949, pp. 96-116.

<sup>33</sup> Data di pubblicazione di H. C. White, *Chains of Opportunity – System Models of Mobility on Organizations*, Harvard University Press, 1970.

<sup>34</sup> J. Scott, op. cit. p. 64.

modello matematico. Ciò portò ad un proliferare di studi empirici e applicazioni di queste tecniche.

È in questo contesto che nasce la *teoria dei sei gradi di separazione* di Stanley Milgram<sup>35</sup>, secondo la quale la catena che separa ciascun individuo da chiunque altro nel mondo dovrebbe essere composta circa da sei anelli, si pubblicano i saggi di Mark Granovetter sulla teoria dei piccoli mondi e l'importanza dei legami deboli<sup>36</sup>: le reti sociali più ristrette hanno legami molto forti, mentre una rete ampia ricca di legami più deboli crea l'opportunità di accedere ad una più ampia gamma di informazioni.

## 2.2 – *La Social Network Analysis i media*

Dal momento che il nostro studio vuole utilizzare la social network analysis per comprendere le dinamiche tra i personaggi di un ecosistema narrativo, vediamo ora rapidamente come essa sia stata utilizzata dalle industrie dei media.

*“Ogni fenomeno sociale può essere letto in termini relazionali e strutturali: la condizione è che la struttura del fenomeno possa essere espressa in termini di attori sociali di interconnessioni di varia natura tra quegli stessi attori”<sup>37</sup>*: da ciò possiamo subito dedurre che la SNA può essere applicata a molteplici ambiti, quindi anche a quello che ci interessa, lo studio dei media e dell'intrattenimento.

Cominciamo quindi col parlare del medium più utilizzato, il Web, già di per se stesso un oggetto di studio affascinante dal punto di vista della social network analysis; sono numerosi gli studiosi che hanno cercato di mappare le comunità virtuali, evolutesi fino ai *social network* che tutti utilizziamo, per capire come esse si formino e si modifichino nel tempo. Anche la tecnologia si è evoluta, dando vita a nuovi software per l'analisi dei dati, che hanno reso possibile la *network text analysis* (NTA), una particolare branca della SNA il cui obiettivo è mappare tutti i tipi di testi, supponendo che alcune parole all'interno degli stessi siano trasformabili in concetti, relazionabili gli uni con gli altri fino a creare delle reti di concetti<sup>38</sup>.

---

<sup>35</sup> Cfr. Barabási, op. cit, pp. 25-41.

<sup>36</sup> M. Granovetter, *The Strength of Weak Ties*, American Journal of Sociology, University of Chicago Press, vol. 78, n. 6, Maggio 1973, pp. 1360-13480.

<sup>37</sup> D. Cordaz, *Lessico delle reti*, in A. Salvini (a cura di), *Analisi delle reti sociali – Teorie, metodi, applicazioni*, Milano, Franco Angeli, 2007, p. 21-22.

<sup>38</sup> Cfr. S. Hunter, *A Novel Method of Network Text Analysis*, Open Journal of Modern Linguistics, 4, giugno 2014, pp. 350-366.

L'aspetto interessante è che le reti, tutte le reti, con oggetti di studio completamente diversi (i media, la finanza, l'antropologia...) hanno sempre un'"impronta comune"<sup>39</sup>: essendo le reti dei sistemi complessi, sono regolate dalle leggi di potenza, le quali finiscono col creare strutture tra loro simili.

Quando Barabási, col suo gruppo, iniziò il suo studio di mappatura del Web, ciò che si aspettava di trovare era una rete casuale, nella quale ciascun nodo avrebbe avuto circa lo stesso numero di collegamenti: i risultati mostrarono invece un numero assai limitato di nodi con moltissimi link, mentre tutti gli altri nodi ne avevano invece in relazione pochissimi<sup>40</sup>; la rete così ottenuta è detta *a invarianza di scala*. Come già detto, le reti complesse sono regolate da leggi di potenza, il che fa sì che i collegamenti non siano distribuiti in maniera casuale ed omogenea, bensì i nodi che hanno già un alto numero di link sono destinati a vederlo sempre aumentare.

Questo principio, come osservato anche da Malcolm Gladwell<sup>41</sup>, può essere applicato anche alle reti di persone, con gli stessi risultati: avremo poche persone con un gran numero di conoscenze, e altre con una cerchia piuttosto ristretta; le persone con un alto grado di socialità saranno dette *connettori* (o *hubs*), e possiedono una enorme influenza nella rete, poiché sono in grado di avvicinare nodi altrimenti assai distanti tra loro.

Grazie a queste somiglianze, sappiamo che possiamo studiare tutte le reti allo stesso modo, indipendentemente da ciò che le compone.

### 2.2.1 – L'Oracolo di Bacon

Sempre affidandoci a quanto riportato da Barabási<sup>42</sup>, nel 1994 tre studenti in Pennsylvania notarono che l'attore Kevin Bacon aveva preso parte a moltissimi film, così tanti da poter essere collegato ad ogni altro attore tramite pochi passaggi: la già citata teoria dei gradi di separazione è in questo caso applicata alla rete composta dagli attori americani, in cui questi ultimi rappresenterebbero i nodi, mentre i link sono i film ai quali hanno preso parte. Dal momento che il numero degli attori è relativamente ridotto, l'esperimento mostrò che il numero di passaggi necessario era tre anziché sei. I tre presero perfino parte ad un talk show, e fu in quell'occasione che due studenti di computer science della Virginia li videro, e

---

<sup>39</sup> "We have learned that diverse maps follow a common blueprint", Barabási, op. cit. p.5.

<sup>40</sup> Barabási, op. cit., p. 63.

<sup>41</sup> M. Gladwell, *The Tipping Point – How Little Things Can Make a Big Difference*, Little Brown & Company, 2000 (trad. It di P. Spinato, *Il punto critico – I grandi effetti di piccolo cambiamenti*, Milano, Rizzoli, 2000).

<sup>42</sup> Barabási, op. cit. pp. 58-62.

decisero di approfondire la cosa: tutto ciò che occorre era la preparazione di un algoritmo e una banca dati alla quale attingere, in questo caso *IMDB*<sup>43</sup>. Il sito che prese così vita, *The Oracle of Bacon*<sup>44</sup>, è tutt'ora on-line ed utilizzabile per collegare gli attori presenti su IMDB e verificare quanti siano i passaggi che li separano. In questo caso, Kevin Bacon rappresenta un connettore importante, avendo preso parte a numerosi film di generi differenti, avendo, per assurdo, un'influenza maggiore sulla rete rispetto ad attori più famosi di lui, ma i quali hanno recitato in meno film o in film tutti appartenenti ad uno stesso genere; il genere si rivela un punto importante, perché in questo caso un attore che abbia lavorato solo in una specifica nicchia si ritroverà probabilmente scollegato dalla rete.

La rete degli attori così creata si può inoltre collegare con la rete dei matematici (nella quale i matematici stessi sono i nodi, e le pubblicazioni scritte in collaborazione con altri i link), e questo collegamento è possibile grazie ai nodi Kevin Bacon e Paul Erdős, citato in precedenza: egli infatti prese parte al documentario *N is a Number : a portrait of Paul Erdős* (1993), tramite il quale è inseribile nella rete degli attori e ricollegabile a Kevin Bacon; in questo modo la rete degli attori e quella dei matematici si congiungono<sup>45</sup>.

### 2.2.2 - IMDB

I database sono fondamentali nella social network analysis: senza di essi la costruzione delle reti sarebbe impossibile. Nell'esempio che abbiamo appena visto, questa base indispensabile è stata fornita da IMDB, o *Internet Movie Database*, un enorme contenitore di informazioni sul mondo del cinema, della televisione e perfino del gaming.

Bruce W. Herr e i suoi collaboratori, in uno studio del 2007<sup>46</sup> si pongono come obiettivo quello di mappare IMDB al fine di dimostrare come la visualizzazione della rete come immagine sia più efficace per un *general public*. Come punto di partenza è stato preso l'intero database, utilizzato per creare una rete bimodale, in cui quindi i nodi sono rappresentati dagli attori e dai film, e i link collegano i primi ai secondi (es: se Keanu Reeves ha recitato in *Matrix*, avremo un link tra i due nodi); sono quindi stati marcati i vincitori di Academy Awards e le date delle produzioni, ed esclusi alcuni dati problematici; a quel punto è stato selezionato come campione il periodo dal 1980 al 2007, così da esaminare come lo sviluppo

---

<sup>43</sup> Internet Movie Database, <http://www.imdb.com/>

<sup>44</sup> <https://oracleofbacon.org/>

<sup>45</sup> Barabási, op. cit. p. 59.

<sup>46</sup> Bruce W. Herr, Ke Weimao, Elisha Hardy, Katy Borner, *Movies and Actors: Mapping the Internet Movie Database*, in Conference Proceedings of 11th Annual Information Visualization International Conference (IV 2007), Zurigo, Svizzera, 4-6 luglio 2007, IEEE Computer Society Conference Publishing Services, pp.465-469.

delle produzioni cinematografiche fosse avvenuto in quegli anni; è stato analizzato il numero di attori per ciascun film, e sono state create delle sottoreti di *co-acting*, ovvero rappresentanti gli attori che hanno preso parte alle stesse produzioni; i generi principali sono stati marcati con dei colori; ingrandendo l'enorme mappa che così si viene a creare possiamo osservare i vari collegamenti, i titoli, i generi, le date. L'obiettivo finale di Herr e dei suoi colleghi sarebbe trovare un sistema interattivo per l'utilizzo della mappa.

Myriam Fatemi e Laurissa Tokarchuk hanno invece utilizzato IMDB per cercare di spiegare come si formano le comunità on-line basate su *User Generated Content*, ovvero i contenuti generati dagli utenti, in questo caso recensioni<sup>47</sup>: i nodi della loro rete sono i film, i recensori i legami, per cui due film sono collegati se almeno un *reviewer* ha recensito entrambi. La conclusione dello studio mostra che, anche in questo caso, la rete segue le leggi di potenza, formando una rete ad invarianza di scala; ciò che è interessante è come film molto diversi tra loro per genere finiscano con l'attrarre gli stessi recensori; questo è un dato assai importante per tutti gli aggregatori di contenuti che forniscono suggerimenti all'utente sulla base dell'interesse.

### 2.2.3 – La Network Text Analysis

La NTA si occupa di analisi dei testi, estraendo alcune parole e trasformandole in concetti, che poi vengono collegati tra loro a formare una rete. Non esiste un metodo univoco per compiere questa operazione, in quanto non esiste un metodo univoco per selezionare quali parole siano le più rilevanti all'interno del testo.

Starling Hunter propone un metodo di selezione delle parole in base alla loro etimologia<sup>48</sup>; in breve, il metodo prevede di filtrare le parole in base alle loro proprietà morfologiche, mappare i concetti in base alla loro radice etimologica, quindi collegare i concetti (quindi le radici) in base alla loro co-occorrenza in una stessa parola<sup>49</sup>.

Questo metodo è stato utilizzato dallo stesso Hunter e da Susan Smith per l'analisi delle sceneggiature di sei film vincitori dell'Academy Award per la miglior sceneggiatura originale tra il 2006 e il 2013, il romanzo di Joseph Conrad *Cuore di Tenebra*, la sceneggiatura di

---

<sup>47</sup> M. Fatemi, L. Tokarchuk, *An Empirical Study on IMDB and its Community Based on the Network of Co-reviewers*, New York, ACM, 2012.

<sup>48</sup> Hunter, op. cit.

<sup>49</sup> Hunter, op. cit., p 356.

*American Sniper* (Clint Eastwood, 2014) e quella di *Fury* (David Ayer, 2014)<sup>50</sup>. Tra questi, un caso particolare è rappresentato dall'analisi di *American Sniper*, trattandosi di una sceneggiatura tratta da un romanzo basato su una storia vera; l'analisi di Hunter e Smith aveva l'obiettivo di verificare se i nodi della rete *American Sniper* siano associabili ai temi principali dei film di guerra: in effetti i risultati mostrano come la maggior parte dei concetti possa essere ricollegata ai generi guerra, azione e biografico. Lo stesso risultato è stato ottenuto per *Fury*, anche se in questo caso si tratta di una sceneggiatura originale, quindi meno complessa da analizzare.

La NTA può essere utilizzata anche per facilitare la comprensione di meccanismi esterni al testo: nel caso dei film, ad esempio, il successo al box office. Ciò avrebbe la funzione di aiutare le previsioni in merito al successo di un film a partire dalla sua sceneggiatura<sup>51</sup>.

Non esiste un sistema sicuro per prevedere il successo di un film, ed è per questa ragione che, specialmente negli ultimi anni, le produzioni hanno rilasciato un gran numero di *remake*, *sequel* e *prequel*, facendo quindi affidamento su un pubblico di base che conosce e apprezza una storia collaudata.

Hunter e i suoi collaboratori si pongono l'obiettivo di predire il successo o l'insuccesso al box office basandosi sulle *early stage variables*<sup>52</sup>, i concetti presenti nella sceneggiatura; il campione è rappresentato dai film prodotti negli Stati Uniti tra il 2010 e il 2011, esclusi i documentari, le riedizioni e i film i cui dati non erano disponibili, arrivando quindi ad un campione di duecento film per il 2010 e 206 per il 2011; un'ulteriore scrematura ha eliminato i film low budget ed autoprodotti, giungendo quindi ad un totale di 314 pellicole di cui analizzare le sceneggiature. Il risultato dello studio è ricollegabile ad altri simili, basati su differenti variabili.

---

<sup>50</sup> Cfr. S. Hunter, op. cit.; S. Hunter, S. Smith, *A Network Text Analysis of Conrad's Heart of Darkness*, Sciedu Press, 2014, <http://www.sciedupress.com/journal/index.php/elr/article/view/5699> (ultimo accesso 09/01/2016); S. Hunter, S. Smith, *Center of attention – A network text analysis of American Sniper*, Carnegie Mellon University, 2015, <http://repository.cmu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1002&context=gatarworks> (ultimo accesso 09/01/2016); S. Hunter, S. Smith, *A network text analysis of David Ayer's Fury*, *Advances in Language and Literary Studies*, vol. 6, n. 6, 2015, <http://www.journals.aiac.org.au/index.php/all/article/view/1840> (ultimo accesso 09/01/2016).

<sup>51</sup> Cfr. S. Hunter, S. Smith, S. Singh, *Green Lights and Red Flags – Using Network Text Analysis to Predict Box Office Revenues*, 2015, [http://www.academia.edu/10894927/Using\\_Network\\_Text\\_Analysis\\_to\\_Predict\\_Box\\_Office\\_Revenues](http://www.academia.edu/10894927/Using_Network_Text_Analysis_to_Predict_Box_Office_Revenues) (ultimo accesso 09/01/2016).

<sup>52</sup> *Ivi*, p. 7.

### 2.3 – Ecosistemi Narrativi e SNA

Abbiamo visto nel precedente capitolo cosa si intende per ecosistema narrativo, e perché esso non possa essere analizzato come testo. Sappiamo inoltre che nell'ecosistema narrativo si muovono molte componenti, che ne determinano i processi di selezione ed evoluzione; una componente molto importante è rappresentata dalle *audience*, divenute col passare del tempo sempre più attive, anche grazie alla convergenza e al Web 2.0. La SNA offre la possibilità di mappare il comportamento di queste audience, così come ha potuto mappare la community dei reviewers di IMDB; ma si possono studiare anche i comportamenti di fette di pubblico meno attivo, vedere come utilizza i vari media che ha a disposizione, come osservato da Thomas Ksiazek, il quale cerca di capire in che modo questi utenti si muovano attraverso i media<sup>53</sup>: “*As audience members increasingly spread their attention across platforms, chasing the growing amount of content available through multiple media, network analysis offers a unique analytical approach to studying these behavioral patterns*”<sup>54</sup>.

I nodi di questa rete sono le varie piattaforme mediali, e le connessioni tra essi esistono laddove uno spettatore le utilizzi simultaneamente; i dati utilizzati sono quelli Nielsen<sup>55</sup>. I dati di questo studio confermano la frammentazione delle audience, teorizzata nel 1997 da Turow<sup>56</sup>, poi da Anderson nel 2006<sup>57</sup>. La frammentazione mostrata dalla rete è tuttavia relativa, ovvero ogni piattaforma ha grossomodo la stessa audience delle altre, il che significa che lo spettatore può essere raggiunto tramite una più ampia gamma di canali.

Oltre alle audience, come abbiamo già accennato in precedenza, un'altra componente molto importante è il set dei personaggi che popolano l'ecosistema, i quali possono essere considerati come una rete sociale, e saranno infatti gli oggetti di questo studio. La scelta di concentrarsi sui personaggi è derivata dal fatto che siano abbastanza semplici da analizzare; essi inoltre coinvolgono profondamente lo spettatore, quasi entrando, come abbiamo visto, a far parte della sua vita.

---

<sup>53</sup> Cfr. T. B. Ksiazek, *A Network Analytic Approach to Understanding Cross-platform Audience Behavior*, Journal of media economics, vol. 24, n. 4, 2014, pp. 237-251.

<sup>54</sup> Ivi, p. 237.

<sup>55</sup> I dati forniti dalla Nielsen Company misurano sia gli indici d'ascolto televisivi sia quelli multiplatforma, facendo uso del Nielsen Company's TV/Internet Convergence Panel. Per approfondirne il funzionamento si veda Ksiazek, op. cit., pp. 243-244.

<sup>56</sup> Joseph Turow, *Breaking Up America - Advertisers and the New Media World*, University of Chicago Press, 1997.

<sup>57</sup> C. Anderson, *The Long Tail - Why the Future of Business is Selling Less of More*, New York, Hyperion, 2006 (trad. it. di S. Bourlot, *La coda lunga - Da un mercato di massa a una massa di mercati*, Torino, Codice Edizioni, 2006).

Le reti che vedremo nei prossimi capitoli avranno come nodi i personaggi e gli episodi; il legame che si stabilirà tra essi dovrebbe aiutare a capire il ruolo dei personaggi nella serie, predirne le sorti, capire cosa potrebbe accadere all'interno della rete allo sparire di uno di loro.

Questo studio si propone di estendere quello di Marco Ruffino e Paola Brembilla<sup>58</sup>, che si pone l'obiettivo di studiare le narrazioni estese attraverso la social network analysis, costruendo reti che contengano le serie TV americane che abbiano in comune la produzione, le maestranze o gli attori; il campione è composto da 184 serie andate (americane, più qualche serie UK particolarmente popolare negli Stati Uniti) in onda tra il 1984 e il 2013, selezionate per popolarità e valutazione da parte degli spettatori.

In questo studio, invece, l'analisi sarà incentrata su una sola serie, *Grey's Anatomy*, in particolare sulla terza e la quarta stagione.

---

<sup>58</sup> M. Ruffino, P. Brembilla, *Narrative ecosystems through the network analysis lens. Step One: The Production of U.S. TV Series, Between Capital and Labor Strategies*, in pubblicazione su SERIES, International Journal of TV Series Narrative, 2016.

## Capitolo 3

### Il Personaggio

#### 3.1 – Sintassi narrativa

Essendo il centro di questo studio, è opportuno adesso dedicare per un po' l'attenzione al personaggio e del suo ruolo.

##### 3.1.1 – Propp e la morfologia della fiaba

La moderna narratologia ha origine con la pubblicazione di *Morfologia della fiaba*<sup>59</sup> di Vladimir Propp. Egli sottopose ad analisi comparativa un corpus di circa quattrocento fiabe<sup>60</sup>, notando che, se da una parte esse narravano di molteplici personaggi, fatti, luoghi differenti, dall'altra si rivelavano assai ripetitive: “*Nell'apparente ricchezza inventiva delle fiabe, Propp ha individuato delle costanti. Queste, di un numero limitato, articolerebbero una grammatica che tutte le accomuna*<sup>61</sup>.”

Propp osservò che le componenti di base di una fiaba sono di numero finito: le azioni sono sempre le stesse, e costituiscono le *funzioni*, che Propp indica precisamente nel numero di trentuno<sup>62</sup>, e delineano esattamente i limiti entro i quali si sviluppa la vicenda di tutte le fiabe del corpus, nessuna esclusa; le funzioni rispondono ad un ordine cronologico e causale, non sempre tutte sono presenti, ma il loro ordine rimane invariato: tale ordine viene identificato come lo *schema* generale delle favole<sup>63</sup>.

Alcune delle funzioni sono appaiate in modo paradigmatico (per esempio: divieto e infrazione), mentre altre sono in successione (esiste, ad esempio, una specifica *sequenza d'esordio*); secondo Greimas<sup>64</sup>, in Propp ogni conversione di situazione si compirebbe tramite una sequenza trasformativa, la quale si articola in tre prove (*qualificante, decisiva, glorificante*), che per Greimas corrispondono a tre episodi che tutti i miti e racconti esistenti

---

<sup>59</sup> Il libro fu pubblicato per la prima volta in Unione Sovietica nel 1928, e solo nel 1958 in occidente, a Parigi. Cfr: P. Magli, *Semiotica: teoria, metodo, analisi*, Venezia, Marsilio Editori, 2008, p. 60.

<sup>60</sup> Tale corpus fu tratto dalla raccolta a cura di Afanasiev, ed è caratterizzato dalla presenza in tutti i testi di un elemento comune, ovvero l'oggetto magico, il quale potenzia l'azione dell'eroe; è per questo motivo che quelle di Propp sono dette *fiabe di magia* (ivi, p. 210).

<sup>61</sup> *Ivi*, p. 60.

<sup>62</sup> Per approfondire quali siano le funzioni proppiane, si veda P. Magli, op. cit., p. 61-63.

<sup>63</sup> *Ibidem*.

<sup>64</sup> *Ivi*, p. 64-65.

contengono (qualificazione del soggetto, realizzazione del soggetto attraverso l'azione, riconoscimento del compito eseguito).

Ciò che è importante nel lavoro di Propp, è che egli tentò di identificare un *sistema di relazioni* tra gli elementi costanti da lui individuati, in base al quale tutte le fiabe sarebbero riconducibili ad un'unica sintassi narrativa<sup>65</sup>.

Secondo Propp, i personaggi delle fiabe sono identificati in base a ciò che fanno, ovvero si definiscono in base alle loro *sfere d'azione*<sup>66</sup>, secondo le quali vi sono sette tipi di personaggi:

- 1) *l'antagonista*, colui che danneggia, combatte contro l'eroe e perseguita;
- 2) *il donatore*, colui che trasmette all'eroe l'oggetto magico;
- 3) *l'aiutante*, colui che trasferisce l'eroe nello spazio, rimuove danni, salva;
- 4) *la principessa o il re*, la cui sfera d'azione comprende la marchiatura, l'identificazione, la punizione, le nozze;
- 5) *il mandante*;
- 6) *l'eroe*;
- 7) *il falso eroe*.

### 3.1.2 – Greimas: gli attanti

Secondo Greimas, le funzioni proppiane risultano ancora troppo peculiari alla fiaba. Per questa ragione, egli prese in considerazione non più le azioni, ma chi le compie: gli *attanti*, coloro che compiono o subiscono un atto<sup>67</sup>. L'attante è molto più astratto del personaggio legato alle sfere d'azione di Propp, ma offre alcuni vantaggi: la lista degli attanti è infatti molto più breve, e si presta ad una rappresentazione paradigmatica.

Ed è così che, sul finire degli anni sessanta, la nozione di attante è divenuta la grande star della semiotica narrativa, quasi assimilabile a universale linguistico per il suo valore euristico. Questa efficacia, infatti, è stata sperimentata anche in ambiti assai lontani da quelli strettamente narratologici<sup>68</sup>.

Egli articola due categorie attanziali: *soggetto/oggetto, destinante/destinatario*<sup>69</sup>.

---

<sup>65</sup> *Ivi*, p. 63.

<sup>66</sup> *Ivi*, p. 65.

<sup>67</sup> *Ivi*, p.71.

<sup>68</sup> *Ibidem*.

<sup>69</sup> *Ivi*, p. 72.

Gli attanti, funzioni sintattiche appartenenti al livello profondo del percorso generativo<sup>70</sup>, a livello discorsivo si manifestano attraverso gli *attori*, identificabili coi personaggi, anche se non necessariamente<sup>71</sup>.

Il *contratto* e il *conflitto* rappresentano le relazioni tra i personaggi della fiaba, in cui non è presente solo la storia dell'eroe, ma anche quella dell'anti-eroe: “*Due percorsi narratici, quello del soggetto e dell'anti-soggetto, che si svolgevano in due direzioni opposte ma caratterizzate dal fatto che i due soggetti miravano ad un unico oggetto*”<sup>72</sup>.”

L'eroe può essere aiutato da alcuni personaggi (*adiuvanti*) oppure ostacolato (*opponenti*); ciò compone il *conflitto* nella narrazione.

Tra le due parti antagoniste possono però esserci alleanze, anche se momentanee, che rappresentano quindi il *contratto*.

A ben guardare questa struttura conflittuale è alla fin fine uno dei due poli estremi – di cui l'altro è la struttura contrattuale – del confronto che caratterizza ogni forma di comunicazione umana. [...] Il discorso narrativo appare allora come un luogo di rappresentazioni figurative delle differenti forme della comunicazione umana, fatta di tensioni e di ritorni all'equilibrio<sup>73</sup>.

### 3.2 – *Il viaggio dell'Eroe*

Nel 1949, Joseph Campbell pubblicò *L'eroe dai mille volti*<sup>74</sup>: egli, non diversamente da Propp, aveva notato come i miti riguardanti la figura dell'eroe siano essenzialmente la stessa storia, narrata in numerosissime varianti.

Il modello del viaggio dell'Eroe è universale, esiste in ogni cultura e periodo storico. È infinitamente vario, proprio come l'umanità, ma immutabile nella sua struttura di base. È

---

<sup>70</sup> Per approfondire, si veda S. Traini, *Le due vie della semiotica: teorie strutturali e interpretative*, Milano, Bompiani, 2006, pp.125-157.

<sup>71</sup> “Possono anche essere soggetti non antropomorfi, come il Vento e la Città che, nel racconto di Calvino, sono figure attoriali della grande opposizione attanziale che, con il suo conflitto, percorre tutto il racconto”, P. Magli, op. cit, p. 73.

<sup>72</sup> *Ibidem*.

<sup>73</sup> A. Greimas, J. Courtés, *Sémiotique – Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Parigi, Hachette, 1979 (trad. it a cura di P. Fabbri, *Semiotica – Dizionario ragionato delle teorie del linguaggio*, Firenze, La casa Usher, 1986, p. 230).

<sup>74</sup> J. Campbell, *The Hero with a Thousand Faces*, Bollingen Foundation, 1949 (trad. it. di Franca Piazza, *L'eroe dai mille volti*, Milano, Feltrinelli, 1958)

fondamentalmente lo stesso insieme – differente solo nei dettagli da cultura a cultura – di elementi costanti, che continuano a scaturire dai più profondi angoli della mente umana<sup>75</sup>.

Il lavoro di Campbell è basato su quello dello psicoanalista Carl Jung, che analizzò gli *archetipi*, ovvero personaggi o figure ricorrenti nei sogni e nelle varie culture, e che egli ipotizzava riflettessero gli aspetti della mente umana, e che le persone impersonino di volta in volta l'uno o l'altro di tali personaggi “*per vivere il dramma delle proprie vite*”<sup>76</sup>; Jung osservò una maggiore corrispondenza tra alcune figure ricorrenti nei sogni dei suoi pazienti e gli archetipi presenti nella mitologia, concludendo che si tratti di immagini appartenenti all'inconscio collettivo dell'umanità.

Le narrazioni costruite secondo il modello del viaggio dell'Eroe esercitano un'attrattiva che può essere percepita da chiunque, poiché scaturiscono da una fonte universale, l'inconscio collettivo, e riflettono preoccupazioni universali. Queste storie affrontano le domande esistenziali, tipiche dei bambini: chi sono? Da dove vengo? Dove andrò quando morirò? Cosa sono il bene e il male? Che cosa posso fare al riguardo? Come sarà il domani? Dov'è finito il mio ieri? C'è qualcun altro là fuori?<sup>77</sup>.

Christopher Vogler riprese nel suo libro *Il viaggio dell'eroe*<sup>78</sup> lo schema di Campbell, considerando le tematiche ricorrenti nel cinema. Il libro è divenuto una delle guide per sceneggiatori più diffuse a Hollywood. Nella Tabella 1<sup>79</sup> vediamo lo schema di Campbell e quello di Vogler a confronto.

IL VIAGGIO DELL'EROE	L'EROE DAI MILLE VOLTI
<b>Primo atto</b>	<b>Partenza</b>
Mondo ordinario	Mondo normale
Chiamata all'avventura	Chiamata all'avventura
Rifiuto della Chiamata	Rifiuto della Chiamata
Incontro con il Mentore	Aiuto soprannaturale
Superamento della prima soglia	Superamento della prima soglia
<b>Secondo atto</b>	<b>Iniziazione</b>
Prove, Alleati, Nemici	Strada delle prove

<sup>75</sup> C. Vogler, *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*, Studio City (LA), Michael Wise Productions, 1992 (trad. it di Jusi Loreti, *Il viaggio dell'eroe: la struttura del mito ad uso di scrittori di narrative e di cinema*, Roma, Dino Audino Editore, 1999, p. 22).

<sup>76</sup> *Ibidem*.

<sup>77</sup> *Ibidem*.

<sup>78</sup> C. Vogler, op. cit.

<sup>79</sup> Ripresa da quella presente in C. Vogler, op. cit., p. 23

Avvicinamento alla caverna più profonda	
Prova centrale	Incontro con la dea Donna quale tentatrice Riconciliazione con il padre Apoteosi
Ricompensa	Ultimo dono
<b>Terzo atto</b>	<b>Ritorno</b>
Via del Ritorno	Rifiuto a ritornare Fuga magica Aiuto dall'esterno Varco della soglia del ritorno
Resurrezione	Signore dei due mondi
Ritorno con l'elisir	Liberi di vivere

Tabella 1

Vogler inizia dicendo che, nonostante l'infinità di variazioni esistenti, quello dell'Eroe è sempre un viaggio, che sia esso reale o metaforico; le fasi di tale viaggio sembrano emergere in modo spontaneo, che l'autore ne sia consapevole o meno, e le tappe sono quelle che abbiamo appena visto (Tabella 1).

### 3.2.1 – Gli Archetipi

Appena si entra nel mondo della fiaba e dei miti, ci si accorge che alcune relazioni e tipologie di personaggi ricorrono: Eroi in cerca di qualcosa, Messaggeri che li chiamano all'avventura, Vecchi Saggi che fanno loro doni magici, Guardiani della soglia che sembrano impedire il loro cammino, Shapeshifter che li confondono e li disorientano, cattivi che provano a distruggerli, Trickster che turbano lo status quo e introducono diversivi comici. Nella descrizione delle tipologie di personaggi, dei simboli e dei rapporti presenti in tante narrazioni, Carl Jung ha usato il termine 'archetipi', intendendo antichi modelli di personalità che costituiscono l'eredità condivisa dell'umanità<sup>80</sup>.

Gli archetipi non sono ruoli stabili e definitivi, bensì funzioni esercitate da un personaggio per ottenere un certo risultato, non dissimilmente da quanto osservato in precedenza per

---

<sup>80</sup> *Ivi*, p. 34.

attanti e attori: un archetipo può essere visto come una maschera, che può essere indossata per un certo lasso di tempo da un personaggio al fine di portare avanti la narrazione. Oppure, si possono considerare gli archetipi come sfaccettature della personalità dell'Eroe, per il quale gli altri personaggi rappresentano delle possibilità. O, ancora, possiamo vederli come personificazioni di alcune qualità umane.

Tra i numerosi personaggi archetipici esistenti, ve ne sono alcuni che sono indispensabili all'esistenza stessa della storia<sup>81</sup>: l'Eroe, il Mentore (o Vecchio Saggio), il Guardiano della soglia, il Messaggero, lo Shapeshifter, l'Ombra e il Trickster.

### 3.2.1.1 – L'Eroe

L'Eroe rappresenta, dal punto di vista psicologico, l'Io, e, sebbene egli sia capace di trascenderne i confini e le illusioni, in principio è solo Io. In molti casi il viaggio dell'Eroe narra la sua separazione dalla “famiglia” d'origine, che equivarrebbe al distacco del bambino dalla madre, la separazione dell'Io: *“l'archetipo dell'Eroe rappresenta la ricerca da parte dell'Io dell'identità e della compiutezza”*<sup>82</sup>.

Dal punto di vista drammaturgico, lo scopo dell'Eroe *“è aprire una finestra sulla storia per gli spettatori”*<sup>83</sup>, i quali si identificano in lui e guardano il mondo che abita attraverso i suoi occhi. Per far sì che ciò accada, il narratore dà all'Eroe un insieme di qualità in parte universali, in parte uniche: le motivazioni che lo muovono sono connesse ad emozioni che ciascuno sperimenta, ma non perciò egli deve incarnare uno stereotipo o una sorta di superuomo, né essere prevedibile. Possiederà inoltre alcune doti ammirevoli, così che lo spettatore desideri essere come lui.

Un'altra importante funzione dell'Eroe è crescere<sup>84</sup>: è colui che impara e cresce più di tutti nel corso della storia, e spesso al centro della narrazione c'è proprio il rapporto tra l'Eroe e il suo mentore.

L'Eroe è anche il personaggio più attivo, ed è la sua volontà a portare avanti l'azione, e dovrebbe sempre essere colui che compie l'azione decisiva<sup>85</sup>: infatti, un difetto che ricorre in molte narrazioni, è rappresentato dall'intervento di una forza o elemento esterno nel momento cruciale, in cui l'Eroe, attivo per tutto il corso della vicenda, diviene passivo.

---

<sup>81</sup> *Ivi*, p. 36.

<sup>82</sup> *Ivi*, p. 37.

<sup>83</sup> *Ibidem*.

<sup>84</sup> *Ivi*, p. 38.

<sup>85</sup> *Ivi*, p. 39.

La caratteristica peculiare dell'Eroe è poi il suo spirito di sacrificio<sup>86</sup>; egli rinuncia a qualcosa che per lui abbia un grande valore, talvolta persino la propria vita, per il bene degli altri o per un ideale: la fine gloriosa dell'Eroe dimostra che la morte può essere trascorsa offrendo la vita per una giusta causa.

L'archetipo dell'Eroe può manifestarsi non solo nel personaggio principale, ma anche in altri, qualora agiscano eroicamente: Obi-Wan Kenobi, in *Star Wars, ep. IV – A New Hope* (1977), per quasi tutta la durata del film incarna il Mentore, ma sacrifica la sua vita per una causa superiore, agendo quindi da Eroe. “*In teoria, ogni personaggio ben costruito dovrebbe rivelare un tratto di ogni archetipo, perché ciascuno di questi è espressione delle sfaccettature che formano una personalità compiuta*”<sup>87</sup>. L'Eroe simboleggia la trasformazione dell'anima e il viaggio intrapreso da ogni essere umano nel corso della sua vita: le fasi di questa trasformazione costituiscono il viaggio dell'Eroe<sup>88</sup>.

### 3.2.1.1.1 – L'Antieroe

L'Antieroe<sup>89</sup>, sebbene il termine porti a pensarlo, non è l'opposto dell'Eroe, bensì un tipo particolare di Eroe, una sorta di outsider, col quale lo spettatore empatizza, poiché certamente anche lui ad un certo punto della propria vita si è sentito ai margini della società.

Esistono due tipi<sup>90</sup> di Antieroe:

- 1) personaggi che, pur comportandosi come l'Eroe convenzionale, hanno un accentuato lato cinico o sono stati feriti in passato (ad esempio, Rick Blaine, protagonista di *Casablanca*); sono personaggi che, alla fine, possono ottenere la vittoria e conquistare il pubblico, ma rimanere dei reietti e degli emarginati; lo spettatore li apprezza per il loro spirito “ribelle” e hanno l'atteggiamento distaccato nei confronti della società che tutti abbiamo voluto avere almeno una volta nella vita;
- 2) Eroi tragici, ovvero personaggi centrali che compiono azioni biasimabili (come Tony Montana, *Scarface*); si avvicinano ai personaggi della tragedia greca, e invece di riuscire a sconfiggere i propri demoni interiori ne sono sopraffatti, e i loro difetti primeggiano sulle caratteristiche che li rendono intriganti; guardare la loro rovina ha una sorta di funzione “purificatrice”, in quanto tramite loro impariamo ad evitare le stesse insidie che li distruggono.

---

<sup>86</sup> *Ibidem.*

<sup>87</sup> *Ivi*, p. 40.

<sup>88</sup> *Ivi*, p. 43.

<sup>89</sup> *Ivi*, p. 41.

<sup>90</sup> *Ibidem.*

### 3.2.1.2 – Gli altri archetipi principali

Vediamo ora rapidamente quali siano le funzioni degli altri principali archetipi<sup>91</sup>: il Mentore, il Guardiano della Soglia, il Messaggero, lo Shapeshifter, l'Ombra e il Trickster.

Il Mentore, detto anche il Vecchio Saggio è una figura, solitamente positiva, che aiuta e forma l'Eroe; psicologicamente, rappresentano il Sé, la parte più saggia dell'individuo, la coscienza che lo guida (il Grillo Parlante incarna infatti questo archetipo); è ciò che l'Eroe potrebbe diventare percorrendo rettamente la sua strada. Questo archetipo è chiaramente legato a doppio filo alla figura del genitore. Drammaturgicamente, la sua funzione è quella di preparare l'Eroe. Un Mentore può anche insegnare tramite il cattivo esempio, ed è la sua caduta a mostrare all'Eroe cosa evitare. Inoltre, può capitare che non sia incarnato da nessun personaggio, ma sia una parte dell'Eroe stesso, che lo ha per così dire interiorizzato.

Il Guardiano della Soglia è colui che concede o nega l'accesso ad un Mondo straordinario; solitamente mostra una faccia minacciosa, ma è possibile superarlo, oppure perfino farselo alleato. Spesso si tratta di una figura neutrale, ma collegata all'antagonista. A livello superficiale, rappresenta gli ostacoli che tutti noi incontriamo nel mondo reale, ad un livello più profondo è incarnazione di demoni interiori, che verificano la nostra determinazione e preparazione ogni volta che siamo sul punto di affrontare una nuova prova.

Il Messaggero entra in scena solitamente nel primo atto per portare una sfida all'Eroe. Annuncia la necessità di un cambiamento: rappresenta la voce interiore che ci dice che siamo pronti a compiere un passo in avanti.

Lo Shapeshifter è una figura che, dal punto di vista dell'Eroe, cambia di continuo, così che sia difficile sia per lui che per il pubblico definirlo chiaramente. Spesso è la persona amata dall'Eroe ad incarnare questo archetipo. Il suo scopo è creare suspense, ed appare molto frequentemente nei noir e nei thriller: la *femme fatale*.

L'Ombra rappresenta il lato oscuro, gli aspetti del mondo interiore che reprimiamo: “*Se il Guardiano della soglia rappresenta le nevrosi, allora l'archetipo dell'Ombra raffigura le psicosi che non solo ci ostacolano, ma minacciano di distruggerci*”<sup>92</sup>.

È il rivale che deve essere contrastato dall'Eroe, ed è importante che sia ben costruito, così da costringerlo ad essere all'altezza della sfida. Può essere incarnata da un personaggio specifico, oppure può essere una sorta di maschera indossata da più personaggi in vari momenti: l'Ombra può perfino essere un lato del carattere dell'Eroe stesso.

---

<sup>91</sup> Per approfondire si veda C. Vogler, op. cit., pp. 44-66.

<sup>92</sup> *Ivi*, p. 61.

Il Trickster rappresenta la forza della malizia e il desiderio del cambiamento. Una sua forma particolare, l'Eroe Trickster, è una delle figure protagoniste di moltissime fiabe e narrazioni folcloristiche. La sua funzione, dal punto di vista psicologico, è ridimensionare l'Io spropositato e riportare l'Eroe e il pubblico alla realtà: “*Quando ci prendiamo troppo sul serio, il Trickster che è in noi può saltar fuori per restituire la prospettiva necessaria*”<sup>93</sup>.”

Drammaturgicamente, invece, il Trickster rappresenta l'intermezzo comico. Possono affiancare sia l'Eroe che l'Ombra, oppure essere forze indipendenti.

### 3.3 – Engaging Characters

Murray Smith ha osservato come la propensione da parte dello spettatore a rispondere emotivamente ai personaggi immaginari sia uno degli aspetti cruciali nell'esperienza della fruizione cinematografica<sup>94</sup>: solitamente si parla di questo tipo di esperienza come di *identificazione*, tuttavia ci si può riferire ad essa anche, ad esempio, parlando di *empatia*. Smith si è interrogato su quali siano le risposte emotive degli spettatori ai personaggi dei film:

What is the nature (the logic, the rationality) of our responses to fictional characters? In what sense, if any, do we take characters in films to be real persons? [...] What exactly do we mean when we say that we ‘identify’ with a particular character? What are the various senses of this term, and can they be developed into a systematic explanation of emotional response to fictional characters in cinema?<sup>95</sup>

Quella del personaggio non è una struttura di per sé privilegiata all'interno del film, ma diviene centrale nel momento in cui si desidera comprendere l'identificazione.

Smith ha sottolineato due aspetti problematici nelle teorie strutturaliste del personaggio.

La prima osservazione<sup>96</sup> parte da una considerazione di Greimas:

A character in a novel, supposing that it is introduced by the attribution of a name conferred on it, is progressively created by consecutive figurative notions extending throughout the length of the text, and it does not exist as a complete figure until the last page, thanks to the cumulative memorizing of the reader<sup>97</sup>.

---

<sup>93</sup> Ivi, p. 64.

<sup>94</sup> M. Smith, *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*, Oxford Clarendon Press, 1995, p. 1.

<sup>95</sup> Ivi, p. 2.

<sup>96</sup> Ivi, pp. 19-20.

<sup>97</sup> A.J. Greimas, *Les actants, les acteurs et les figures*, in *Du sens: essais sémiotiques*, Paris, Seuil, 1970 (trad. eng. di Paul J. Perron e Frank H. Collins, *Actants, Actors and Figures*, in *On Meaning: Selected Writings in Semiotic Theory*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1987, p.119).

Da questo punto di vista, il testo è considerato come una struttura chiusa nella quale un personaggio si definisce articolandosi in reti formate dagli altri personaggi: ciò contrasterebbe con un modello più dinamico della costruzione del personaggio, nel quale lo spettatore utilizza i propri modelli culturali per riempire i vuoti lasciati nel testo, che quindi non sarebbe un sistema finito e chiuso.

La seconda osservazione riguarda la tendenza delle teorie strutturaliste a trasformare i tratti di alcuni personaggi in qualcosa di astratto. Prendendo ad esempio dal concetto di attante di Greimas, esso può essere incarnato da personaggi umani, ma anche da oggetti inanimati (*l'oggetto magico*), o persino da concetti astratti (il destino). Smith<sup>98</sup> invece ha voluto sottolineare che è l'azione umana ad essere il punto centrale per la nostra comprensione della narrazione; anche il modo in cui comprendiamo e interpretiamo gli agenti non umani è modellato sulla nostra comprensione degli umani.

#### *3.4 – Dal personaggio allo spettatore*

Nel suo studio sul coinvolgimento dello spettatore nella narrazione filmica<sup>99</sup>, Paolo Braga parte da alcune teorie cognitive, le quali sembrano tutte valorizzare due componenti: una è rappresentata dall'inserimento immaginativo che lo spettatore deve compiere per poter comprendere il racconto, l'altra è la consapevolezza da parte dello stesso spettatore di star assistendo ad un artefatto simulativo. Ciò crea il problema della sospensione dell'incredulità<sup>100</sup>, in quanto c'è una sovrapposizione tra la reazione emotiva autentica dello spettatore e la coscienza della finzione.

Lo studio prende in considerazione alcune serie televisive americane sulle quali basare le proprie osservazioni, per lo più rivolte ad un pubblico di giovani. Il personaggio è considerato in questo contesto come punto centrale per l'interpretazione del coinvolgimento del pubblico nel racconto audiovisivo:

La nostra impressione è che l'immaginario che lo spettatore ricava dalle serie analizzate si organizza intorno a tre modelli di personaggio. Pensiamo a tre tipologie di caratterizzazione profonda: tre personalità di base che si distinguono per l'ordine di proprietà assegnato in ciascuna di esse alle dimensioni antropologiche fondamentali, oltre che per il modo in cui queste sono

---

<sup>98</sup> M. Smith, op. cit., p. 20.

<sup>99</sup> P. Braga, *Dal personaggio allo spettatore: il coinvolgimento nel cinema e nella serialità televisiva americana*, Milano, FrancoAngeli, 2003

<sup>100</sup> Ivi, p. 219.

attivate in un disegno di condotta unitario, di ampia prospettiva ed emotivamente connotato. In altre parole, tre modi di vivere l'esperienza di sé come persona proposti dalla finzione narrativa<sup>101</sup>.

Delle tre tipologie di caratterizzazione sopra menzionate, due si pongono alla base dell'immaginario narrativo in questione, e sono rispettivamente un'istanza di autosperimentazione consumistica e un sovraccarico esperienziale. La terza tipologia, l'identità narrativa autentica, è considerata in questo caso "sterile", in quanto sembra che il personaggio delle serie prese in esame non riesca ad appropriarsene.

Serie come *Friends* (1994-2004) o *Sex and the City* (1998-2004) sono incentrate sull'autosperimentazione consumistica:

In queste *fiction*, cioè, la prassi del consumo e dell'adeguamento ai modelli della promozione pubblicitaria in materia di abbigliamento, di proposte culturali e musicali, di modalità di investimento del tempo libero, permea la caratterizzazione dei personaggi<sup>102</sup>.

Questo tipo di caratterizzazione è poi spesso collegata (sia nella serialità che nell'*advertising*) all'utilizzo dell'ironia: il giovane spettatore assimila l'ironia del personaggio in corrispondenza dell'oggetto al quale essa fa riferimento.

La seconda tipologia di caratterizzazione, il sovraccarico esistenziale, è fortemente influenzata dal cinema di genere, in particolare dal noir e dall'*hard-boiled*<sup>103</sup>. L'universo del noir fornisce un modello di personalità complessa al quale spesso attingono gli autori di serie televisive:

La nostra tesi è che il DNA di questi personaggi, al di là delle specificazioni di ruolo che determinano i suoi diversi gradi di manifestazione, sia quello di un'umanità noir. [...] Il protagonista diventa riflesso della complessità della metropoli. Egli è investito di una sensibilità morale sofferta, [...] costretto a comprometersi con l'illegalità, ha provato sulla pelle quanto labile sia la distinzione tra bene e male, anzi, ha perso fiducia nella possibilità di discernimento<sup>104</sup>.

Questo modello si presta bene alla narrazione di tipo seriale, avendo al centro una figura indecisa sui valori che potrebbero condurla al cambiamento, in quanto non persuasa in primo luogo che essi possano realmente appartenere: ciò "*si concretizza nell'incapacità del personaggio a vivere il presente come perfezionamento di sé, essendo egli teso a ipotizzare alternative esistenziali*<sup>105</sup>".

---

<sup>101</sup> *Ivi*, p. 223.

<sup>102</sup> *Ivi*, p. 224.

<sup>103</sup> Il termine *hard-boiled* viene dalla letteratura di Dashiell Hammett e Raymond Chandler (anni Venti/Trenta), da cui il genere noir si origina. Per approfondire, si veda P. Braga, op. cit., p. 234.

<sup>104</sup> *Ivi*, p. 235-236.

<sup>105</sup> *Ivi*, p. 238.

Braga, infine, definisce l'identità narrativa come il *vertice mancato*, in quanto a suo avviso questo aspetto resta periferico: l'io edonista dell'autosperimentazione consumistica e l'io esperienzialmente carico rimangono a suo avviso gli aspetti più sfruttati. Su un primo livello, quello della relazione con se stesso, il personaggio seriale è costruito di modo da portare una ferita interiore, che non solo fornisce uno spunto per creare e alimentare conflitti interpersonali, ma soprattutto rivolge il personaggio *contro di sé*; allo stesso modo, anche l'ironia è utilizzata per creare una distanza tra il personaggio e la sua interiorità. Sul livello delle relazioni interpersonali, invece, il conflitto con l'avversario è solitamente un aspetto scollegato dal perfezionamento del personaggio, in quanto esso è visto prevalentemente come un ostacolo: anche laddove si utilizzi lo schema eroico, lo scontro, la prova, è più che altro un momento spettacolare all'interno della narrazione, nel quale si presuppone che il protagonista faccia sfoggio di una maturità già acquisita. Il terzo livello, quello della società della serie, mostra un mondo che non coincide con uno “*sfondo di senso comune*<sup>106</sup>” sulla base del quale la crescita del personaggio seriale sia interpretabile. Questi tre livelli, così composti, sono elaborati dai personaggi su tre piani distinti: “*la pressione che ciascuno di essi esercita disperde su fronti diversi lo sforzo di integrazione*<sup>107</sup>”.

### 3.5 – Analisi strutturalista del personaggio televisivo

All'interno del suo studio sulla serie *Lost* (2004-2010), Roberta Pearson fornisce un'analisi strutturalista della costruzione del personaggio nella serialità televisiva<sup>108</sup>. Comincia col dire che quello di personaggio è da sempre un concetto sfuggibile, che molti studiosi hanno cercato di descrivere per decenni. Una buona definizione di personaggio è data da Uri Margolin<sup>109</sup>, che lo descrive come un'entità culturale astratta creata contingentemente, la cui esistenza dipende da oggetti reali e dall'attività intellettuale di autori e lettori; da questo punto di vista, i personaggi sono creati dalla mente umana, e generati in un determinato contesto storico e culturale attraverso l'uso del linguaggio e seguendo date convenzioni artistiche e letterarie; sono costrutti semiotici ed è un atto di narrazione di fatti immaginari socialmente e culturalmente definita a costituirli e definirli.

---

<sup>106</sup> Ivi, p. 239.

<sup>107</sup> *Ibidem*.

<sup>108</sup> R. Pearson, *Chain of events: Regimes of Evaluation and Lost's Construction of the television character*, in Roberta Pearson (a cura di), *Reading Lost: Perspectives on a Hit Television Show*, Londra, I. B. Tauris & Co Ltd, 2009, pp. 146-157.

<sup>109</sup> U. Margolin, *Character*, in D. Herman (a cura di) *The Cambridge Companion to Narrative*, Cambridge, CUP, 2007, p. 67-68.

Tuttavia, Margolin fa riferimento a personaggi letterari, mentre gli oggetti di studio di Pearson, i personaggi di *Lost*, appartengono al linguaggio televisivo. Pearson<sup>110</sup> afferma che i personaggi televisivi non sono come ologrammi, ovvero che un loro frammento non contiene la somma dell'insieme, ma diviene intellegibile solo quando messo assieme agli altri frammenti presenti in tutte le scene e in tutti gli episodi in cui il personaggio appare; l'insieme dei codici televisivi e delle singole scene ed episodi che costituiscono i personaggi televisivi esiste solamente nelle menti dei produttori e del pubblico, ed è lì che essi assumono il loro status di *quasi-umani*. I produttori e gli spettatori non vedono i personaggi come fasci di codice televisivo, bensì come persone immaginarie le cui identità sono definite da proprietà simili a quelle che si applicano alle persone reali; i codici televisivi si combinano per creare sei caratteristiche chiave del personaggio<sup>111</sup>: tratti psicologici/comportamenti abituali, tratti fisici/aspetto, modo di parlare, interazioni con gli altri personaggi, biografia (*backstory*). Pearson applica queste caratteristiche chiave ad uno dei personaggi di *Lost*, Locke. Questa analisi strutturalista di Locke mostra i modi in cui ciascuna componente del personaggio abbia diretta rilevanza per i principali "enigmi" narrativi della serie.

---

<sup>110</sup> R. Pearson, *Anatomizing Gilbert Grissom: the Structure and the Function of the Televisual Character*, in M. Allen (a cura di), *Focus on CSI*, Londra, I. B. Tauris & Co, 2007, pp.42-43.

<sup>111</sup> R. Pearson, *Chain of events: Regimes of Evaluation and Lost's Construction of the television character*, cit., p. 148.

## Capitolo 4

### *Per un'epistemologia delle reti applicata alla serialità televisiva*

Ci sono due tipi di funzionamento cognitivo, due modi di pensare, ognuno dei quali fornisce un proprio metodo particolare di ordinamento dell'esperienza e di costruzione della realtà. Questi due modi di pensare, pur essendo complementari, sono irriducibili l'uno all'altro. Qualsiasi tentativo di ricondurli l'uno all'altro o di ignorare l'uno a vantaggio dell'altro produce inevitabilmente l'effetto di farci perdere di vista la ricchezza e la varietà del pensiero. Ognuno di questi tipi di pensiero, inoltre, possiede principi operativi propri e propri criteri di validità. Altrettanto radicalmente diverse sono le loro procedure di verifica. Un buon racconto e un'argomentazione ben costruita rappresentano due generi di cose ovviamente molto diversi tra loro: [...] le argomentazioni ci convincono della propria verità, i racconti della propria verosimiglianza.<sup>112</sup>

#### 4.1 – Premessa

In questo breve capitolo sarà esposto il metodo utilizzato per lo studio eseguito sui personaggi della serie televisiva *Grey's Anatomy* (2005-in corso), in particolare nella terza e quarta stagione (2006-2008).

Prima di proseguire oltre, è necessaria una premessa fondamentale per la comprensione di quanto seguirà. Le reti, ovvero il centro del nostro studio, non esistono in natura; sono bensì oggetti che andiamo a creare attraverso la scelta del metodo osservativo, dove con “metodo osservativo” si intende ciò che si guarda e perché lo si guarda. La rete, di per sé, non esiste, ma esistono gli elementi che ne costituiranno i nodi. I legami, invece, le maglie della rete, sono costruiti dal metodo selezionato.

---

<sup>112</sup> J. Bruner, *Actual Minds, Possible Worlds*, Harvard University Press, 1986 (trad. it. di R. Rini, *La mente a più dimensioni*, Roma-Bari, Laterza, 2000, p.15).

È importante tenere a mente questo concetto, poiché i risultati di questo studio emergono in virtù del metodo che è stato scelto (che vedremo tra poco), in quanto esso ha la capacità di portare a galla determinati elementi. Un metodo differente avrebbe portato alla luce elementi differenti.

#### 4.2 – Finalità e obiettivi dello studio

La finalità di questo studio è verificare se sia possibile applicare metodi di social network analysis alle serie televisive, avendo come presupposto che queste ultime possano essere modellizzate come ecosistemi narrativi.

Vediamo ora nel dettaglio quali sono gli obiettivi:

- ci si propone di individuare ed applicare dei protocolli per l'acquisizione ed il trattamento di informazioni di rete sulla base di un'analisi temporale degli episodi della serie scelta nelle stagioni prese in esame;
- si desidera identificare con questo studio delle misure utili al fine di caratterizzare le strutture ottenute, così da poter verificare
  - se esse siano casuali (circostanza data la quale il metodo non avrebbe senso) o se possiedano una propria topologia;
  - nel caso in cui esse dispongano di topologia propria, se sia possibile caratterizzarla al fine dell'analisi della struttura emergente;
  - se la topologia individuata evolva nel tempo breve (ovvero nell'arco della singola stagione) e/o nel tempo lungo (ovvero tra una stagione e l'altra).

#### 4.3 – Caratteristiche del metodo scelto

La serie televisiva selezionata per questo studio, come abbiamo già detto, è il popolare medical drama *Grey's Anatomy*, giunto ormai alla sua dodicesima stagione. Ad oggi solo alcuni dei membri del cast originale fanno ancora parte della serie, e la centralità di alcuni di loro si è in più occasioni modificata. Sono numerosi i nuovi personaggi che via via si sono introdotti nella narrazione, alcuni per rimanere (ad esempio, Callie Torres, interpretata da Sara Ramirez, è stata introdotta nella seconda stagione e fa tutt'ora parte del set di personaggi regolari), altri per scomparire (come Teddy Altman, interpretata da Kim Raver, presente dalla sesta all'ottava stagione). Il frequente ricambio dei personaggi in *Grey's Anatomy* è stato uno

degli elementi da tenere in considerazione per la scelta delle stagioni da prendere in esame, come vedremo tra poco.

Il tempo e lo spazio a disposizione per questo studio non consentivano di prendere in esame l'intera serie (peraltro ancora in corso), dato l'elevato numero di stagioni e di personaggi. Avendo la possibilità di scegliere come oggetto due sole stagioni, è stata scartata la prima, la quale è composta solo da nove puntate, ed è quindi in grado di fornire un numero ridotto di dati. Non potendo partire dal principio, si è scelto di prendere in esame la terza e la quarta stagione, composte rispettivamente da venticinque e diciassette puntate. Queste due stagioni sono state preferite perché tra l'una e l'altra c'è il primo significativo "ricambio" di attori all'interno del cast. Fino alla terza stagione, erano stati aggiunti solo tre personaggi al set originale<sup>113</sup>: Addison Montgomery (Kate Walsh), introdotta nel *season finale* della prima stagione, Callie Torres (Sara Ramirez), apparsa per la prima volta nel diciannovesimo episodio della seconda stagione, e Mark Sloan (Eric Dane), guest nella seconda stagione, introdotto nel main cast a partire dalla terza (sebbene in principio mantenga un ruolo marginale). Tra la fine della terza e l'inizio della quarta stagione per la prima volta due personaggi scompaiono dalla serie, per essere sostituiti da altri due nuovi: la sopra citata Addison Montgomery abbandona Seattle per Los Angeles al termine della seconda stagione, diventando protagonista dello *spin-off Private Practice*, mentre Preston Burke scomparirà dalla serie a causa del licenziamento dell'attore che lo interpretava<sup>114</sup> (Isaiah Washington); Erica Hahn (Brooke Smith), già comparsa nella seconda e terza stagione come guest, subentra a Burke come primario di chirurgia cardiotoracica a partire dal quinto episodio della quarta stagione; l'ultimo dei personaggi che si aggiungono al set in queste stagioni è Lexie Grey (Chyler Leight), sorellastra della protagonista, Meredith Grey.

Il numero degli episodi, l'introduzione e l'uscita di personaggi sono stati gli elementi che hanno fatto ricadere la scelta sulle stagioni prese in esame.

Una volta scelte le stagioni, sono stati scelti i personaggi da tenere in considerazione per le due stagioni ai fini dell'analisi. I personaggi principali selezionati sono dodici per ciascuna stagione (gli stessi, ad eccezione dei quattro sopra citati, oggetto del "ricambio"); come tredicesimo personaggio per entrambe le stagioni abbiamo i pazienti, sempre diversi di

---

<sup>113</sup> Si fa qui riferimento ai soli personaggi del *main cast*, il cast degli attori principali. Personaggi secondari ricorrenti (ad esempio Finn, presente nella seconda e terza stagione, o Adele, ricorrente nelle stagioni dalla prima alla nona), non sono stati in questo caso tenuti in considerazione. Non è stato considerato nemmeno il personaggio di Danny Duquette (Jeffrey Dean Morgan), ritenuto secondario nonostante il suo importante ruolo nella seconda (e poi quinta) stagione e le ripercussioni che la sua storyline ha sulla trama complessiva. Egli è inoltre, di fatto, il primo personaggio di rilievo a morire nella serie.

<sup>114</sup> Burke riappare come guest nella decima stagione in occasione dell'uscita di un altro personaggio, Cristina Yang (Sandra Oh), la quale lascia Seattle per accettare una sua offerta di lavoro a Zurigo.

puntata in puntata, ma sempre presenti; il loro peso nella narrazione è significativo, sono presenti costantemente nelle storylines di tutti gli altri personaggi e ne determinano in molti casi la crescita: per queste ragioni si è deciso di accorparli, considerandoli un personaggio unico.

Per ciascun episodio sono stati misurati i tempi in scena di tutti i personaggi. Il tempo considerato indica la presenza in scena del personaggio, indipendentemente da ciò che sta facendo e dal tipo di interazione che sta avendo nei confronti degli altri. I tempi così ottenuti, conteggiati in secondi, sono poi stati suddivisi nei seguenti modi<sup>115</sup>:

- in un primo foglio Excel, sono stati raccolti i totali dei tempi in scena di ciascun personaggio per ciascun episodio;
- un secondo foglio contiene i totali dei tempi che ciascun personaggio trascorre con ciascuno degli altri all'interno della singola stagione;
- infine, per ogni puntata della stagione sono stati conteggiati i tempi di ciascun personaggio con tutti gli altri.

I dati così raccolti e suddivisi sono stati elaborati graficamente col programma UCINET, versione 6.593, e NetDraw, versione 2.155, di modo da ottenere le reti bimodali e monomodali che vedremo nel prossimo capitolo.

Per ciascuna rete è stato selezionato il valore di cut-off, ovvero un valore minimo di soglia al di sotto del quale la rete inizierebbe a sfaldarsi, venendo meno i legami che uniscono alcuni nodi. Ciò ha lo scopo di sgrossare la rete per farne emergere alcuni aspetti.

Di volta in volta, si è scelto di utilizzare degli indicatori di centralità, in particolare per quel che riguarda la centralità di *grado* e la centralità di *betweenness*.

Un punto è centrale quando ha molti contatti diretti con altri punti, pertanto un sistema semplice per misurare la centralità di un nodo è in riferimento al grado. Il *grado*<sup>116</sup> di un nodo equivale al numero di altri nodi al quale esso è adiacente. La centralità di grado corrisponde a quanto bene un nodo sia collegato all'interno della propria rete. Si tratta di una misura che ignora le connessioni indirette (laddove ve ne siano), ed è pertanto una misura della centralità locale.

La centralità di *betweenness*<sup>117</sup>, invece, indica in che misura un nodo stia “fra” gli altri nodi della rete, ovvero quale sia il suo valore di intermediazione. Questo concetto si basa sulla

---

<sup>115</sup> L'operazione è stata compiuta separatamente per ciascuna delle due stagioni.

<sup>116</sup> J. Scott, *Social Network Analysis. A Handbook*, London, Sage Publication, 1991, (trad. it. di Michele Sampaolo, *L'analisi delle reti sociali*, Roma, Carocci, 1997, p.124).

<sup>117</sup> *Ivi*, p. 128.

*dipendenza locale*, per la quale un nodo dipende da un altro se i legami che lo connettono al resto della rete passano attraverso di esso.

Un nodo può quindi avere una centralità di grado elevata, ma una di *betweenness* bassa, o viceversa.

Per quel che riguarda il layout delle reti, ne sono stati utilizzati due: uno volto a massimizzare la distanza dei nodi nello spazio in base alla loro forza repulsiva, ed un altro (detto *principal components*) che dispone i nodi in modo da metterne in risalto la somiglianza, accorpando o avvicinando dunque quelli tra loro più simili. Anche in questo caso, è stato di volta in volta preferito l'uno o l'altro layout in base agli aspetti che si desiderava evidenziare.

Le reti costruite per ciascuna stagione, sono:

- *bimodali*, che mostrano l'articolazione del rapporto tra personaggi ed episodi; per distinguere i due tipi di nodo, gli episodi sono stati indicati con delle palline rosse, i personaggi con quadrati blu;
- *monomodali per episodi*;
- *monomodali per personaggi*.

#### 4.4 – Limiti del metodo scelto

Il metodo che ho appena illustrato sceglie di individuare come legami della rete delle informazioni oggettive di tipo *frequentista*, ovvero che tengono conto della mera presenza e compresenza fisica dei personaggi all'interno degli episodi. Sarebbe stato possibile, anche se con maggiori difficoltà, prendere in considerazione dei legami di tipo *semantico*, che avrebbe consentito di individuare legami presenti laddove un personaggio, non fisicamente in scena, venga in qualche maniera *evocato* dagli altri (ad esempio parlando di lui). Aver scelto di non studiare questo tipo di legame è un forte limite del metodo, in quanto la funzione evocativa della narrazione ha una grande importanza nel mostrare la logica e la struttura degli episodi, portando alla luce una serie di aspetti che in questo modo invece non si possono vedere (ad esempio: se due personaggi parlassero frequentemente alle spalle di un terzo in sua assenza, prendendo delle decisioni a suo svantaggio, questo influirebbe certamente sulla narrazione, ma col metodo frequentista la rete non evidenzierà questo aspetto).

#### 4.5 – *Esiti applicativi*

Le reti costruite attraverso il metodo descritto catturano informazioni relative a due diversi tipi di strutture: la struttura narrativa, nei limiti di quanto sopra descritto, e la struttura sociale prodotta e rappresentata dalla narrazione. Essendo i due aspetti mutualmente correlati, non è possibile, almeno a primo impatto, distinguere nettamente le due strutture, entrambe espresse dalla rete.

Nelle reti ottenute si può osservare la relazione tra i personaggi/attori: possiamo considerarla come il *motore della narrazione seriale*.

Se questo assunto è vero, allora non c'è ragione di sorprendersi dello scarto tra ciò che ci viene mostrato dalla rete e ciò che invece la semantica della narrazione esprime: come abbiamo infatti osservato in precedenza, avendo scelto di considerare soltanto i tempi in scena dei personaggi, le reti ottenute non faranno emergere molti aspetti, che però, essendo noi stati anche spettatori della serie, conosciamo benissimo. Prendiamo, ad esempio, il personaggio di Mark Sloan, che poco fa abbiamo affermato rimanere abbastanza marginale nell'arco della terza stagione. In realtà, le azioni di questo personaggio influenzano fortemente la narrazione: il suo arrivo a Seattle mette in moto una serie di dinamiche che avranno ripercussioni sull'intera stagione e sulle azioni di alcuni dei suoi attori centrali; tuttavia, il tempo in cui Sloan si trova fisicamente in scena è piuttosto ridotto rispetto a quello della maggior parte degli altri personaggi, al punto che, come avremo modo di vedere in modo più approfondito in seguito, almeno per quel che riguarda la terza stagione, egli si ritrova quasi staccato dal resto della rete.

## Capitolo 5

### Le Reti

You're traveling through another dimension, a dimension not only of sight and sound, but of mind. A journey into a wondrous land whose boundaries are that of imagination.<sup>118</sup>

#### 5.1 – *Grey's Anatomy*

L'oggetto del nostro studio è il medical drama *Grey's Anatomy*, creato da Shonda Rhimes, che va in onda dal 2005 sul canale broadcast ABC. In Italia viene trasmessa sul canale satellitare Fox Life in prima visione; fino alla settima stagione veniva poi trasmessa in chiaro su Italia 1, dall'ottava stagione in poi va invece in onda su La7.

La serie si svolge al Seattle Grace Hospital (ribattezzato Seattle Grace Mercy West nel 2009, poi ancora Grey Sloan Memorial Hospital dal 2013), un policlinico universitario della città di Seattle, ed in maniera particolare attorno a quanto avviene nel suo reparto di chirurgia. La protagonista<sup>119</sup>, Meredith Grey, è una specializzanda in chirurgia, figlia di una pioniera della chirurgia generale, Ellis Grey, che si è poi però ammalata precocemente di alzheimer, e che rappresenta il modello con il quale Meredith si deve costantemente confrontare.

La struttura della serie è però prevalentemente corale: Meredith è sì la protagonista, ma, più che essere il centro della vicenda, è il filo rosso che tiene assieme le varie parti della narrazione; è infatti sua la voce narrante, il monologo che apre e chiude ogni episodio. Ci sono, nel corso della serie, occasioni in cui è un altro dei personaggi a farsi voce narrante (ad esempio Cristina): si tratta di puntate particolari, che si incentrano sulla storyline di quel personaggio; anche in questi casi comunque viene mantenuta la coralità della narrazione.

Nelle due stagioni prese in esame, i personaggi possono essere suddivisi nelle seguenti categorie:

- 1) gli specializzandi in chirurgia (Meredith, Cristina, Karev, Izzie e George), personaggi centrali della narrazione; il loro percorso di specializzazione rappresenta il loro

---

<sup>118</sup> Opening della seconda stagione di *The Twilight Zone* (1960).

<sup>119</sup> Si fa qui riferimento principalmente alle stagioni prese in esame per questo studio. L'estesa durata della serie fa sì che i personaggi evolvano e mutino in numerose occasioni (adesso, ad esempio, Meredith e i suoi colleghi hanno ormai terminato la loro specializzazione da tempo, ed è arrivato un nuovo gruppo di tirocinanti).

passaggio all'età adulta e le numerose sfide e difficoltà che esso propone; l'ambiente della chirurgia, una professione molto competitiva, rende efficacemente la metafora di questo passaggio; a partire dalla quarta stagione, si aggiunge agli specializzandi Lexie, la quale però, essendo una matricola quando gli altri sono già al secondo anno, ha un ruolo differente da quello del resto degli specializzandi considerati;

- 2) i medici strutturati (Derek, Webber, Sloan, Addison e Burke solo nella terza stagione e Hahn solo nella quarta stagione), a capo dei vari reparti di chirurgia, sono coloro con cui il gruppo degli specializzandi intreccia relazioni professionali e spesso anche sentimentali; Webber, essendo il primario, ha un ruolo particolare all'interno della narrazione, occupandosi più della gestione dell'ospedale che dei pazienti; ciò influisce anche sul suo rapporto con gli altri medici strutturati;
- 3) le specializzande anziane (Bailey e Callie) sono il punto di connessione tra gli strutturati e gli specializzandi, in particolare Bailey, che ne è la responsabile (fatto salvo per una breve parentesi, in cui il ruolo di capo degli specializzandi è assegnato a Callie).

I personaggi, in termini di tempo, occupano tutti grossomodo la stessa fetta di episodio, e le loro storyline vengono sviluppate tutte quasi simultaneamente: all'inizio e alla fine di ciascuna puntata le storyline vengono collegate le une alle altre dalla voce narrante (Meredith).

Dal 2007 (in coincidenza con l'inizio della quarta stagione di *Grey's Anatomy*) al 2013 è andato in onda *Private Practice* (ABC, 2007-2013), lo spin-off avente per protagonista Addison, trasferitasi da Seattle a Los Angeles per lavorare in una clinica privata. Gli episodi pilota di *Private Practice* sono collocati direttamente all'interno della terza stagione di *Grey's Anatomy*: si tratta degli episodi numero ventidue e ventitré, nel corso dei quali Addison si reca a Los Angeles in visita all'amica ed ex compagna di studi Naomi, la quale le offrirà un posto di lavoro nella clinica che dirige assieme all'ex marito Sam.

## 5.2 – Primo esito: la non casualità della rete

La prima cosa da verificare è che le reti che abbiamo ottenuto non siano casuali, ma che facciano effettivamente emergere delle caratteristiche del nostro oggetto di studio, ovvero la terza e la quarta stagione di *Grey's Anatomy*.

A tale scopo, è stata preparata una rete bimodale che presenti lo stesso numero di nodi della bimodale della terza stagione di *Grey's Anatomy*, nominati allo stesso modo, ma uniti da

legami con valori selezionati in modo casuale (Figura 1); la rete così costruita è stata quindi confrontata con la bimodale della terza stagione, creata sulla base dei dati raccolti, in questo caso i totali dei tempi in scena dei vari personaggi in ciascun episodio (Figura 2).

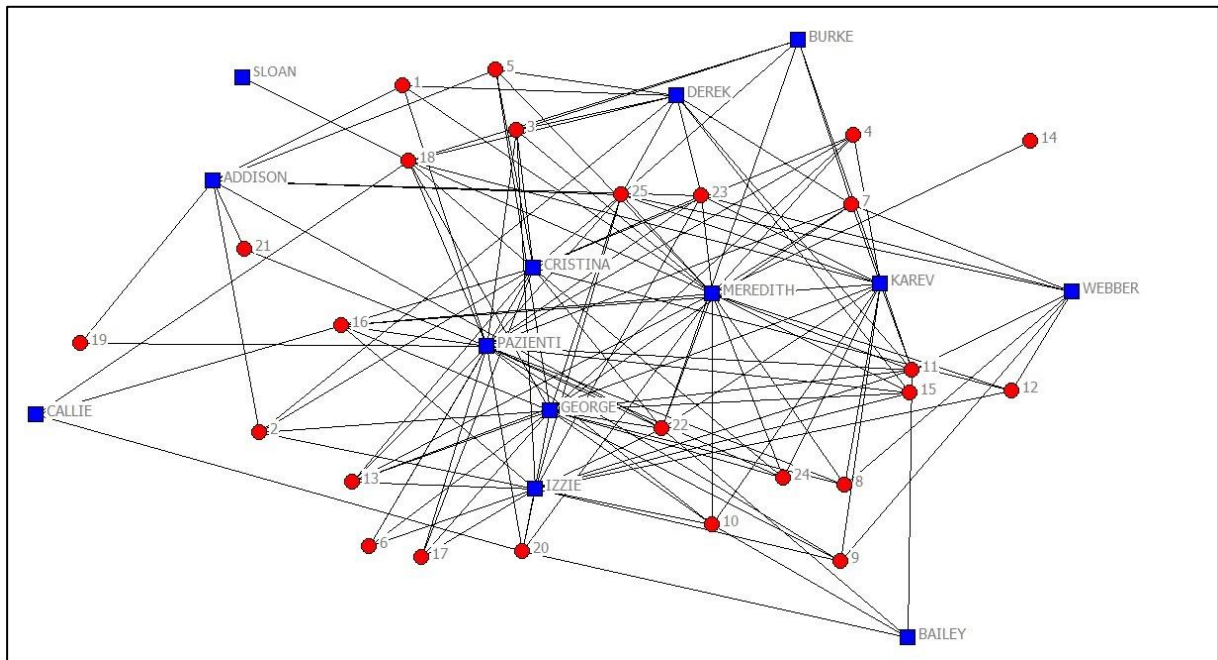


Figura 1 - Rete casuale

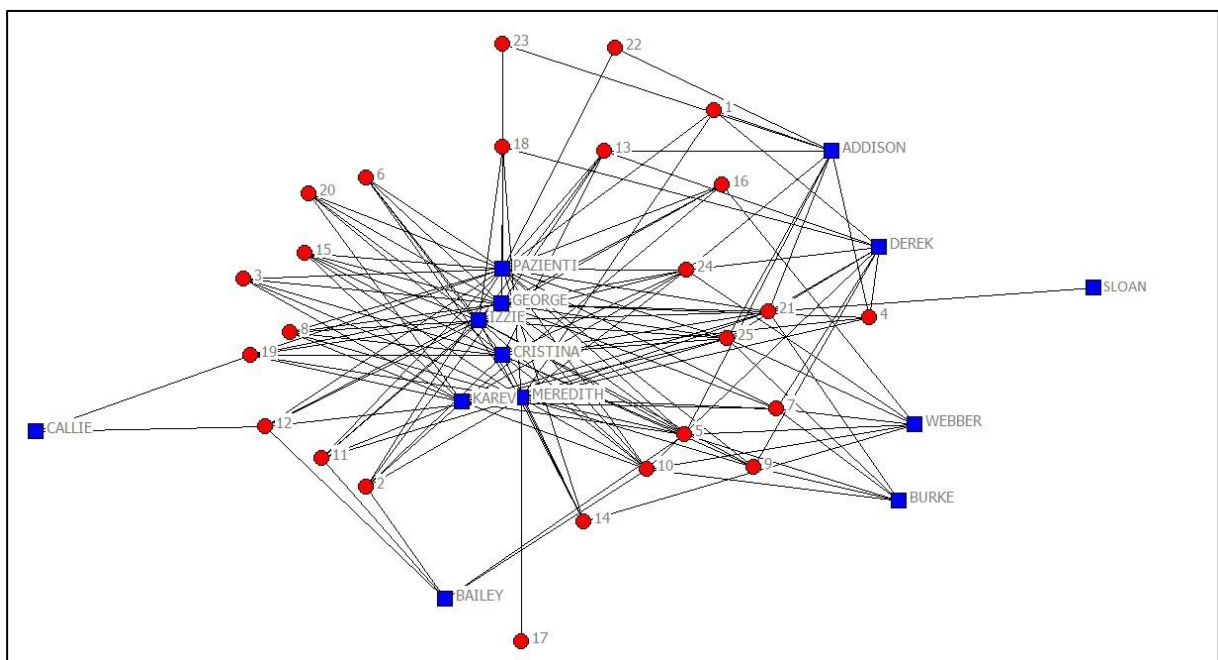


Figura 2 - - Grey's Anatomy, rete bimodale, stagione 3

Possiamo subito notare come la disposizione dei nodi differisca significativamente da una rete all'altra: nel primo caso i nodi sembrano collocati alla rinfusa, mentre nel secondo emerge una struttura, corrispondente peraltro a meccanismi effettivamente presenti all'interno della serie, e che spiegheremo ed analizzeremo in seguito

Opportuni test statistici, che non riporteremo qui per ragioni di spazio, dimostrano che la nostra rete non è casuale, a differenza della prima. Ciò legittima il nostro studio e l'analisi che affronteremo di seguito.

### 5.3 – Comparazione tra reti bimodali

L'osservazione delle reti bimodali ci aiuta a comprendere come si articola il rapporto tra personaggi ed episodi all'interno della stagione.

Per cominciare, è opportuno domandarsi cosa, nel nostro caso, ci si aspetta di vedere – o di non vedere – nelle reti. Nel primo capitolo di questo elaborato, abbiamo spiegato che il nostro oggetto di studio, *Grey's Anatomy*, è una serie televisiva *serializzata*, e rispondente ai processi di evoluzione e selezione propri dell'ecosistema narrativo. Si potrebbe dunque ipotizzare che una “serie-ecosistema” venga espressa dalla rete in modo differente rispetto a quanto accadrebbe per una “serie-non-ecosistema”. Vediamo alcuni esempi<sup>120</sup>.

#### 5.3.1 – I confini della realtà, Colombo, Malcolm e Meredith

Cosa ci aspettiamo dalle nostre reti? In primo luogo, che esse riflettano una struttura presente in una serie televisiva in particolare, ovvero *Grey's Anatomy*, e che questa differisca dalle altre serie, e soprattutto, dalle serie di carattere diverso dal suo. Per poter osservare questa differenza, proviamo a comparare le nostre reti con quelle che si potrebbero ottenere da serie marcate da alcuni tratti distintivi che le rendono facilmente identificabili. A tale scopo, sono state selezionate *Ai confini della realtà*, una raccolta di vicende autoconclusive accomunate dal tema dell'ignoto e dell'impossibile, *Colombo*, poliziesco incentrato sulla figura dell'omonimo tenente, e *Malcolm*, situation comedy moderna con protagonista un ragazzino prodigio, figlio di mezzo di una famiglia alquanto strampalata e chissosa. Come vedremo, nel primo caso abbiamo una serie che non produce una rete, nel secondo la rete prenderà la forma di una stella che ha per centro il tenente Colombo, nel terzo si dovrebbe ottenere una struttura essenzialmente omogenea e con un'evoluzione quasi inesistente nel corso del tempo.

*Ai confini della realtà* (*The Twilight Zone* in originale, letteralmente *la zona del crepuscolo*) è una popolarissima serie antologica, creata da Rod Serling, andata in onda tra il

---

<sup>120</sup> Tutte le reti che vedremo in questo capitolo non relative alla serie *Grey's Anatomy*, ma ad altre serie, sono basate su simulazioni, non su dati osservativi.

1959 e il 1964<sup>121</sup>, poi ripresa tra il 1985 e il 1989<sup>122</sup> e tra il 2002 e il 2003. Ciascun episodio metteva in scena una vicenda autoconclusiva a sé stante, con personaggi e attori sempre nuovi. Abbiamo simulato queste caratteristiche in una matrice binaria, in cui la presenza di un personaggio in un episodio è indicata da 1, la sua assenza da 0 (Tabella 2); dalla matrice così costruita abbiamo poi creato la “rete”.

	MIKE	LOU	MR. DEATH	MAGGIE	AL	DAN	FATE	BARBARA	DANNY	SALLY	MARTIN	WALTER	CADWALLA	ETHEL	JAMES	ALLENBY	ALICIA	HENRY	EDWARD	DOCTOR	MAYA	CARL	
1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0
8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0
10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1

Tabella 2

Pertanto, il legame di ognuno dei personaggi con gli episodi si riduce ad un singolo legame con un singolo episodio: non esiste quindi una rete, ma una serie di nodi-episodio collegati ai propri nodi-personaggio, come si mostrato nella Figura 3, in cui sono stati presi a titolo di esempio i primi dieci episodi.

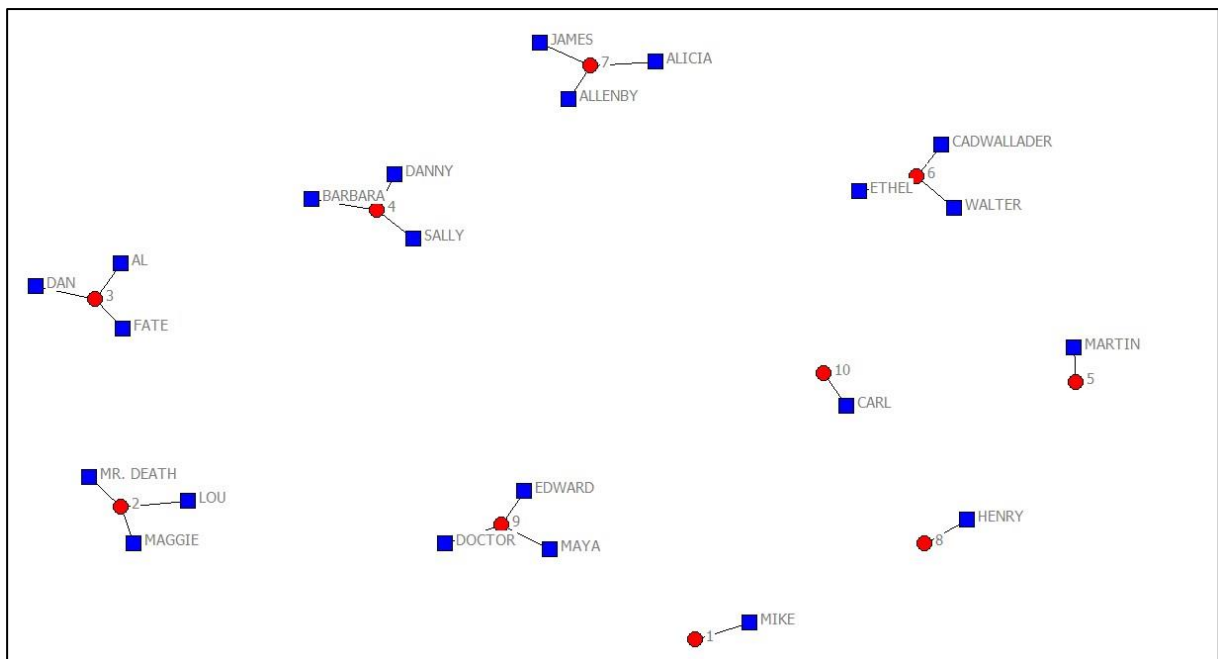


Figura 3 - Rete simulata di Ai confini della realtà

Una serie sempre di tipo antologico, ma molto diversa, è *Colombo (Columbo)*, la cui serie classica andò in onda dal 1971 al 1978<sup>123</sup>, poi ripresa tra il 1989 e il 1993, a cui vanno

<sup>121</sup> Gli episodi della prima, seconda e quinta stagione avevano una durata di venticinque minuti; per la quarta stagione, ogni episodio era di cinquanta minuti, il che causò una perdita di efficacia della narrazione, che risultava troppo diluita.

<sup>122</sup> A questa seconda edizione partecipò anche lo scrittore Ray Bradbury, autore di celebri romanzi di fantascienza, come ad esempio *Cronache marziane* (1950), *Fahrenheit 451* (1953) e *L'albero di Halloween* (1972). La durata degli episodi era di venticinque minuti.

<sup>123</sup> Gli episodi avevano normalmente una durata di settanta minuti, fatta eccezione per alcuni speciali, estesi a novanta minuti. Per la serie moderna, tutti gli episodi furono portati a novanta minuti.

aggiunti ulteriori episodi e speciali da datare tra il 1994 e il 2003. La serie è imperniata sul tenente Colombo (Peter Falk), un detective della squadra omicidi di Los Angeles, unico personaggio ricorrente<sup>124</sup>, il quale in ogni episodio (autoconclusivo) risolve un caso.

Con le stesse modalità utilizzate per *Ai confini della realtà*, è stata preparata una matrice binaria, che vediamo nella Tabella 3, da utilizzare per la creazione della rete della prima stagione di *Colombo*.

	COLOMBO	LESLIE	MARGARET	KEN	LILLY	BRIMMER	LENORE	ARTHUR	HELEN	MARTIN	BETH	BRYCE	PETER	DAVID	DORIS	EVERETT	ROGER	BO	JENNIFER	ELLIOT	GOLDIE	
1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
4	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
5	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
6	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0
7	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1

Tabella 3

La rete ha quindi la forma di una stella, con al centro Colombo, legato a tutti i nodi-episodio (i sette episodi che compongono la prima stagione della serie classica), per ciascuno dei quali vi è un nuovo “grappolo” di personaggi (Figura 4). La struttura-tipo di un episodio di *Colombo* è replicabile per un numero potenzialmente infinito di volte.

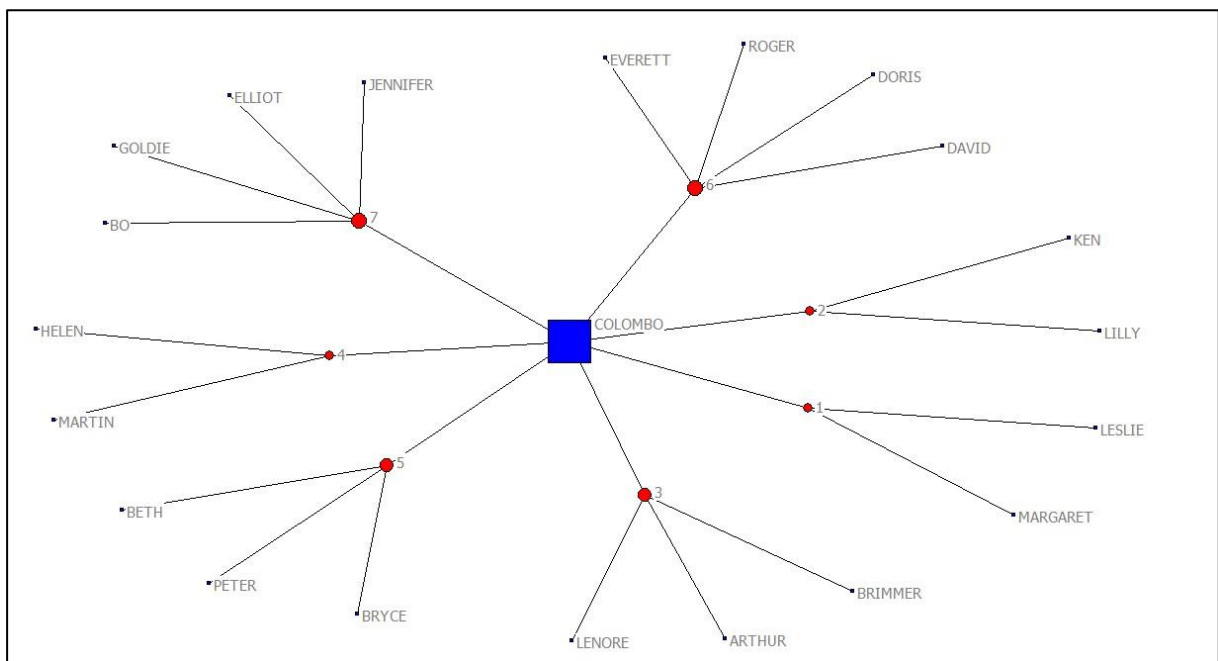


Figura 4 - Colombo, stagione 1

Alla rete è stata aggiunta la misura della centralità di betweenness: Colombo ha un valore di betweenness elevatissimo, mentre tutti gli altri personaggi non presentano tale valore.

<sup>124</sup> Vi sono altri poliziotti che appaiono, ma non hanno un gran peso sulla narrazione. Una peculiarità della serie è la figura della moglie di Colombo, è citata in ogni episodio, ma mai vista, se non nello *spin-off* a lei appositamente dedicato, *Mrs. Colombo* (del 1979, di soli tredici episodi, con protagonista Kate Mulgrew), in cui è invece il tenente ad essere continuamente nominato dalla protagonista senza mai apparire. Gli altri due “personaggi” ricorrenti sono l’auto di Colombo, alla quale è assai legato, e il cane, presente solo semanticamente, come la moglie.

La situation comedy (o sit-com) si presenta in maniera ancora differente. Si parla ancora di una forma di serialità in cui gli episodi per struttura sono molto simili l'uno all'altro, autoconclusivi e fruibili singolarmente dallo spettatore senza problemi; in questo caso però non abbiamo né un'antologia di racconti completamente chiusi né un unico personaggio che si sposta attraverso vicende sempre nuove di episodio in episodio, seguendo però uno stesso schema. La sit-com presenta un piccolo set di personaggi, solitamente una famiglia o un gruppo di amici, colleghi o compagni di studi, che si muovono in pochi ambienti prestabiliti, spesso interni. Gli episodi sono solitamente autoconclusivi, anche se col passare del tempo si è iniziato a sviluppare archi più estesi e narrazioni più complesse. Tuttavia, nella sua forma classica, all'interno della sit-com si percepisce a fatica il passare degli anni: accendendo il televisore e trovando un episodio a caso sarebbe difficile per lo spettatore capire a primo impatto di quale stagione si tratti.

Vediamo ad esempio *Malcolm* (*Malcolm in the Middle*, 2000-2006), una sit-com su un ragazzino geniale e la sua famiglia, composta da personaggi tutt'altro che ordinari. Malcolm è il terzo figlio di una coppia eccentrica (la madre, Lois, è estremamente autoritaria, il padre, Hal, al contrario, è una persona morbida ed influenzabile, dedito a molte attività singolari, ad esempio il pattinaggio artistico e la marcia); i due fratelli maggiori hanno entrambi un carattere ribelle e violento, tant'è che il primo finisce con l'essere spedito dalla madre in un'accademia militare; infine Dewie, il piccolo, costantemente preso di mira dagli altri, ha una mente brillante e creativa (si scoprirà poi essere un genio della musica), ma perde spesso il contatto con la realtà.

Anche in questo caso, è stato necessario simulare i dati dei tempi in scena dei personaggi, ma, vista la natura della serie, non era possibile utilizzare un sistema semplice come quello precedente. Sono dunque state prese in esame le sinossi dei primi dieci episodi della prima stagione, ovvero il nostro campione, ed è stato attribuito a ciascun personaggio un valore in base alla centralità della sua funzione in ognuno degli episodi, come vediamo nella Tabella 4.

	MALCOLM	LOIS	HAL	REESE	DEWIE	FRANCIS
1	1000	500	500	500	500	200
2	500	1000	200	500	500	200
3	1000	200	200	500	500	1000
4	1000	500	500	500	500	200
5	1000	300	300	300	300	200
6	1000	200	200	200	200	200
7	1000	500	500	500	500	1000
8	1000	500	500	500	500	500
9	500	1000	500	500	1000	200
10	1000	200	1000	500	500	200

Tabella 4

Nella Figura 5 abbiamo la rete dei primi dieci episodi della prima stagione, misurata per centralità di grado.

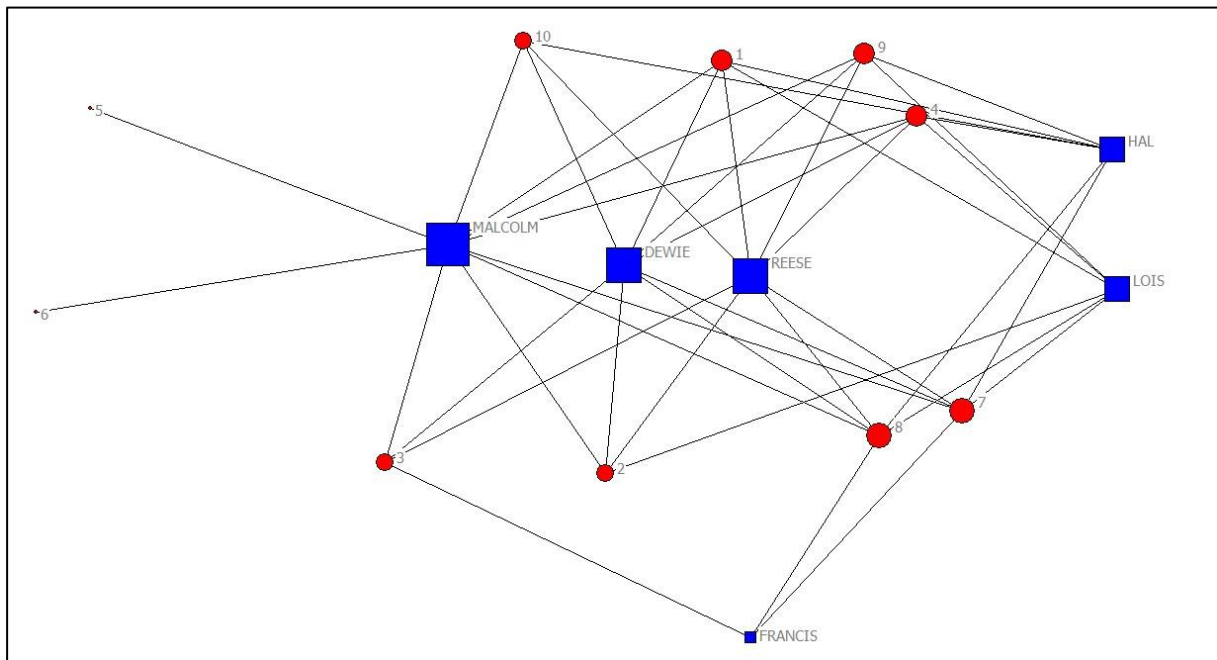


Figura 5 - *Malcolm*, stagione 1, ep. 1-10

Malcolm, il protagonista, e i suoi due fratelli e compagni di scorribande, Reese e Dewie, occupano una posizione centrale nella rete, e il loro grado è simile (quello di Malcolm è leggermente più elevato rispetto agli altri due, essendo il personaggio principale). I genitori, Hal e Lois, si trovano in una posizione più decentrata, e presentano un grado minore, ma l'uno uguale all'altra. Infine Francis, il fratello maggiore che frequenta l'accademia militare in Alabama, è l'unico ad essere nettamente distaccato dagli altri, essendo protagonista (e unico *main character*) della storyline secondaria che accompagna ogni episodio della sit-com; negli episodi tre, sette ed otto torna dal resto della famiglia in visita, e le storylines si ricongiungono.

Se proseguissimo con l'osservazione degli episodi successivi e delle stagioni successive, probabilmente troveremo questo schema quasi completamente inalterato, presentando la sit-com un insieme di situazioni-tipo infinitamente replicabili.

A titolo di esempio, osserviamo la rete dei primi episodi della quarta stagione, costruita in base alla matrice presente nella Tabella 5 e raffigurata nella Figura 6.

	MALCOLM	LOIS	HAL	REESE	DEWIE	FRANCIS
1	500	500	500	300	500	300
2	1000	500	500	300	300	200
3	500	1000	500	500	500	500
4	1000	300	300	500	300	200
5	1000	300	300	1000	300	300
6	500	200	200	1000	1000	200
7	1000	500	300	500	200	0
8	500	0	500	500	500	1000
9	500	1000	1000	500	500	500
10	500	1000	200	500	500	200

Tabella 5

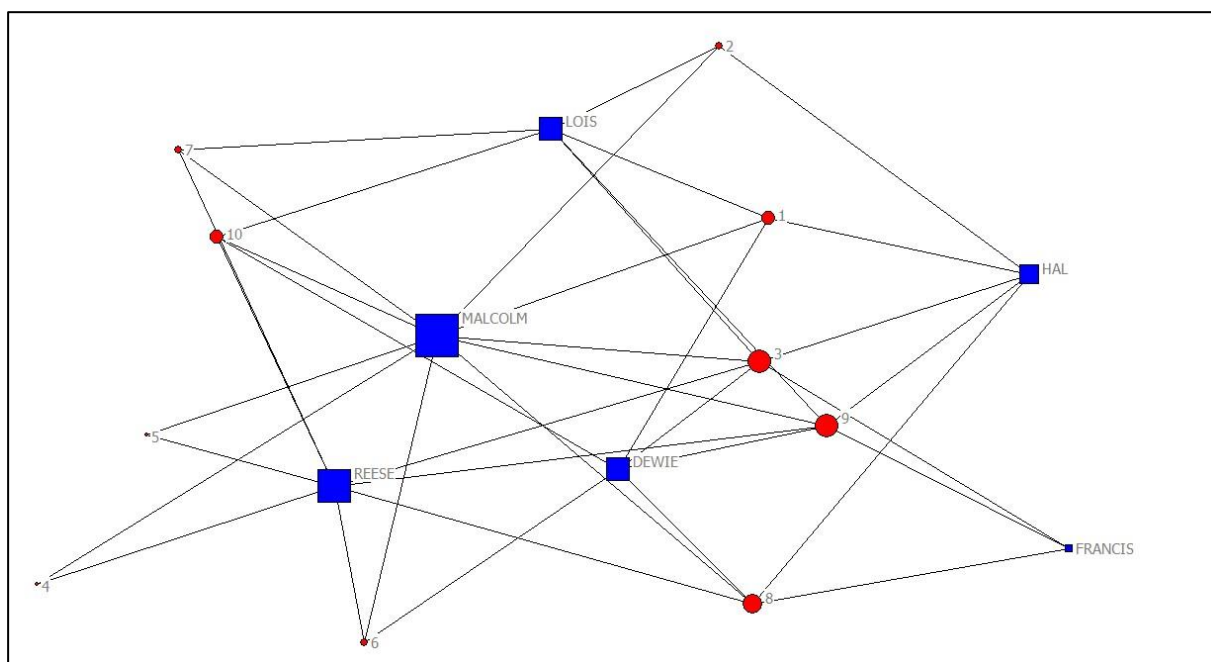


Figura 6 - *Malcolm*, stagione 4, ep. 1-10

Vi sono certamente delle differenze rispetto alla rete precedente, ma sono abbastanza lievi. Malcolm, Reese e Dewie conservano la posizione centrale, sebbene si noti un maggiore scarto tra il grado dei tre; Hal e Lois sono maggiormente distanziati, ma mantengono parità di grado (l'allontanamento potrebbe inoltre dipendere dagli episodi scelti come campione per la simulazione, che sono un numero molto ridotto); per quel che riguarda Francis, non si nota nulla di diverso rispetto alla prima rete.

Confrontiamo adesso la rete della terza stagione di *Grey's Anatomy* (Figura 7) con quelle che abbiamo appena visto (vedremo invece la matrice nel paragrafo successivo).

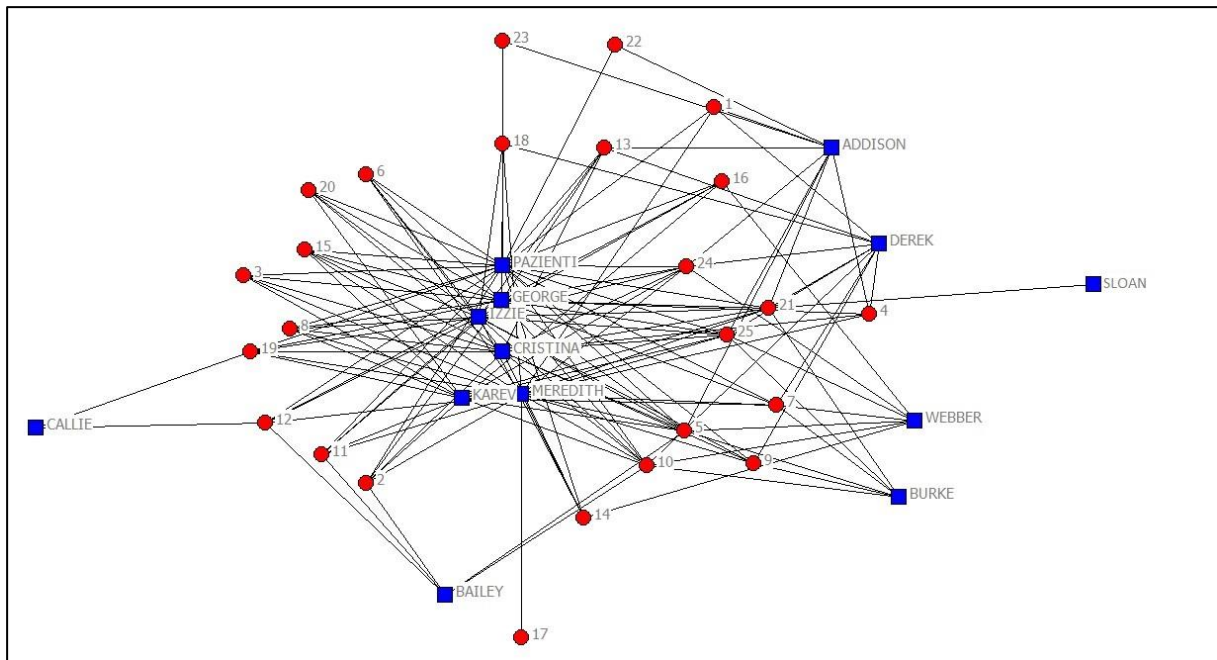


Figura 7 - *Grey's Anatomy*, rete bimodale, stagione 3

Notiamo immediatamente come la struttura di questa rete sia più complessa. Ovviamente in parte questo è dovuto al maggior numero di episodi presi in esame, ma c'è dell'altro. Per cominciare, il set dei personaggi è sensibilmente più ampio rispetto alle serie considerate precedentemente, e sono facilmente riconoscibili i sottogruppi elencati nel paragrafo 5.1. Inoltre, come vedremo in modo più approfondito nel prossimo paragrafo, le strutture che emergono da questa rete corrispondono solo in parte a quelle che potremmo immaginare di trovare dopo la visione della stagione. Le reti che abbiamo analizzato sopra invece collimavano con le nostre aspettative. Questo non solo denota una maggiore complessità di *Grey's Anatomy* rispetto agli altri esempi, ma soprattutto che vi sono alcuni aspetti che questa rete cattura, ed altri che invece tramite il metodo da noi scelto non possono emergere.

### 5.3.2 – Le reti bimodali di *Grey's Anatomy*

Andiamo adesso ad osservare le reti bimodali delle due stagioni prese in esame più da vicino. Per prima cosa, analizzeremo ciascuna stagione singolarmente, per poi passare ad una comparazione. Dal momento che la maggior parte dei nodi presenti in queste reti presentavano un grado molto elevato, essendo quasi tutti fortemente interconnessi gli uni con gli altri, è stato scelto di evidenziare il valore di betweenness, che in questo particolare caso è più utile al fine di visualizzare le differenze all'interno della rete tra i vari personaggi ed episodi.

Sia le reti bimodali che quelle monomodali (che esamineremo nei prossimi paragrafi) sono state costruite tramite due matrici, una per ciascuna stagione, nelle quali è stato riportato il tempo in scena trascorso da ogni personaggio in ogni episodio. A differenza delle simulazioni viste sopra, questi dati, riportate in secondi, sono frutto di una misurazione reale del tempo in scena. Nella Tabella 6 abbiamo la matrice utilizzata per la terza stagione, mentre nella Tabella 7 quella della quarta stagione

	MEREDITH	CRISTINA	DEREK	BURKE	WEBBER	BAILEY	KAREV	IZZIE	GEORGE	CALLIE	ADDISON	SLOAN	PAZIENTI
1	656	317	582	84	218	319	253	329	440	147	514	0	646
2	917	913	423	182	310	710	533	178	545	356	252	26	576
3	727	701	468	177	104	255	722	292	662	269	292	149	718
4	800	613	605	301	171	403	372	372	519	172	524	457	387
5	1090	812	353	583	481	716	634	547	726	285	472	227	749
6	706	568	383	265	198	319	340	569	808	137	356	152	697
7	672	422	638	677	600	141	519	312	545	342	325	426	526
8	795	623	350	126	171	468	509	552	829	226	322	130	989
9	813	1304	510	959	126	291	372	547	427	179	294	203	831
10	686	615	506	504	558	679	669	779	916	257	237	346	993
11	924	437	342	271	370	804	620	764	903	357	398	65	999
12	760	463	265	201	287	613	336	556	946	501	378	236	765
13	386	490	517	470	270	377	234	879	559	344	558	267	795
14	850	791	332	374	837	410	295	549	441	262	297	420	1145
15	808	559	318	320	375	435	723	653	486	272	300	122	1152
16	284	384	316	341	589	252	716	713	579	87	310	349	919
17	1219	431	335	383	389	469	237	307	185	102	378	120	407
18	637	463	664	301	198	53	442	790	769	300	71	110	502
19	568	802	413	340	227	390	612	958	988	611	301	387	719
20	460	519	223	294	288	448	508	856	631	129	130	174	738
21	689	536	488	591	435	455	531	665	618	237	520	472	872
22	299	241	184	175	34	96	65	163	52	151	1051	133	547
23	258	60	203	221	163	195	222	157	210	45	1023	0	794

Tabella 6

	MEREDITH	CRISTINA	DEREK	HAHN	WEBBER	BAILEY	KAREV	IZZIE	GEORGE	CALLIE	LEXIE	SLOAN	PAZIENTI
1	668	736	602	0	177	393	473	680	743	329	539	176	799
2	561	556	339	0	172	286	365	591	542	459	316	331	678
3	695	396	231	0	339	438	654	727	764	196	335	351	835
4	788	544	419	0	385	228	382	560	451	598	340	140	754
5	750	492	258	209	279	468	474	584	610	180	355	296	746
6	742	966	632	620	642	172	465	954	700	375	211	277	1325
7	774	512	344	372	385	366	444	432	494	138	897	350	1037
8	606	345	695	169	254	665	325	473	463	304	480	269	821
9	741	598	326	223	698	573	320	368	357	325	434	251	1568
10	639	534	323	248	381	292	302	442	528	249	503	261	867
11	588	478	528	430	436	766	643	461	380	289	320	180	703
12	1159	715	257	194	478	367	554	785	515	157	298	166	950
13	750	422	498	351	160	408	576	708	367	233	51	154	686
14	908	423	383	286	572	349	380	210	305	175	315	308	514
15	813	257	683	325	523	244	180	199	528	272	328	299	772
16	1102	570	710	472	283	666	194	232	340	551	167	599	1035
17	637	364	526	313	602	422	338	385	305	342	224	233	565

Tabella 7

### 5.3.2.1– Rete bimodale, terza stagione

Nella Figura 8 abbiamo la rete bimodale della terza stagione, andata in onda negli Stati Uniti tra 21 settembre 2006 e il 17 maggio 2007.

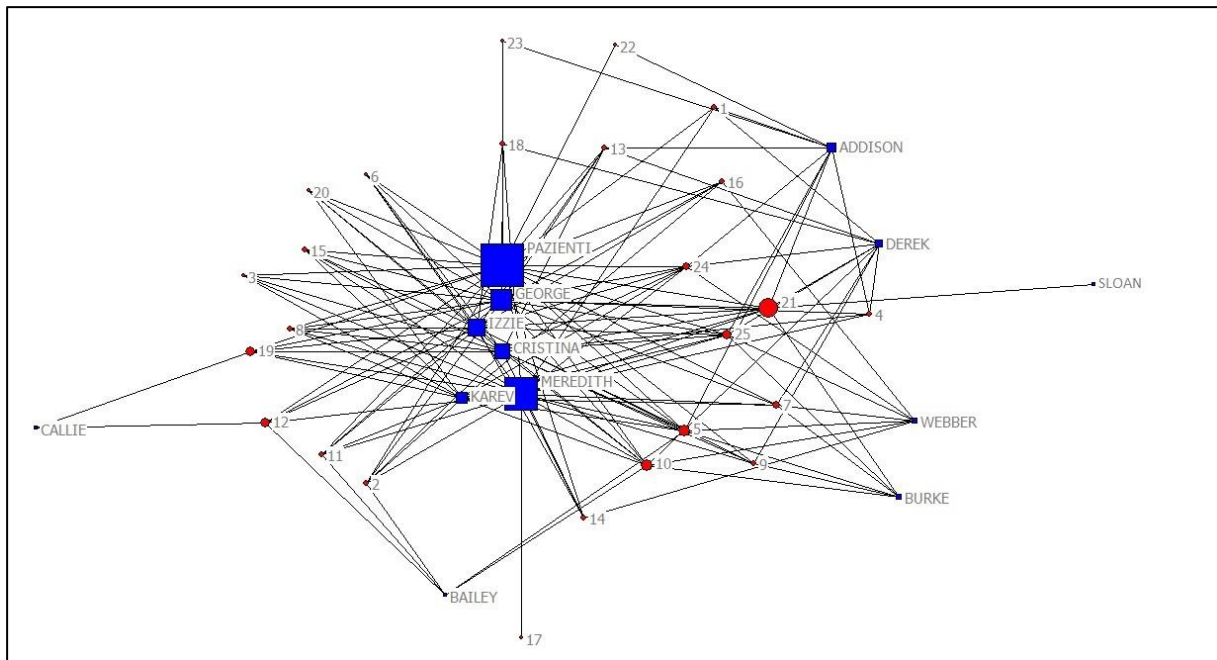


Figura 8 - *Grey's Anatomy*, rete bimodale, stagione 3, betweenness

Questa rete, ricavata dalla matrice contenente il tempo totale trascorso in scena da ciascuno dei tredici personaggi all'interno di ciascuno dei venticinque episodi della stagione, fa saltare all'occhio immediatamente alcuni aspetti.

Al centro, troviamo Meredith, Cristina, Karev, Izzie e George (torneremo sui pazienti più avanti): questi personaggi hanno in comune l'appartenenza allo stesso gruppo di specializzandi in chirurgia del primo anno del Seattle Grace Hospital, e sono il nucleo attorno al quale si muove la narrazione; gli specializzandi trascorrono gran parte del proprio tempo assieme, la maggior parte degli episodi si aprono con il loro gruppo che partecipa al primo giro visite del mattino in ospedale; anche quando, successivamente, nel corso della puntata vengono tutti assegnati alla cura di casi e pazienti diversi, spesso si ritrovano e si confrontano tra loro sui problemi da affrontare. Sono a tutti gli effetti un gruppo di personaggi che hanno un comportamento molto simile, e infatti li troviamo gli uni vicini agli altri, al centro della rete.

Disposti tutti sul margine destro, invece, abbiamo i medici strutturati: Derek, Burke, Webber, Addison e Sloan sono tutti capi reparto di chirurgia (neurochirurgia, cardio toracica, generale, ginecologia e ostetricia, plastica), e a ciascuno di loro è assegnato di volta in volta uno o più specializzandi per aiutarli nella cura del paziente di turno.

Questa spaccatura tra i due gruppi si adatta bene alla metafora dell'ecosistema: mentre il gruppo degli specializzandi, composto da individui differenti di specie ancora in fase di sviluppo, si sposta e muove continuamente all'interno dell'*ecosistema-Seattle-Grace*,

entrando di volta in volta in contatto con tutte le popolazioni che lo abitano, gli strutturati, ormai completamente specializzati, occupano ciascuno la propria nicchia ecologica.

La rete mostra chiaramente la logica della narrazione ad episodi di questa stagione: gli episodi rappresentano l'interfaccia tramite la quale gli specializzandi raggiungono gli strutturati, ai quali vengono assegnati caso dopo caso. È evidente come questa rete faccia emergere le relazioni professionali del Seattle Grace Hospital, mentre non sono altrettanto evidenti quelle affettive: per citare un paio di esempi, della relazione tra Meredith e Derek, che fanno coppia per quasi tutta la stagione, qui non si vede traccia, così come della cruciale storia tra Burke e Cristina, i quali avrebbero addirittura dovuto sposarsi.

I pazienti, come gli specializzandi, occupano una posizione centrale e si affiancano ad essi nel nucleo della rete: essi hanno moltissimo spazio all'interno di ciascuna puntata, ed interagiscono con tutti i medici dell'ospedale.

Osserviamo adesso la *betweenness* dei nodi: è il gruppo centrale, composto dagli specializzandi e dai pazienti, a presentare un notevole valore di *betweenness* rispetto a tutti gli altri nodi. I pazienti sono il nodo con la *betweenness* più elevata: tutti gli altri personaggi infatti, i medici, e i rapporti fra essi, ruotano attorno al loro lavoro con i pazienti; per quanto i loro percorsi possano non incontrarsi mai o quasi mai all'interno di un episodio, tutti hanno costantemente a che vedere con i pazienti, i quali, inoltre, drammaturgicamente svolgono una funzione fondamentale: la crescita personale di ciascuno dei medici, in particolare degli specializzandi, è legata al loro rapporto con i pazienti, sia per quel che riguarda le nuove sfide lavorative che essi rappresentano, sia dal punto di vista umano; ciascun paziente rappresenta un tassello in questo percorso. Ad esempio, nell'undicesimo e dodicesimo episodio di questa stagione (*Six Days, part I & II*), Izzie assiste Callie e la Bailey nella cura di Heather Douglas, una ragazza di diciassette anni affetta dalla sindrome di Water, a causa della quale ha una grave deformazione della spina dorsale. Un intervento sperimentale potrebbe aiutarla ad avere una vita normale, ma è troppo costoso per le tasche della madre. Izzie, la quale ha ereditato quasi otto milioni di dollari dal fidanzato Danny<sup>125</sup>, dona anonimamente alla ragazza i soldi per potersi operare. La dottoressa Bailey, accortasi del fatto, le domanda se l'abbia fatto per solidarietà o perché voleva assicurarsi di poter assistere ad un intervento molto raro e difficile. Izzie risponde che è stato principalmente per poter aiutare Heather, e la Bailey le confessa che avrebbe preferito fosse per l'altra ragione, dal momento che la forte empatia di Izzie ha già

---

<sup>125</sup> Danny Duquette, paziente e poi fidanzato di Izzie, deceduto in seguito ad un embolo alla fine della seconda stagione.

causato molti problemi<sup>126</sup>, e che sperava avesse imparato a mantenere un atteggiamento più distaccato. La punisce impedendole di assistere all'intervento.

Meredith è al secondo posto per valore di betweenness, per ragioni non del tutto dissimili: è la protagonista della serie, la maggior parte dei personaggi, in particolare tra gli specializzandi fanno riferimento a lei, ed è sua la voce narrante.

Al fine di evidenziare altre caratteristiche della terza stagione, si è scelto di ricreare la stessa rete che abbiamo appena visto eliminando il personaggio di Sloan, che, come si vede dalla figura precedente, è quello che ha il minor numero di legami con il resto della rete. Eliminato il nodo ed alzato il valore di cut-off, la rete ottenuta è quella che vediamo nella Figura 9.

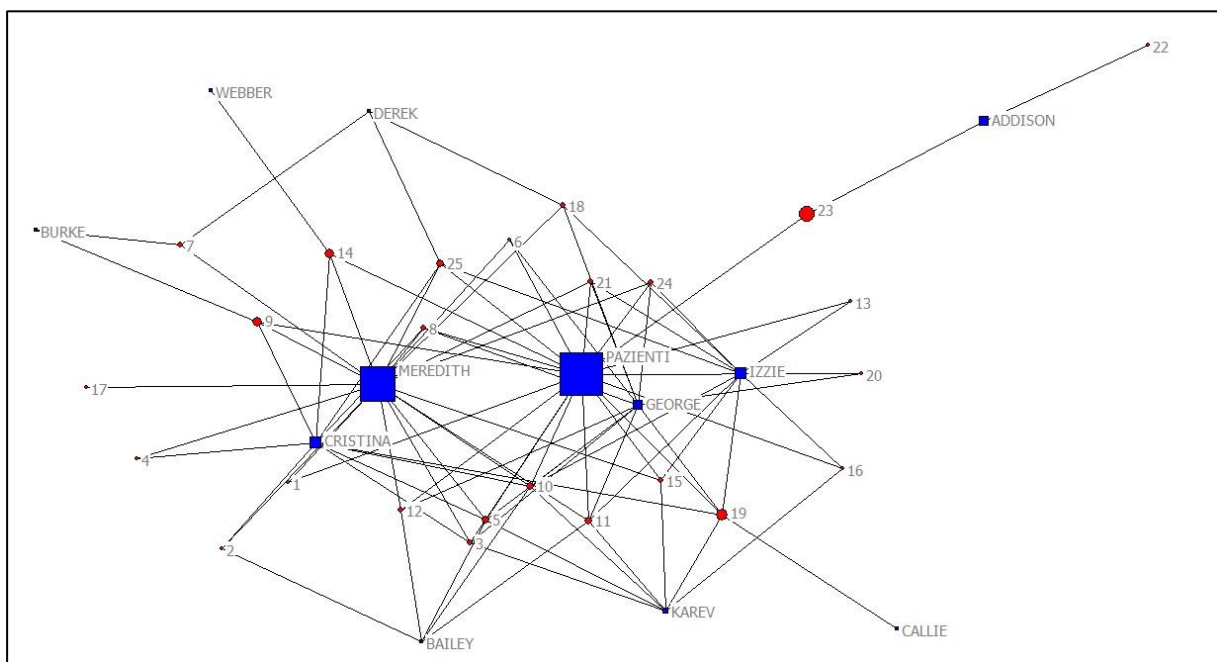


Figura 9 - Grey's Anatomy, rete bimodale, stagione 3, betweenness (senza Sloan)

Raffinando la rete, vediamo emergere alcuni aspetti che prima non venivano mostrati.

Il gruppo degli specializzandi rimane centrale assieme ai pazienti, ad esclusione però di Karev: egli, soprannominato dagli altri *Dottor Lucifero*<sup>127</sup>, in questa stagione non è stato ancora pienamente accettato per il suo carattere spinoso, ed è l'unico specializzando (oltre a Cristina, la quale però ha un fortissimo legame con Meredith) a non vivere in casa Grey (almeno non fino al diciottesimo episodio, *Scars and Souvenirs, Vecchie Ferite* nella versione italiana).

<sup>126</sup> Izzie, nella stagione precedente, innamoratasi del paziente Danny e terrorizzata all'idea che potesse non ricevere il trapianto cardiaco che gli avrebbe salvato la vita in tempo, aveva fatto aggravare di proposito le sue condizioni affinché la sua posizione nella lista dei pazienti in attesa di organi salisse. Questa azione porta a numerose gravi conseguenze, ma Danny ottiene il cuore. Muore comunque per un embolo.

<sup>127</sup> *Evil Spawn* in lingua originale.

I medici strutturati e gli specializzandi mantengono invece la stessa posizione, ed è ancora evidente la funzione di interfaccia degli episodi.

Ciò che così risalta rispetto all'altra rete è il forte collegamento della sola Addison con gli episodi ventidue e ventitré, i quali, come detto sopra, sono i pilot dello spin-off di cui lei a breve sarà protagonista: in questi episodi non vediamo quasi gli altri personaggi, la narrazione ruota quasi esclusivamente attorno a Addison e le conoscenze vecchie e nuove di Los Angeles. La rete non ci mostra invece l'importanza che quei due episodi hanno narrativamente anche per altre storyline oltre a quella di Addison: è nell'arco di queste due puntate infatti che la matrigna di Meredith viene ricoverata in ospedale e successivamente muore; è la sua morte a portare Lexie al Seattle Grace nella stagione successiva. La vicenda però viene narrata in pochi minuti, e non è quindi catturata dalla nostra rete.

Questa "limatura" della rete, inoltre, accentua ancor di più il valore di betweenness dei pazienti e di Meredith, che spiccano nettamente su tutti gli altri nodi.

#### 5.3.2.2 – Rete bimodale, quarta stagione

Per quel che riguarda la stagione successiva, la situazione mostrataci dalla Figura 10 evidenzia una situazione molto differente.

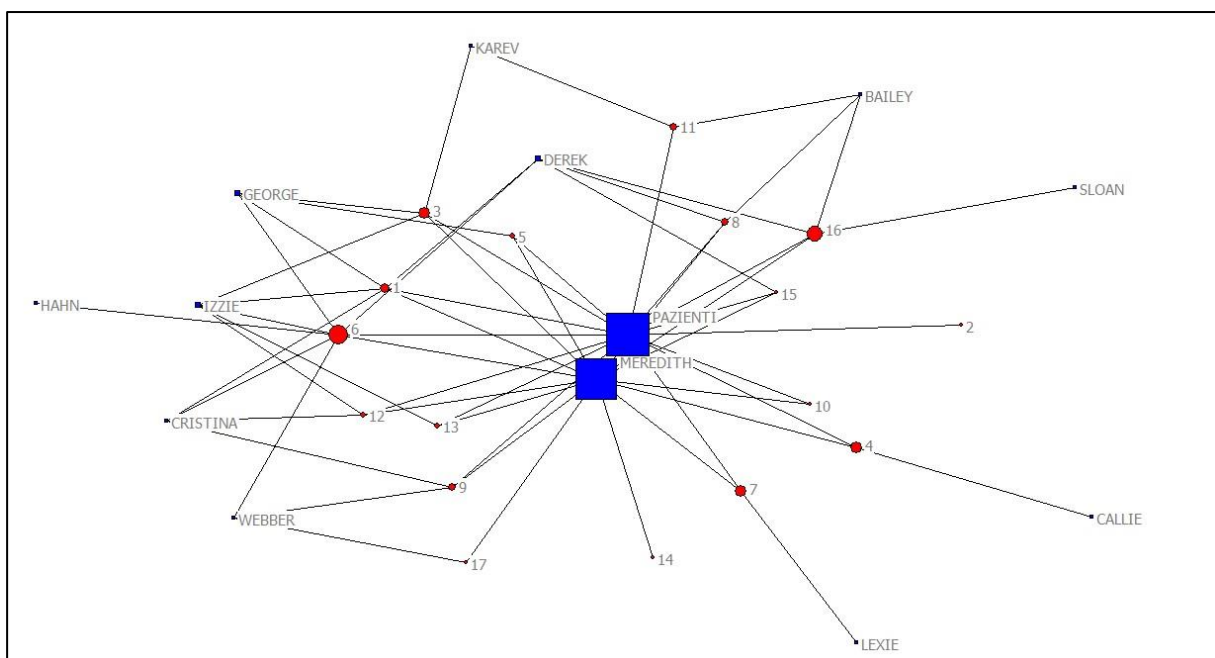


Figura 10 - *Grey's Anatomy*, rete bimodale, stagione 4, betweenness

Al centro della rete, mantenendo e accentrando il valore di betweenness, abbiamo Meredith e i pazienti, circondati da una "corona", composta dai nodi-episodio. Tutti gli altri

personaggi occupano posizioni più o meno periferiche. Non è più distinguibile la struttura delle relazioni lavorative, così chiara nella stagione precedente. Questo è dovuto, sul piano narrativo, ad un mutamento di tali relazioni, adesso meno nette: il gruppo degli specializzandi ha infatti affrontato e superato l'esame che segna la fine del primo livello di tirocinio (ad esclusione di George, che deve ripeterlo e lo supera alla fine della stagione); la responsabilità e l'indipendenza del gruppo pertanto aumenta, e ciascuno di loro si vede assegnate delle matricole, con le quali lavora individualmente; il gruppo quindi non è più definito quanto prima, ed ha anche minore necessità di fare riferimento ai medici strutturati; anche le specializzande anziane, Callie e Bailey, allenta la propria presa sul gruppo, e le due sono più concentrate sul lavoro necessario alla futura evoluzione della loro carriera che sul compito di responsabili. La gerarchia pertanto esiste ancora all'interno dell'ospedale, ma è un elemento che perde leggermente la propria centralità.

Gli episodi mantengono la propria funzione di interfaccia, ma tra Meredith e i pazienti e tutti gli altri. Per ciò che concerne i pazienti, la motivazione rimane la precedente. Meredith, già protagonista e voce narrante, qui cessa di condividere la centralità con i suoi colleghi specializzandi, e sembra assumere una funzione di perno, mentre le altre figure si omogenizzano.

Anche in questo caso, come nel precedente, le relazioni affettive non vengono catturate dalla rete.

### *5.3.2.3 – Comparazione tra bimodali*

Passiamo adesso al confronto tra le due reti. Prima di vederle, riassumiamo velocemente quanto accaduto nel passaggio da una stagione all'altra.

Il gruppo degli specializzandi non è più composto da matricole, ma da specializzandi del secondo anno, eccezion fatta per George, il quale, non superando l'esame, deve ripetere l'anno ed affiancarsi alle nuove matricole<sup>128</sup>; questo significa in primo luogo una, seppur minima, scomposizione del gruppo, ma anche una maggiore libertà d'azione dei singoli personaggi, una maggiore responsabilità lavorativa, e conseguentemente un accresciuto spazio individuale all'interno della puntata.

I medici strutturati perdono due membri, Addison e Burke, per ragioni differenti: il primo personaggio diviene, come già detto, protagonista di una nuova serie, mentre l'attore che

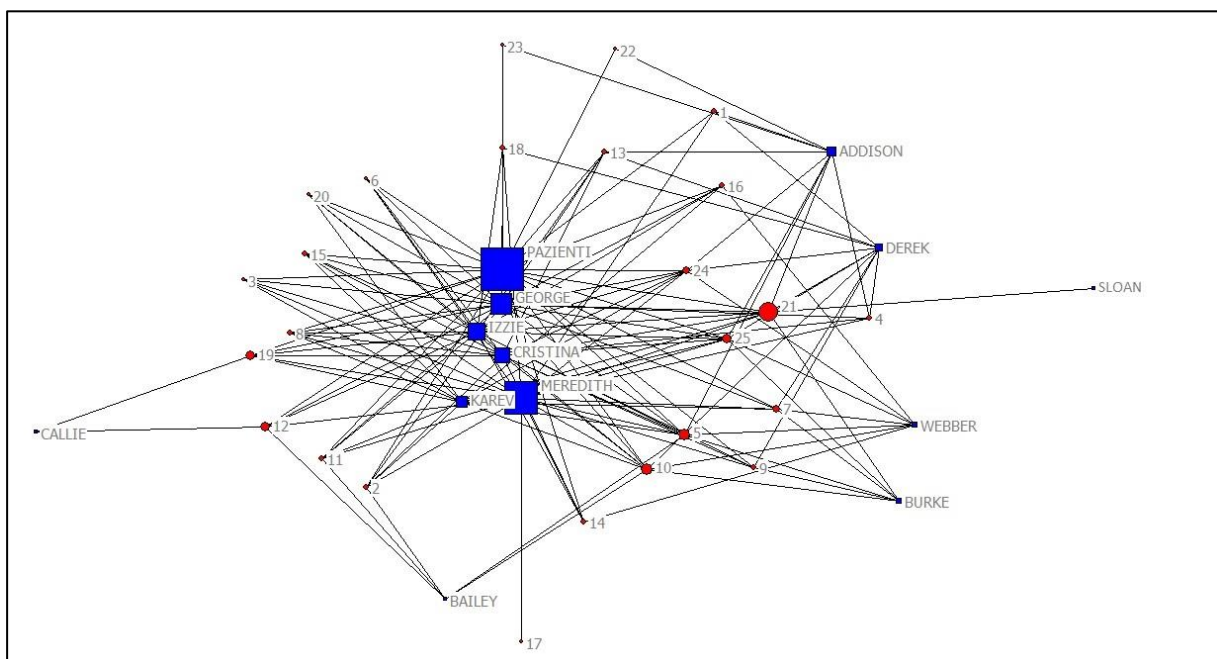
---

<sup>128</sup> Le matricole della quarta stagione sono tutti personaggi secondari, ad eccezione di Lexie.

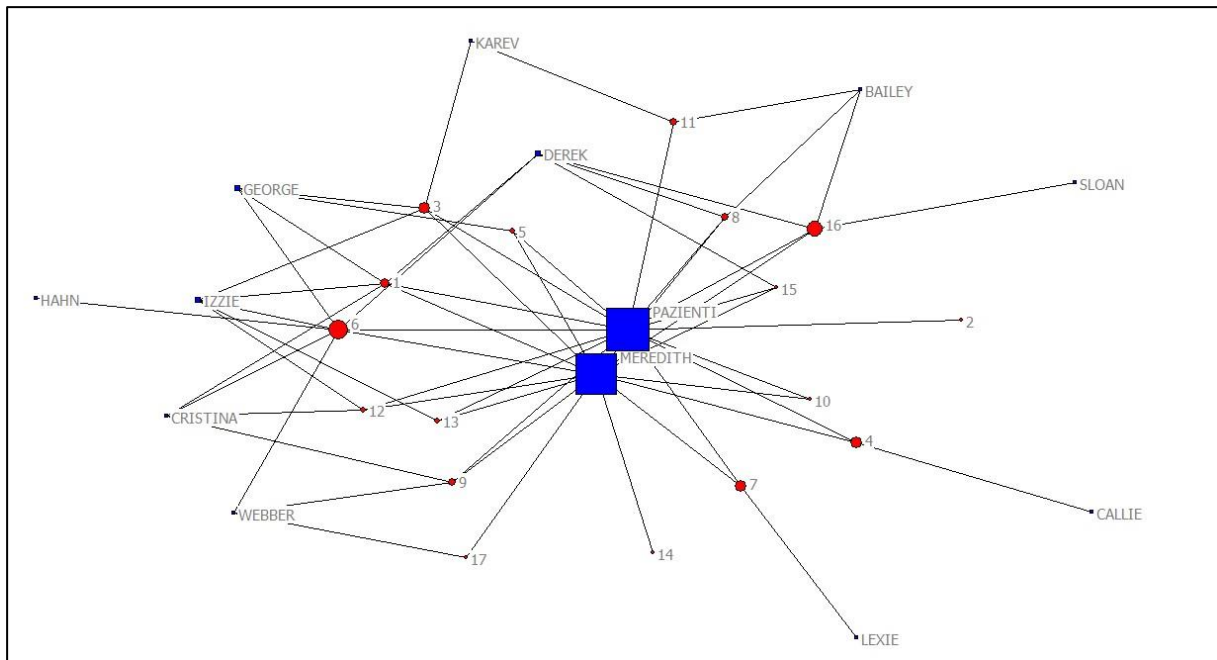
interpreta il secondo viene licenziato a causa dei conflitti nati sul set<sup>129</sup>. A sostituirlo, arriva Erica Hahn, personaggio che, per quanto segni alcune svolte fondamentali ai successivi sviluppi della trama, avrà vita breve: entrata a far parte del *main cast* a partire dal quinto episodio della quarta stagione, scomparirà definitivamente dopo il settimo della quinta.

L'altra new entry della stagione è Lexie Grey, sorellastra di Meredith, che appare già, anche se per soli centotrentacinque secondi, nel finale della terza stagione. Lexie fa parte del nuovo gruppo di matricole del Seattle Grace, ed è quindi collega (ed in seguito amica e coinquilina) di George.

Osserviamo ora le due reti a confronto, e vediamo quali sono le differenze che possiamo individuare.



<sup>129</sup> Isaiah Washington, Preston Burke sullo schermo, ha in più di un'occasione fatto commenti omofobi a spese del collega T.R. Knight, ovvero George O'Malley.



Da questo secondo sguardo, possiamo concludere che:

- 1) nella rete della terza stagione, la struttura delle relazioni lavorative del Seattle Grace Hospital emerge in maniera chiara, mentre questo aspetto si perde nella rete della quarta stagione; ciò è coerente a livello drammaturgico, in quanto, come abbiamo detto, nel secondo caso i personaggi si muovono in maniera più indipendente e fluida, la linea di confine tra i vari gruppi si fa meno marcata;
- 2) il dominio del centro della rete passa dall'intero gruppo degli specializzandi (seppur sia Meredith ad avere il più alto valore di betweenness) alla sola Meredith, protagonista della serie; i pazienti mantengono questa posizione e il loro elevato valore di betweenness in entrambe le situazioni;
- 3) gli episodi hanno in entrambi i casi funzione di interfaccia; nel primo caso tra gli specializzandi e gli strutturati, nel secondo tra Meredith e tutti gli altri;
- 4) nessuna di queste due reti cattura la struttura affettiva/sentimentale presente nella serie;
- 5) da queste due reti non emerge alcuna differenza imputabile alla modifica del set dei personaggi.

#### 5.4 – Le reti monomodali

Le reti monomodali si ottengono dalle reti bimodali, affiliando per colonne o per righe. Nel nostro caso, affiliando per colonne otteniamo la rete monomodale dei personaggi, per colonne quella degli episodi. Da tali reti emergono aspetti differenti.

### 5.4.1 – Affiliare per colonne

Affiliando per colonne, e quindi ottenendo la rete monomodale dei personaggi, a venire messa in evidenza è la struttura socio-narrativa della serie, che è propria della serie stessa, pertanto non comparabile con quella di un'altra serie. La comparazione che possiamo invece mettere in atto è di tipo diacronico all'interno della serie: ci mostrerà l'evoluzione della struttura sociale, entro i limiti descritti nel capitolo precedente e della rappresentazione. Quello espresso dalla struttura socio-narrativa è il livello della percezione dello spettatore, che ha assistito allo scorrere della serie.

#### 5.4.1.1 – Le monomodali dei personaggi della terza stagione

Nella Figura 11, vediamo la rete monomodale dei personaggi della terza stagione, misurati per grado. È stato in questo caso preferito il grado alla betweenness, valore in base al quale, in questa rete, emergeva solo il nodo Pazienti su tutti gli altri: è infatti l'unico a collegare Sloan al resto della rete. Utilizzando invece la centralità di grado è possibile farsi un'idea di quanto e come siano interconnessi i nodi di questa rete.

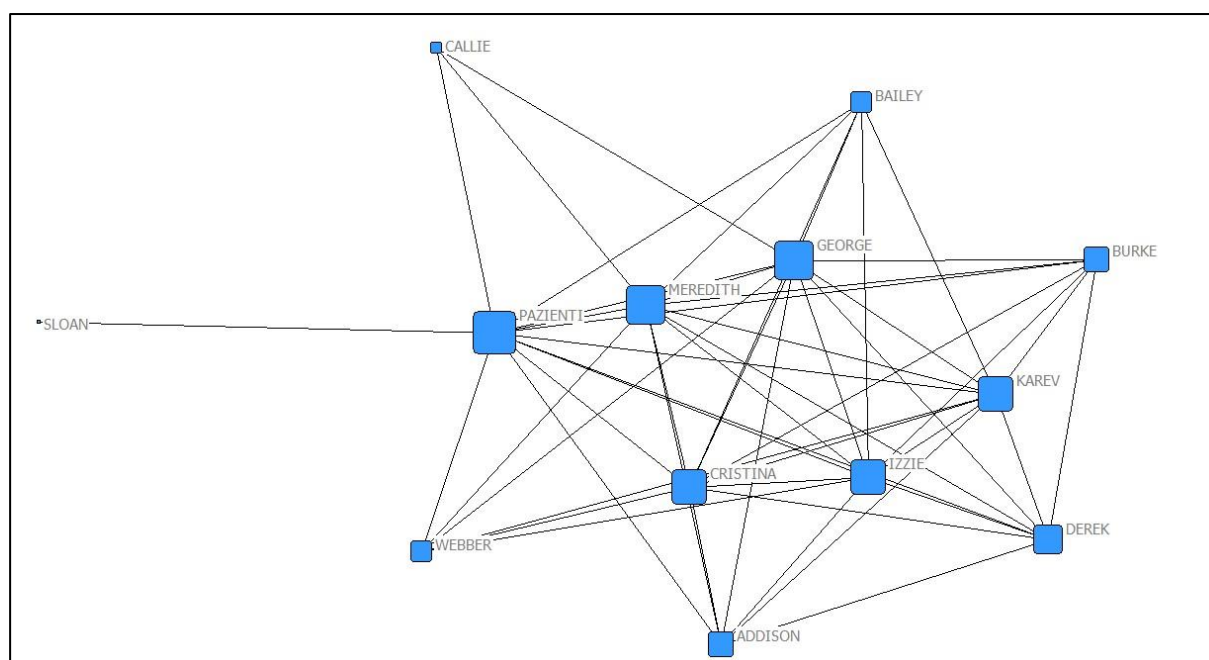


Figura 11 – *Grey's Anatomy*, rete monomodale dei personaggi, terza stagione, centralità di grado

La rete fa emergere una struttura simile a quella vista in precedenza nella rete bimodale della stessa stagione. Meredith, Cristina, Izzie, Karev e George, gli specializzandi, si trovano

al centro, e presentano lo stesso grado. Attorno a loro, a corona, sono disposti i medici strutturati e le due specializzande anziane (queste ultime occupano una posizione appena più distanziata rispetto a quella degli strutturati). Non essendoci qui gli episodi a fare da interfaccia tra i due gruppi, possiamo osservare direttamente il legame fra essi, che si conferma comunque essere della stessa natura.

Il nodo che tende a rimanere isolato, è anche in questo caso, Sloan, il quale è scarsamente presente in scena in questa stagione. Il nodo Pazienti è l'unico a connetterlo con il resto della rete, essendo quello con cui tutti hanno un legame di maggior valore<sup>130</sup>.

Nella Figura 12, la rete è stata sgrossata, come nel caso della bimodale, eliminando il nodo Sloan, al fine di mettere in evidenza alcune altre caratteristiche.

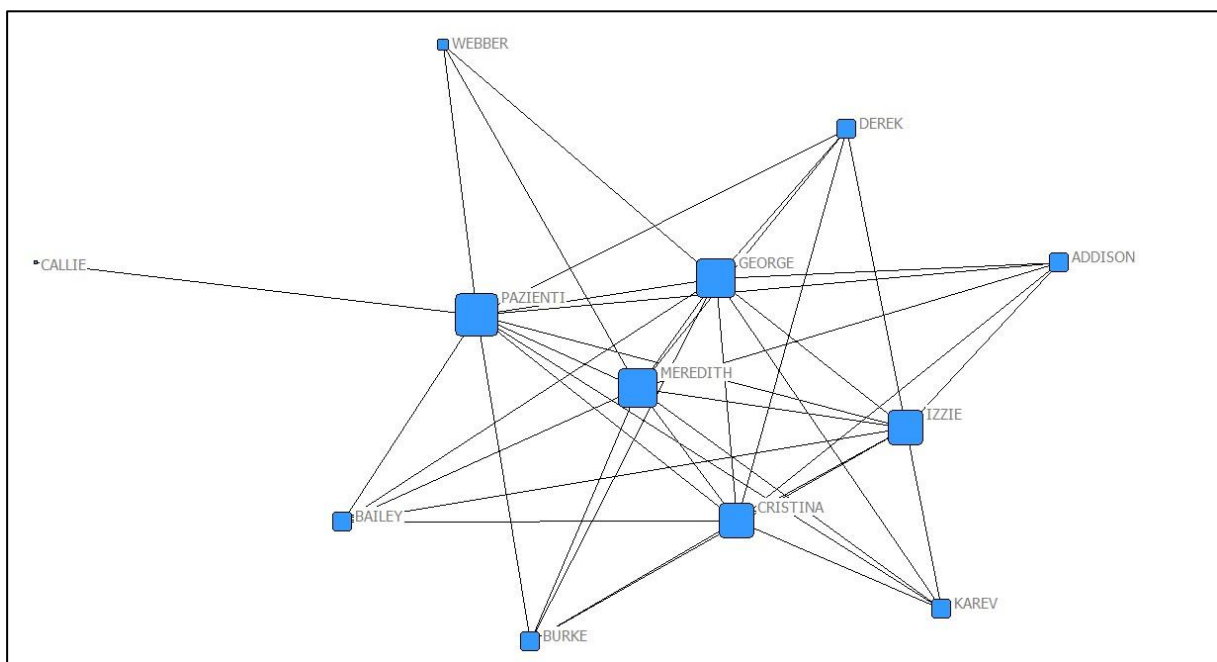


Figura 12 - *Grey's Anatomy*, rete monomodale dei personaggi, terza stagione, centralità di grado (senza Sloan)

Anche in questo caso, la rete monomodale ci conferma quanto emerso dalla bimodale: è ancora Karev l'unico specializzando a trovarsi decentrato (e la sua centralità di grado, che prima appariva grossomodo equivalente a quella dei suoi colleghi, è sensibilmente ridotta). Il gruppo degli strutturati mantiene la posizione vista nella rete precedente; l'elemento a distaccarsi stavolta, però, è Callie, già periferica nella prima rete. Ciò sembra mostrarci il percorso che compiono i personaggi di *Grey's Anatomy* dal momento in cui entrano a far parte della serie in avanti. Callie, infatti, è ancora una figura relativamente nuova, apparsa

<sup>130</sup> Sarebbe stato possibile, con l'uso di NetDraw, mettere in evidenza il valore dei legami, tracciando linee più o meno spesse in base al loro valore. Tuttavia, è stato preferito non farlo, in quanto, nel nostro caso, visivamente la differenza risulta minima, e il maggiore spessore delle linee avrebbe solamente aggiunto "rumore" alle immagini, di per sé già alquanto dense.

solo a partire dal diciannovesimo episodio della seconda stagione (quindi verso il termine di essa), e, per quanto abbia assunto una posizione più centrale nella narrazione rispetto a quella di Sloan, parte del *main cast* solo dall'inizio della stagione in esame, risulta ancora un personaggio “periferico”; questo aspetto, poco evidente nella rete che include Sloan, emerge qui in maniera molto chiara. Aumentando i valori di cut-off, gradualmente andrebbe rivelandosi la gerarchia interna alla struttura socio-narrativa della serie, un nodo alla volta.

Un altro aspetto che accomuna queste due reti alle altre di *Grey's Anatomy* viste in precedenza in questo capitolo, è l'assenza della struttura dei rapporti affettivi e sentimentali.

#### 5.4.1.2 – La monomodale dei personaggi della quarta stagione

La Figura 13 rappresenta la rete monomodale dei personaggi della quarta stagione. Anche in questo caso, per ragioni analoghe alle precedenti, è stato scelto di mettere in risalto il grado dei nodi, piuttosto che il loro valore di betweenness.

I nodi Addison e Burke non esistono più; al loro posto, troviamo Lexie e Hahn.

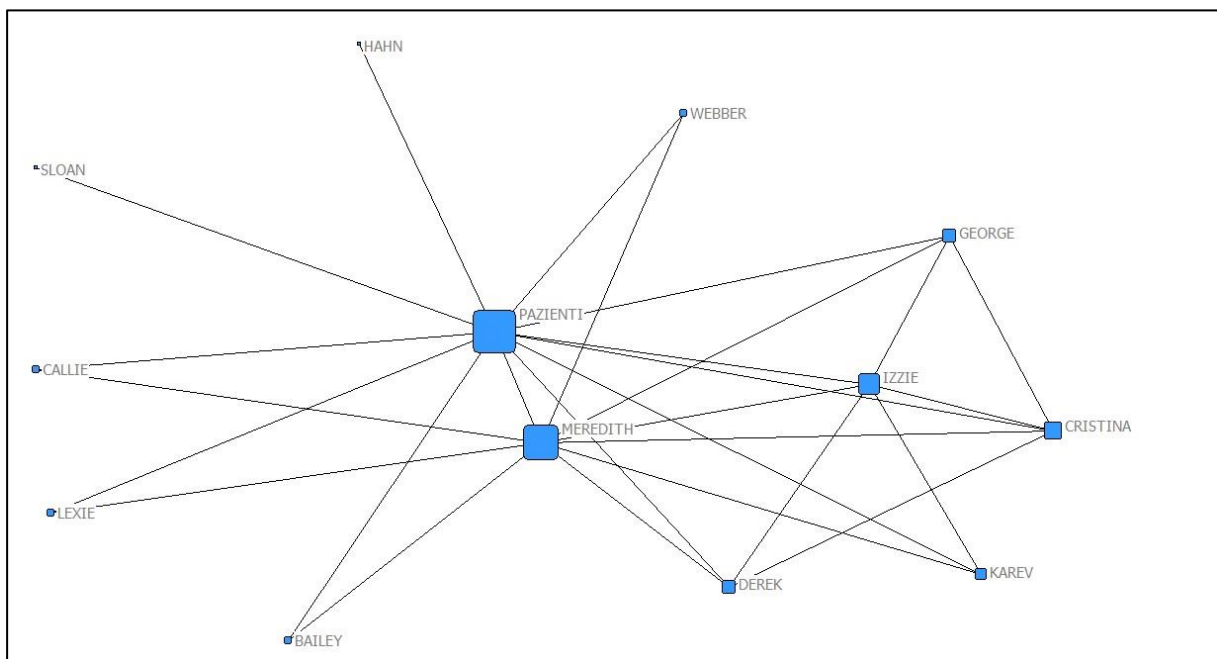


Figura 13 - *Grey's Anatomy*, rete monomodale dei personaggi, quarta stagione, centralità di grado

Come già nella bimodale, Meredith e i pazienti occupano il centro della rete; si tratta inoltre (e ovviamente) dei due nodi dal grado più elevato; i pazienti, in particolare, sono il nodo col maggior valore di grado, come ormai ci aspettiamo sempre; sono inoltre il nodo che collega alla rete Sloan e Hahn, altrimenti staccati dal resto della rete; ciò sembra inoltre confermare quanto detto in precedenza in merito alla posizione di Sloan e Callie: è Hahn, in

questo caso, ad essere appena introdotta, e la sua posizione è simile a quella di Sloan in questa rete e nelle precedenti.

Lexie, al contrario, pur essendo un nuovo personaggio del set, è maggiormente integrata; è probabilmente merito della posizione occupata dal suo personaggio (Lexie è una specializzanda, mentre la Hahn è un nuovo medico strutturato, trasferitasi dal Mercy West Hospital in seguito alla partenza di Burke e all'apertura di un'opportunità lavorativa migliore), che le consente di interagire con più medici del Seattle Grace; la Hahn e Sloan, al contrario, essendo medici specializzati, occupano una nicchia definita all'interno dell'*ecosistema-Seattle-Grace*, e la loro funzione e mobilità risulta perciò limitata al loro settore.

Il modo in cui i nodi si dispongono attorno al nucleo Meredith-Pazienti mette in risalto il modo in cui i personaggi si comportano all'interno di questa stagione. Sulla destra, possiamo notare un gruppo di nodi interconnessi non solo col *nucleo*, ma anche tra loro: si tratta del gruppo degli specializzandi, al quale però vediamo unirsi Derek, il primario di neurochirurgia, che fino ad ora abbiamo sempre trovato in posizioni diverse, simili a quelle occupate dagli altri medici strutturati. Il modo in cui i nodi degli specializzandi si legano tra loro si spiega da sé, non differentemente da come aveva fatto in precedenza: essi lavorano assieme, trascorrono un'ampia fetta del proprio tempo in scena assieme, ed inoltre orbitano tutti attorno alla casa di Meredith<sup>131</sup>. Da spiegare, quindi, rimane il ruolo di Derek. La relazione tra Meredith e Derek, assai travagliata, è uno degli aspetti più noti della serie. Durante la terza stagione, a partire dal settimo episodio, la loro relazione, interrottasi a causa della decisione di Derek di provare a salvare il matrimonio con Addison, riprende. Almeno fino al season finale, durante il quale Meredith lascia nuovamente Derek. La loro storia fa quindi avanti e indietro per tutta la durata della quarta stagione, al termine della quale i due tornano finalmente insieme (lo scossone successivo al loro rapporto avverrà al termine della settima stagione). Nel corso della terza stagione, quindi, almeno a partire dall'episodio numero sette, il rapporto tra i due è stabile, e subisce pochi mutamenti: non essendoci avvenimenti particolari da narrare, il tempo in scena occupato dai due membri della coppia assieme è relativamente ridotto. Al contrario, i numerosi tira-e-molla presenti nella stagione che stiamo adesso osservando sono

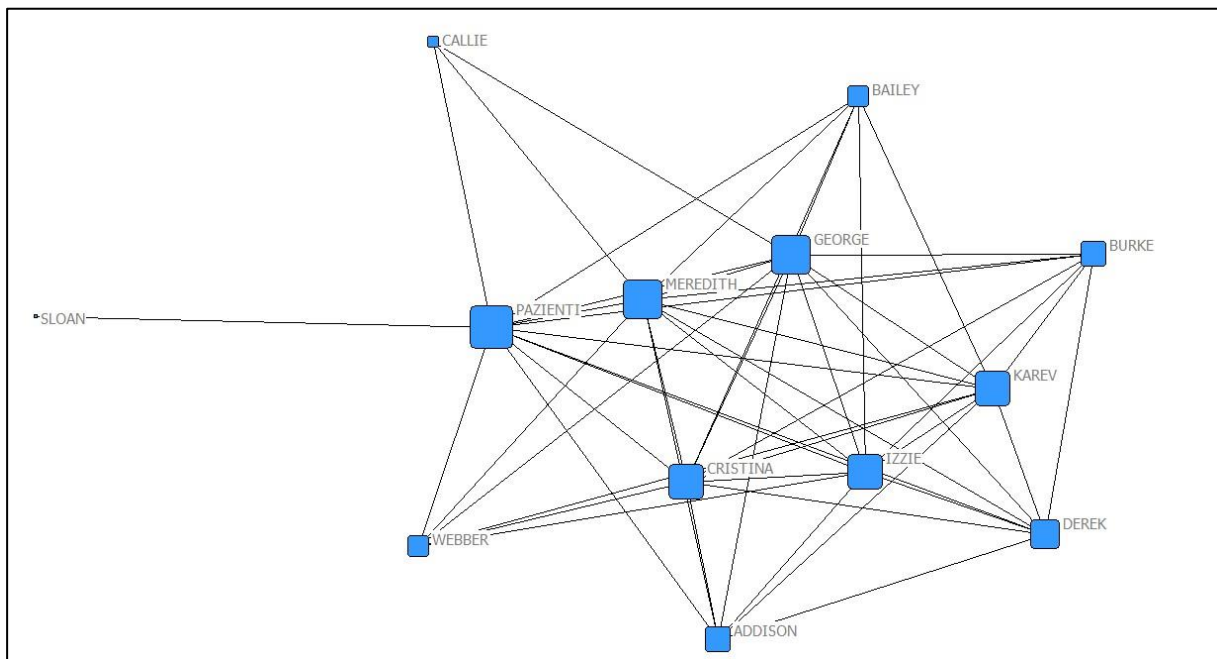
---

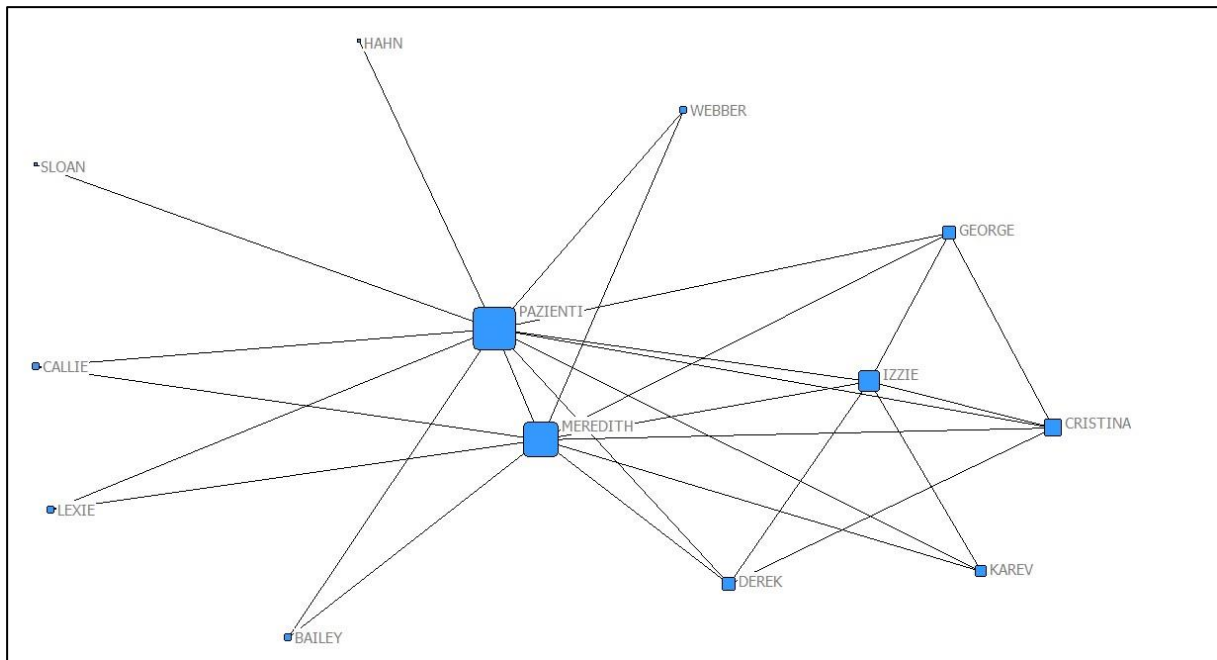
<sup>131</sup> La casa di Meredith, per numerose stagioni della serie, funge da punto di ritrovo, nonché da riparo al quale, prima o poi, quasi tutti i personaggi fanno ricorso. Durante la terza stagione, gli inquilini della casa sono stati Meredith e Izzie (stabilmente), George (abita nella casa per quasi tutta la stagione, finché non sposa Callie nel quattordicesimo episodio), Karev (subentra a George come inquilino), e saltuariamente Derek e Callie. Nel corso della quarta stagione, invece, gli inquilini fissi saranno Meredith, Izzie e Karev; George e Lexie useranno la casa come appoggio prima di prendere un appartamento assieme (dopo il divorzio di George da Callie); Derek sarà nuovamente di passaggio, seppure la relazione con Meredith si sia ufficialmente (ma non ufficiosamente) interrotta; ospite della casa sarà anche Rebecca, personaggio secondario, ex-paziente di Karev, poi sua amante.

meticolosamente documentati, e il tempo in scena di *MerDer* è pertanto maggiore rispetto a quello della stagione precedente. Che sia proprio questa la causa del mutamento della posizione del nodo Derek all'interno della nostra rete? Possibile, ma bisogna anche tenere in considerazione il tempo che i due dedicano assieme, in questa stagione, ad un progetto di ricerca, sebbene questo occupi solo una porzione delle puntate (dalla tredicesima in poi). Potrebbe comunque essere questo il primo caso in cui dalle nostre reti emerge un riscontro del piano delle relazioni sentimentali presenti in *Grey's Anatomy*.

#### 5.4.1.3 – Comparazione tra le monomodali dei personaggi

Come fatto nel paragrafo sulle bimodali, confrontiamo adesso le due reti monomodali dei personaggi che abbiamo appena visto.





Dal confronto tra le due reti, possiamo trarre le seguenti conclusioni:

- 1) non dissimilmente dalle bimodali, la rete della terza stagione riflette la struttura gerarchica e lavorativa del Seattle Grace, aspetto decisamente meno evidente nella rete della quarta stagione;
- 2) il nodo Pazienti, in entrambe le reti, funge da gatekeeper, nel primo caso per il collegamento di Sloan, nel secondo anche per Hahn, uno dei nuovi personaggi introdotti nella quarta stagione; in entrambi i casi, si tratta di personaggi relativamente nuovi e meno inseriti, ed entrambi appartenenti alla nicchia degli strutturati;
- 3) il sottogruppo degli specializzandi occupa in entrambi i casi una posizione particolare; nella rete della terza stagione è interamente centrale, con gli strutturati che gli si dispongono a corona attorno, similmente a quanto visto nella bimodale; nella rete della quarta, invece, lasciata sola Meredith al centro, si trova alla sua destra, collegato agli altri nodi da Meredith e dai pazienti; rimane in tutte e due le reti chiaramente riconoscibile;
- 4) come per le bimodali, non sono osservabili mutamenti attribuibili ai cambiamenti nel set dei personaggi;
- 5) mentre la rete della terza stagione continua a non far emergere nessuna informazione relativa all'aspetto sentimentale della narrazione, in quella della quarta stagione la nuova posizione di Derek sembra invece suggerire proprio qualcosa concernente questo aspetto, in particolare su come il tempo in scena trascorso assieme da lui e la compagna

Meredith sia maggiore in tempo di crisi rispetto a quanto non lo fosse mentre il loro rapporto era stabile.

#### 5.4.2 – Affiliare per righe

Risulta molto interessante ai fini del nostro studio affiliare per righe, costruendo le reti monomodali degli episodi. Ciò che si evidenzia in questo modo è il rapporto tra gli episodi: ci si aspetta di cogliere delle differenze tra una serie come *Grey's Anatomy* e quelle che abbiamo visto come parametro di confronto in precedenza, le quali hanno una struttura fissa reiterata in ogni episodio, e presentano pertanto quello che potremmo definire come *isomorfe*.

##### 5.4.2.1 – I confini della realtà, Colombo, Malcolm e Meredith 2: gli episodi

Analogamente a quanto fatto per le reti bimodali, osserveremo ora le reti monomodali degli episodi che abbiamo simulato per le serie *Ai confini della realtà*, *Colombo* e *Malcolm*, al fine di confrontarle con quella di *Grey's Anatomy*.

Anche in questo caso, lo scopo è di dimostrare la differenza strutturale tra le serie. Per questa ragione si è scelto di dare a queste reti il layout *principal components*, il quale distribuisce i nodi nello spazio in base alla loro somiglianza.

Nelle Figure 14 e 15 abbiamo le reti monomodali di *Ai confini della realtà* e di *Colombo*, le quali ripropongono le peculiarità già osservate con le bimodali.

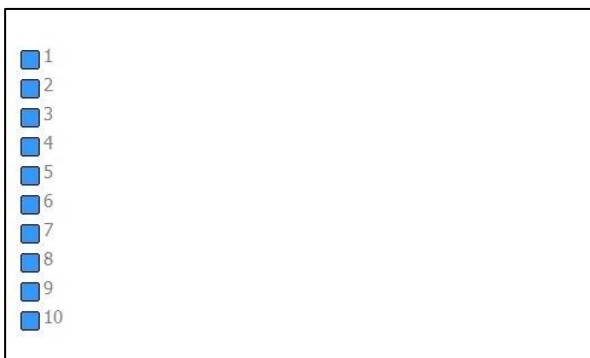


Figura 14 - *Ai confini della realtà*, rete monomodale, primi dieci episodi della prima stagione

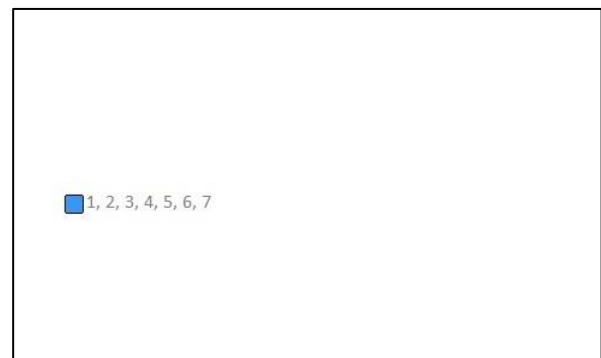


Figura 15 – *Colombo*, rete monomodale, stagione 1

*Ai confini della realtà* conferma la sua natura di antologia: i dieci episodi campionati sono tutti differenti gli uni dagli altri, e non hanno alcun legame tra loro: come nel caso della bimodale, anche qui la rete non esiste.

La prima stagione di *Colombo*, invece, qui esprime nettamente la sua natura: sette episodi strutturalmente identici gli uni agli altri. La rete esiste, ma i nodi presentano tutte le stesse proprietà: il layout scelto li posiziona perciò tutti in un unico punto, perfettamente sovrapposti.

La questione si fa diversa invece parlando della sit-com *Malcolm*. Nella Figura 16, possiamo vedere la rete ottenuta in base ai dati simulati dei primi dieci episodi della prima stagione.

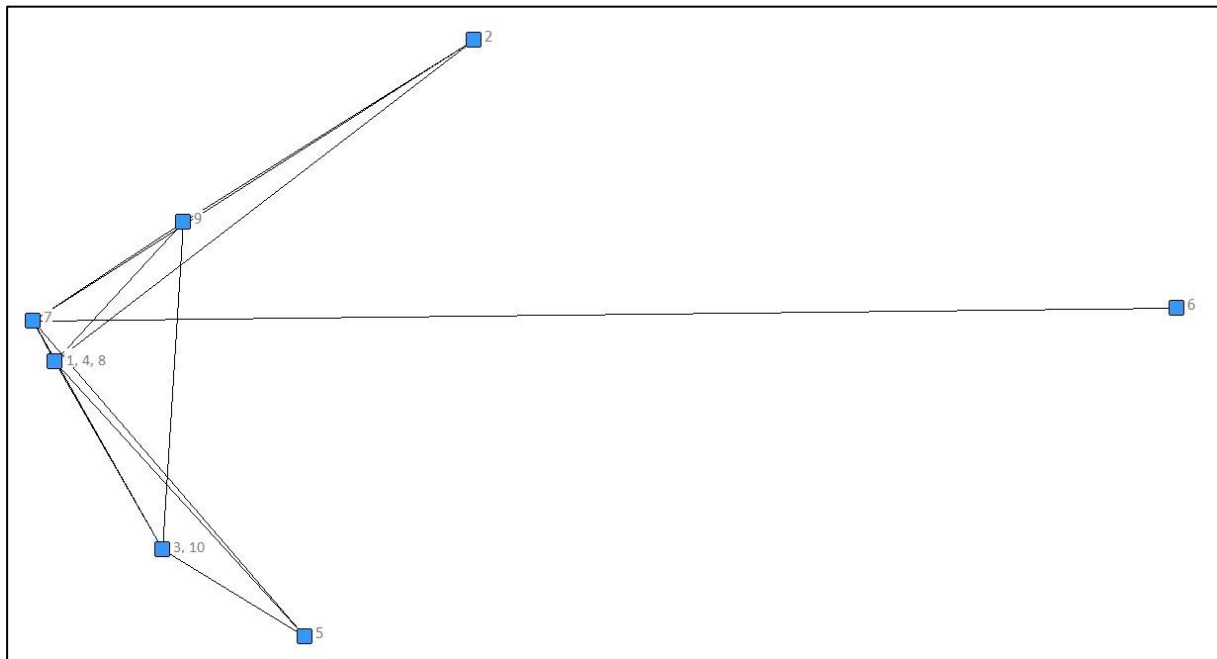


Figura 16 –*Malcolm*, rete monomodale, primi dieci episodi della prima stagione

I nodi sono distribuiti nello spazio, con solo alcune sovrapposizioni. Dalla sit-com, tuttavia, ci si aspetterebbe una qualche forma di isomorfismo, dal momento che le situazioni tendono a replicarsi, così come le funzioni dei personaggi.

Al fine di comprendere il motivo per cui la nostra rete si presenti in questo modo, è stata osservata la matrice utilizzata per costruire la rete, che vediamo nella Tabella 1. A ciascun personaggio è stato assegnato un valore indicativo in base all'importanza del ruolo assegnatogli in ciascun episodio. Sono stati evidenziati con lo stesso colore gli episodi che si presentano sovrapposti nella rete (1, 4, 8 e 3, 10).

	MALCOLM	LOIS	HAL	REESE	DEWIE	FRANCIS
1	1000	500	500	500	500	200
2	500	1000	200	500	500	200
3	1000	200	200	500	500	1000
4	1000	500	500	500	500	200
5	1000	300	300	300	300	200
6	1000	200	200	200	200	200
7	1000	500	500	500	500	1000
8	1000	500	500	500	500	500
9	500	1000	500	500	1000	200
10	1000	200	1000	500	500	200

Tabella 8

Osservando la rete e la matrice, si nota che gli episodi sovrapposti presentano dei valori uguali o simili, in quanto hanno lo stesso numero di personaggi marcati con valore 1000, 500 e 200 (ad eccezione del numero 8, il quale è leggermente differente dagli altri due con i quali è stato accorpato). Tutti gli altri, invece, sembrano composti in maniera sempre differente.

In questo caso si pone un problema che non emergeva dalle simulazioni effettuate per le altre due serie, nelle quali i fattori determinanti erano la presenza o l'assenza dei personaggi all'interno degli episodi (pertanto simulabili inserendo nella matrice un codice binario): essendo i personaggi sempre tutti presenti, è stato necessario per la simulazione scegliere un criterio arbitrario.

Trattandosi in primo luogo di dati simulati, ed in secondo insufficienti (coprono infatti solo una porzione della stagione), sarebbe necessario un secondo studio più approfondito e basato su dati osservativi, per il quale qui, purtroppo, non vi è lo spazio necessario.

Passiamo ora alla rete di *Grey's Anatomy*, che vediamo nella Figura 17.



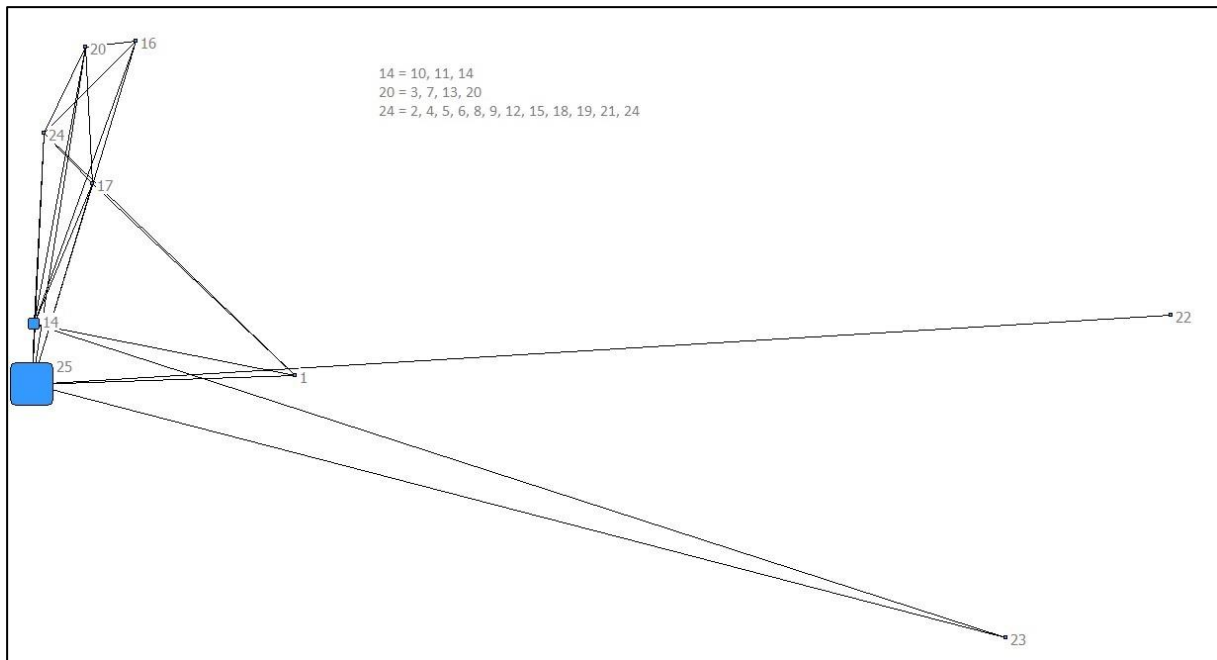


Figura 18 - *Grey's Anatomy*, rete monomodale degli episodi, terza stagione, principal components, centralità di betweenness

Come abbiamo già potuto notare, la maggior parte dei nodi si è accorpata in tre “blocchi”, in corrispondenza dei nodi 14, 20 e 24. Gli unici nodi a non sovrapporsi sono 1, 16, 17, 22, 23 e 25. Si tratta, in effetti, di sei episodi peculiari.

I numeri 1 e 25 indicano, come sappiamo, l’inizio e la fine della stagione. In linea di massima, il primo e l’ultimo episodio di stagione tendono a differenziarsi dagli altri in molte serie, per le ragioni che abbiamo esposto nel paragrafo precedente.

Sappiamo inoltre che il ventiduesimo e ventitreesimo episodio, i due nodi più distanti dal resto della rete, hanno lo scopo di introdurre *Private Practice*, lo spin-off che vedrà protagonista Addison. In questi due episodi è lei ad essere il centro della narrazione, assieme ai medici di Los Angeles, suoi futuri colleghi e co-protagonisti. Lo spazio in scena dedicato ai chirurghi del Seattle Grace Hospital è perciò molto scarso. La struttura di queste due puntate è differente da quella che solitamente vedremmo in *Grey's Anatomy*, in cui normalmente il focus si sposta nell’arco dell’episodio da un caso ad un altro, seguendo sempre le stesse fasi<sup>132</sup>; qui invece la maggior parte del tempo è dedicato a Addison e a quanto le accade presso la clinica di Los Angeles; solo pochi frammenti sono dedicati ai medici di Seattle.

<sup>132</sup> La “giornata tipo” al Seattle Grace comincia all’alba col giro visite, al quale partecipano tutti gli specializzandi assieme e alcuni dei loro responsabili (questi variano a seconda dei casi); in seguito ogni specializzando è affidato ad uno strutturato per aiutarlo col paziente di turno; i medici si ritrovano, sebbene seduti a tavoli separati, alla caffetteria per il pranzo, prima di tornare al lavoro; gli interventi principali si svolgono solitamente nella seconda metà o verso il termine della puntata, spesso contemporaneamente.

Rimangono da osservare i nodi 16 e 17. Anche in questo caso, non si tratta di due episodi qualunque. Al termine del quindicesimo episodio, Meredith è caduta in acqua durante un'operazione di soccorso, ed è quasi annegata. Il sedicesimo episodio inizia con Derek che riesce a ripescarla e a portarla in ospedale, mentre lei è ancora incosciente, stato nel quale rimarrà fino al termine dell'episodio successivo. Alle prese con la morte, Meredith si trova in una sorta di limbo, nel quale alcuni personaggi secondari, deceduti<sup>133</sup> nelle stagioni precedenti, cercano di convincerla a lottare per la propria vita e per le persone che ama. Anche in questo caso, dunque, la routine del Seattle Grace Hospital è sospesa.

#### 5.4.2.3 – La monomodale degli episodi della quarta stagione

La rete della quarta stagione, nella Figura 19, ci mostra invece una situazione alquanto diversa.

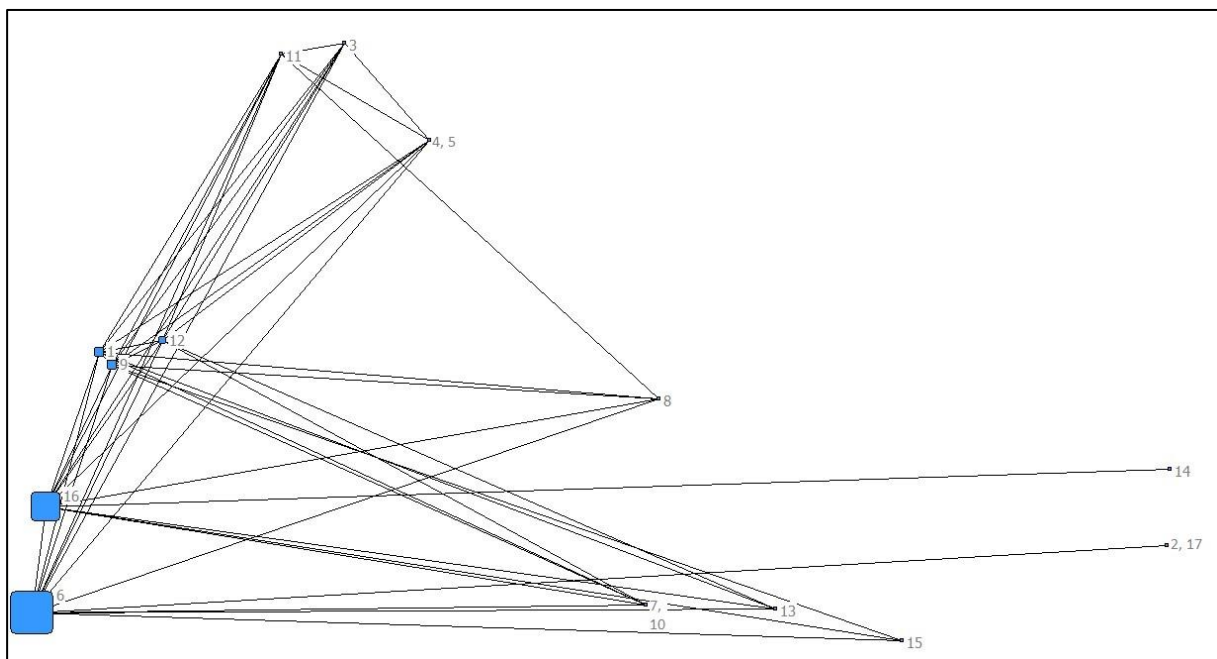


Figura 19 - *Grey's Anatomy*, rete monomodale degli episodi, terza stagione, principal components, centralità di betweenness

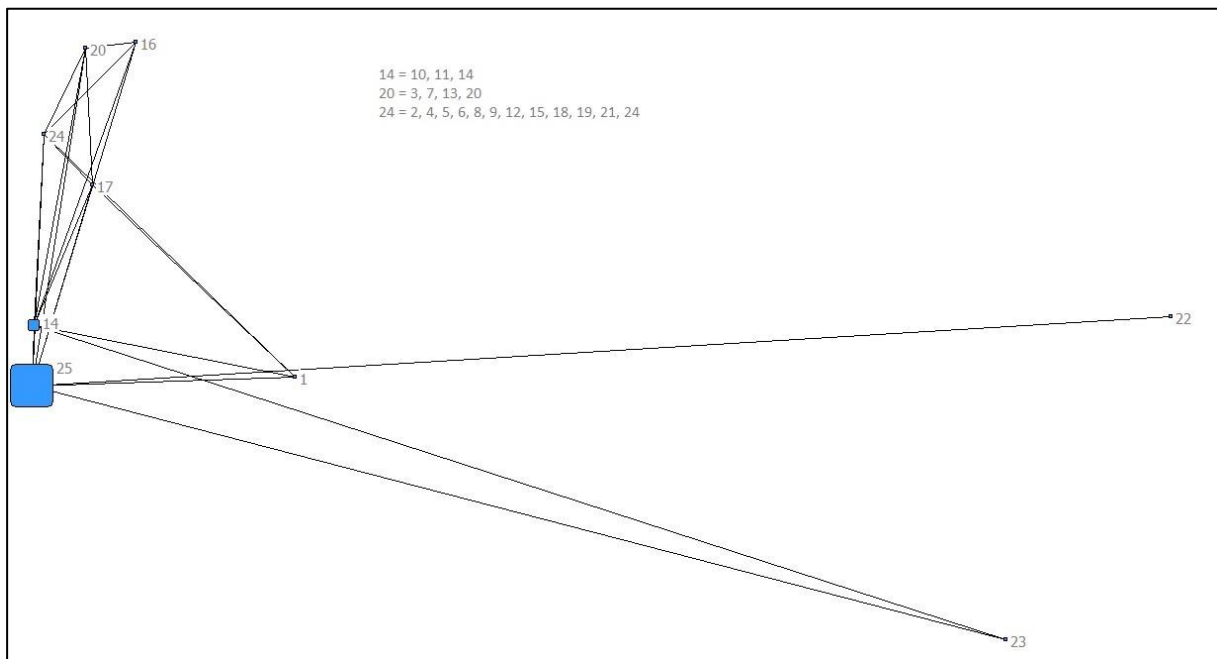
Il layout principal components stavolta mostra gli episodi per la maggior parte distanziati gli uni dagli altri, con rare eccezioni.

<sup>133</sup> Si tratta di Danny Duquette, di cui abbiamo già parlato in precedenza, Dylan Young, capo della squadra artificieri, comparso e scomparso tra il sedicesimo e diciassettesimo episodio della seconda stagione (*It's The End Of The World*, nella versione italiana *Apocalisse – Codice Nero*, e *As We Know It*, in Italia *Presentimento – Codice Nero*), Liz Fallon, infermiera del Seattle Grace, morta di cancro nel quarto episodio della prima stagione (*No Man's Land*, o *Le regole dell'intimità*), Bonnie, paziente morta tragicamente nel sesto episodio della seconda stagione (*Into You Like a Train*, *Dentro di te come un treno*) e Doc, il cane di Meredith e Derek, soppresso a causa di un tumore osseo nel ventisettesimo e ultimo episodio della seconda stagione (*Losing My Religion*, *Ho perso il mio credo*).

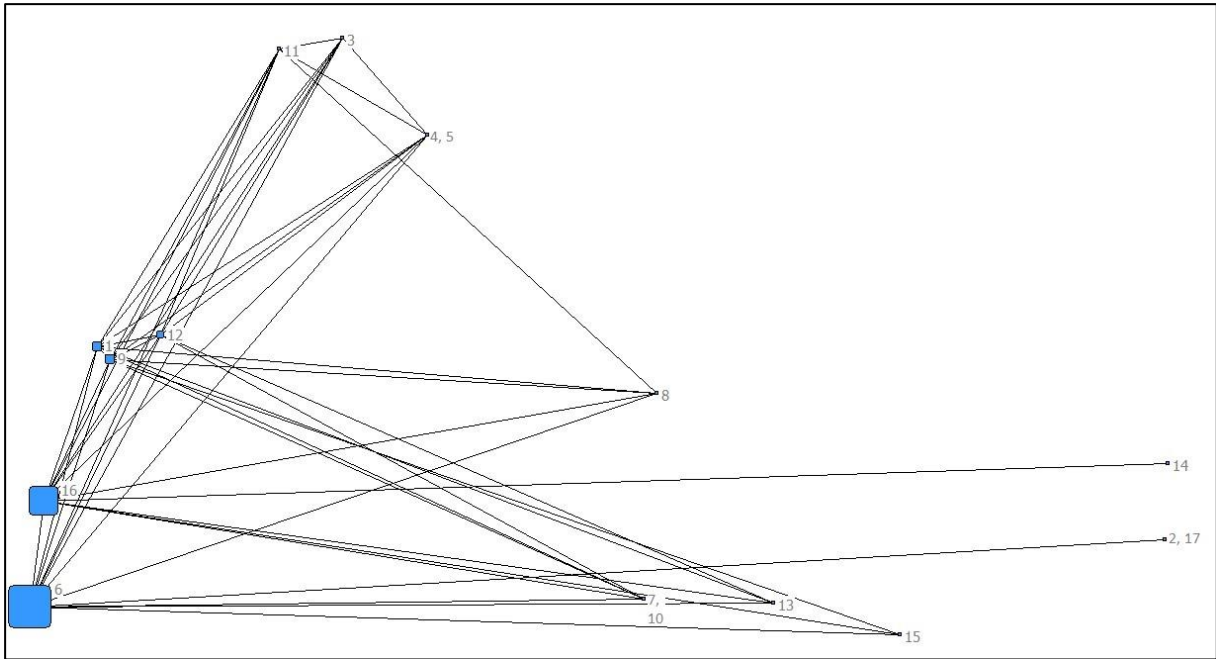
Da questa rete possiamo dedurre che gli episodi della quarta stagione di *Grey's Anatomy* siano globalmente meno “canonici” rispetto a quelli della terza stagione. Il numero degli episodi è oltretutto ridotto, sia rispetto alla stagione precedente, sia rispetto agli standard di produzione americani, che normalmente prevedono ventidue o ventiquattro episodi a stagione<sup>134</sup>. Il minor numero di episodi lascerebbe meno spazio alle vicende autoconclusive, sempre presenti nella serie a scopo di riempimento, per dare la priorità alla narrazione ad arco lungo, e quindi dalla struttura più mutevole.

#### 5.4.2.4 - Comparazione tra le monomodali degli episodi

Rivediamo anche in questo caso le due reti a confronto, per evidenziare le differenze tra una stagione e l'altra.



<sup>134</sup> Le prime quattro stagioni di *Grey's Anatomy* hanno un numero di episodi insolito. La prima ne conta solo nove, la seconda ventisette, la terza venticinque e la quarta diciassette. A partire dalla quinta stagione sono stati sempre prodotti i canonici ventiquattro episodi (solo l'undicesima stagione ha un episodio extra, aggiunto per ragioni narrative).



Sulla base di queste due reti monomodali degli episodi, possiamo affermare che:

- 1) la terza stagione presenta una struttura di episodi piuttosto omogenea, in cui risaltano facilmente gli episodi peculiari, mentre la quarta ha episodi maggiormente diversificati;
- 2) il maggior numero di episodi prodotti per la terza stagione consente di lasciare una certa dose di spazio a vicende autoconclusive, come quelle portate in scena di volta in volta dai pazienti, che costituiscono l'*anthology plot*; nella quarta stagione, al contrario, lo spazio è ridotto, e per questo motivo la "precedenza" è data al *running plot*.

### 5.5 – Osservare le relazioni

In questo paragrafo vedremo un altro tipo di rete. Le matrici utilizzate per la creazione delle reti che analizzeremo non sono composte dalle colonne-personaggi e le righe-episodi, come le precedenti, bensì sono stati inseriti i dati relativi al tempo in scena che ciascuno dei personaggi ha trascorso con ciascuno degli altri nell'arco dell'intera stagione (Tabella 9 e Tabella 10).

	MEREDITH	CRISTINA	DEREK	BURKE	WEBBER	BAILEY	KAREV	IZZIE	GEORGE	CALLIE	ADDISON	SLOAN	PAZIENTI
MEREDITH	226	6490	4255	1633	2611	3192	3727	4415	4620	1689	1299	1476	3974
CRISTINA	6490	249	1279	4848	1690	2671	3948	3921	4503	1843	614	768	2636
DEREK	4255	1279	62	2548	2485	1391	1185	903	1580	508	1521	1835	1906
BURKE	1633	4848	2548	16	2312	1311	1068	1080	1790	703	1406	1069	867
WEBBER	2611	1690	2485	2312	128	2780	1399	1453	1625	665	1477	1760	2058
BAILEY	3192	2671	1391	1311	2780	128	2678	2831	3518	1360	1049	1236	3494
KAREV	3727	3948	1185	1068	1399	2678	48	4016	4472	933	2357	1359	5032
IZZIE	4415	3921	903	1080	1453	2831	4016	185	6184	2028	941	1265	4069
GEORGE	4620	4503	1580	1790	1625	3518	4472	6184	89	3412	925	524	4113
CALLIE	1689	1843	508	703	665	1360	933	2028	3412	28	940	450	1563
ADDISON	1299	614	1521	1406	1477	1049	2357	941	925	940	382	1695	3559
SLOAN	1476	768	1835	1069	1760	1236	1359	1265	524	450	1695	0	1379
PAZIENTI	3974	2636	1906	867	2058	3494	5032	4069	4113	1563	3559	1379	266

Tabella 9

	MEREDITH	CRISTINA	DEREK	HAHN	WEBBER	BAILEY	KAREV	IZZIE	GEORGE	CALLIE	LEXIE	SLOAN	PAZIENTI
MEREDITH	105	3480	3570	460	1584	1005	1739	1870	1518	468	1720	758	4653
CRISTINA	3480	125	1017	2239	1754	2120	2238	2305	1184	1435	1848	1179	2624
DEREK	3570	1017	55	327	1097	558	230	377	423	174	551	1175	2437
HAHN	460	2239	327	0	1497	989	852	1043	332	1330	637	1480	1609
WEBBER	1584	1754	1097	1497	26	1654	628	752	954	565	294	1028	2897
BAILEY	1005	2120	558	989	1654	48	1189	711	1506	1550	399	839	2537
KAREV	1739	2238	230	852	628	1189	32	2395	776	1088	1288	665	2324
IZZIE	1870	2305	377	1043	752	711	2395	175	2577	793	879	560	3201
GEORGE	1518	1184	423	332	954	1506	776	2577	94	939	1692	638	2282
CALLIE	468	1435	174	1330	565	1550	1088	793	939	37	341	1785	1793
LEXIE	1720	1848	551	637	294	399	1288	879	1692	341	94	251	2185
SLOAN	758	1179	1175	1480	1028	839	665	560	638	1785	251	6	1332
PAZIENTI	4653	2624	2437	1609	2897	2537	2324	3202	2282	1793	2185	1332	39

Tabella 10

Il risultato ottenuto è nell'aspetto simile a quello delle reti monomodali, e dovrebbe catturare le relazioni all'interno della stagione tra i personaggi, confermando e aggiungendo delle informazioni a quelle forniteci dalle reti monomodali create affiliando per colonne.

### 5.5.1 – Le relazioni della terza stagione

La Figura 20 rappresenta la rete delle relazioni tra i personaggi di *Grey's Anatomy* nella terza stagione. La misura selezionata è quella della centralità di grado.

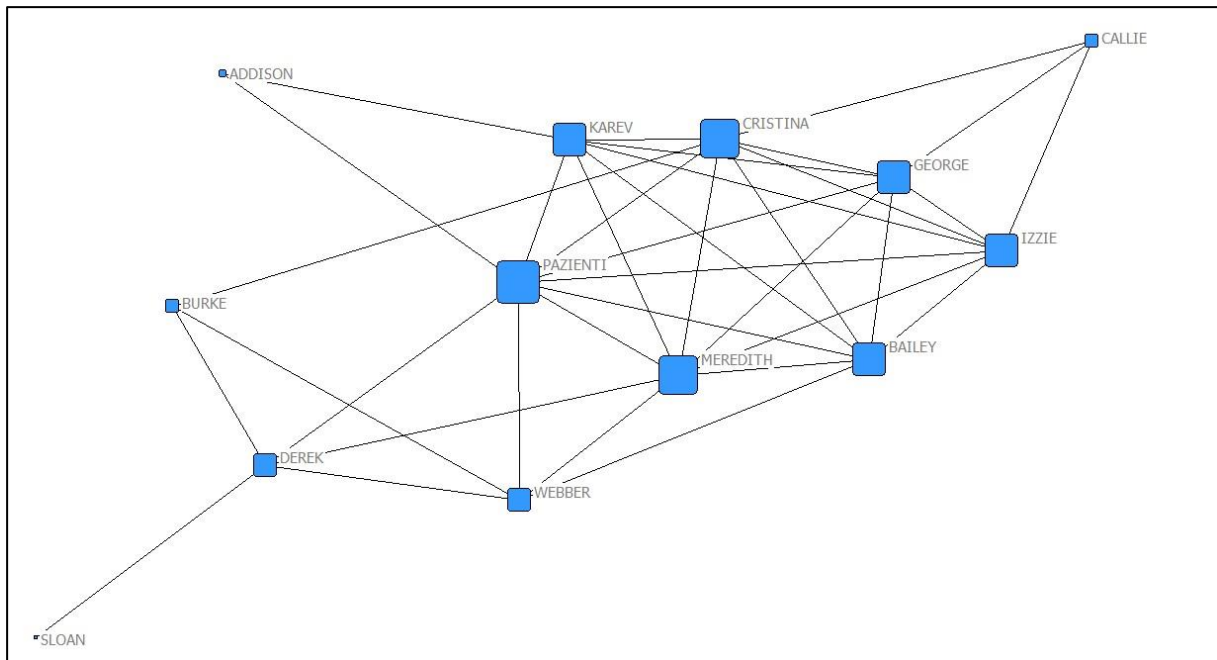


Figura 20 - Grey's Anatomy, rete delle relazioni, terza stagione, centralità di grado

In primo luogo, questa rete conferma molte delle informazioni che abbiamo ottenuto con le precedenti: il gruppo degli specializzandi è ancora una volta definito in maniera chiara, e i suoi membri sono interconnessi gli uni con gli altri; i medici strutturati sono disposti sul lato sinistro della rete, e si collegano ad essa tramite alcuni nodi specifici (per la maggior parte di loro, si tratta del nodo Pazienti, che mantiene la sua elevata importanza).

In secondo luogo, questa nuova rete aggiunge alcune informazioni a quelle già in nostro possesso, le quali trovano riscontro nella serie. Vediamo quali sono una alla volta.

Bailey risulta, seppur con una centralità di grado leggermente inferiore, un nodo praticamente integrato con quello del gruppo degli specializzandi, ed ha un legame con ciascuno di loro; l'altro nodo con il quale è legata (ad esclusione dei pazienti) è Webber, il primario di chirurgia. Ciò esprime perfettamente il ruolo di questo personaggio all'interno della stagione. La dottoressa Bailey è infatti la specializzanda anziana responsabile del gruppo degli specializzandi protagonisti della serie; è lei ad accompagnarli ogni giorno nel primo giro visite ed è lei, solitamente, ad assegnarli ai casi. Inoltre, la Bailey è la pupilla di Webber, primario sia dell'intero reparto di chirurgia che di chirurgia generale, nella quale Bailey si specializzerà. Webber è il suo mentore, e spera di vederla un giorno al suo posto.

L'altra specializzanda anziana, Callie, risulta collegata alla rete solo attraverso tre nodi: George, Izzie e Cristina. La ragione del legame con Cristina è che si tratta della specializzanda assieme alla quale Callie si trova a seguire più pazienti nel corso della stagione (il rapporto tra le due si svilupperà solo nella successiva). Più significativo è invece il legame

con George e Izzie. Durante la terza stagione, infatti, Callie e George iniziano una storia d'amore, alla quale Izzie, migliore amica e coinquilina di George, è contraria sin dal principio; le cose non migliorano quando il padre di George muore e i due si sposano impulsivamente durante un viaggio a Las Vegas, e gli scontri tra Izzie e Callie perciò aumentano.

Addison, che presto lascerà Seattle, a parte quello con i pazienti mostra un solo legame: Karev. È l'isolamento di Addison una delle ragioni che la porteranno a partire. Il matrimonio con Derek è finito, e la possibilità di una promozione promessale da Webber sfuma, così come il rapporto con Sloan, suo ex-amante. L'unica costante per Addison è il rapporto con Karev, il quale diviene suo allievo, nonché la causa della fine definitiva della storia con Sloan, che li sorprende insieme. Ma è sempre Karev una delle ragioni che determinano l'addio di Addison: egli infatti le fa capire chiaramente che non è interessato ad una relazione con lei, se non di natura professionale.

Infine, sul lato sinistro possiamo osservare le relazioni tra gli altri strutturati del Seattle Grace. Il "triangolo" tra Webber, Derek e Burke riflette un conflitto in atto sin dalla prima stagione: Webber dovrebbe andare in pensione, e ha promesso la poltrona di primario ad entrambi i suoi chirurghi prodigio, i quali sono stati a lungo rivali; solo durante la terza stagione nasce un'amicizia tra i due. I nodi di Derek e Burke sono inoltre qui legati rispettivamente a quelli di Meredith e Cristina, le loro compagne.

Sloan rimane l'outsider della stagione: il suo collegamento alla rete è rappresentato da Derek. In un passato antecedente la serie, i due erano migliori amici, rapporto che si è spezzato quando Derek ha scoperto la relazione clandestina di Sloan con la moglie Addison. Durante la terza stagione, mano a mano la loro amicizia rinasce; Sloan sembra molto più interessato a recuperare il rapporto con Derek di quanto non lo sia a riallacciare la relazione con Addison.

### *5.5.2 – Le relazioni della quarta stagione*

La Figura 21 rappresenta la rete delle relazioni tra i personaggi della quarta stagione; anche in questo caso, si è evidenziata la centralità di grado.

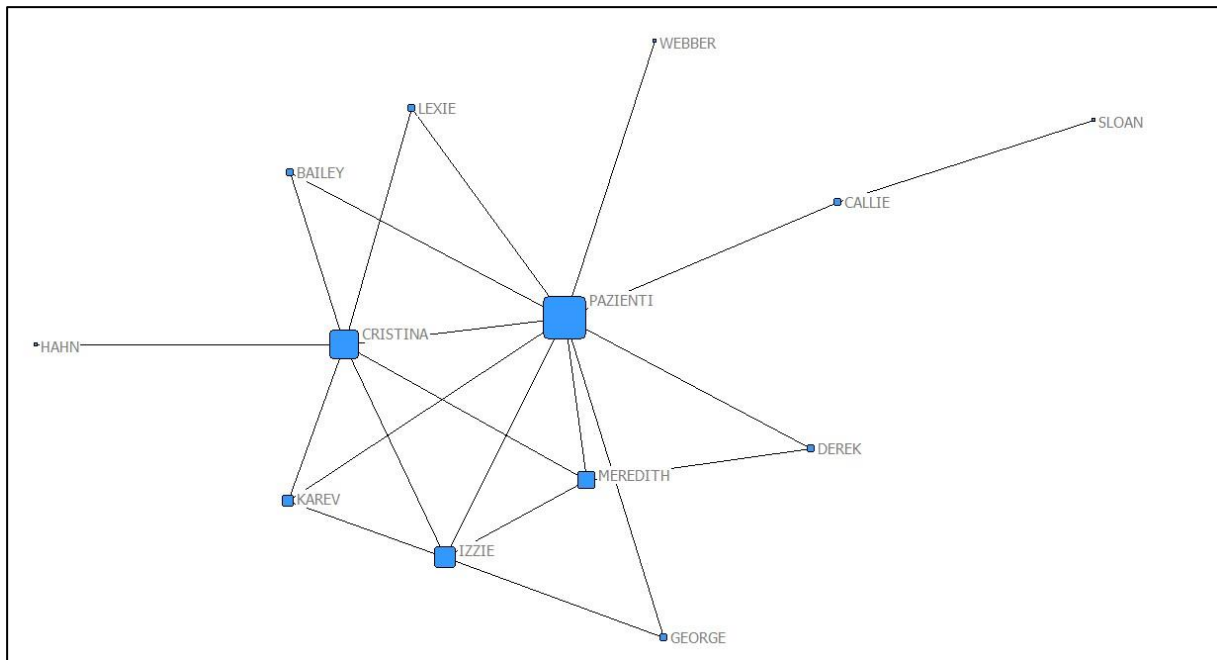


Figura 21 - Grey's Anatomy, rete delle relazioni, quarta stagione, centralità di grado

La rete ottenuta, come la precedente, fa emergere qualcosa in più rispetto a quanto visto in precedenza, ma cela anche alcuni aspetti molto importanti sulla stagione, che continuano a non essere catturati.

A differenza della rete che abbiamo appena visto, in cui, finalmente, molte delle relazioni affettive presenti nella serie riescono ad emergere, questa rete mostra ancora prevalentemente rapporti lavorativi, anche se non solo. Analizziamo uno alla volta gli aspetti principali.

Iniziamo dal nodo di Meredith, la protagonista, che in questo caso mostra un grado insolitamente basso. I legami che emergono sono quello con Cristina, sua migliore amica, Izzie, la coinquilina e Derek: questo è il punto sul quale ci siamo già interrogati in precedenza, chiedendoci se la rete catturi la loro (complicata) relazione sentimentale o il loro nuovo rapporto lavorativo. Al fine di svelare questo arcano, sono stati osservati direttamente i dati della matrice, che vediamo nella Tabella 2, nella quale è riportato in secondi il tempo trascorso assieme dai due per ciascun episodio.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
152	107	63	187	70	169	74	171	40	77	234	94	426	357	435	599	315

Tabella 11

Sperando che la seguente considerazione non sia viziata dalla visione della serie per intero e della conseguente fidelizzazione a *MerDer*, è vero che il tempo trascorso in scena assieme

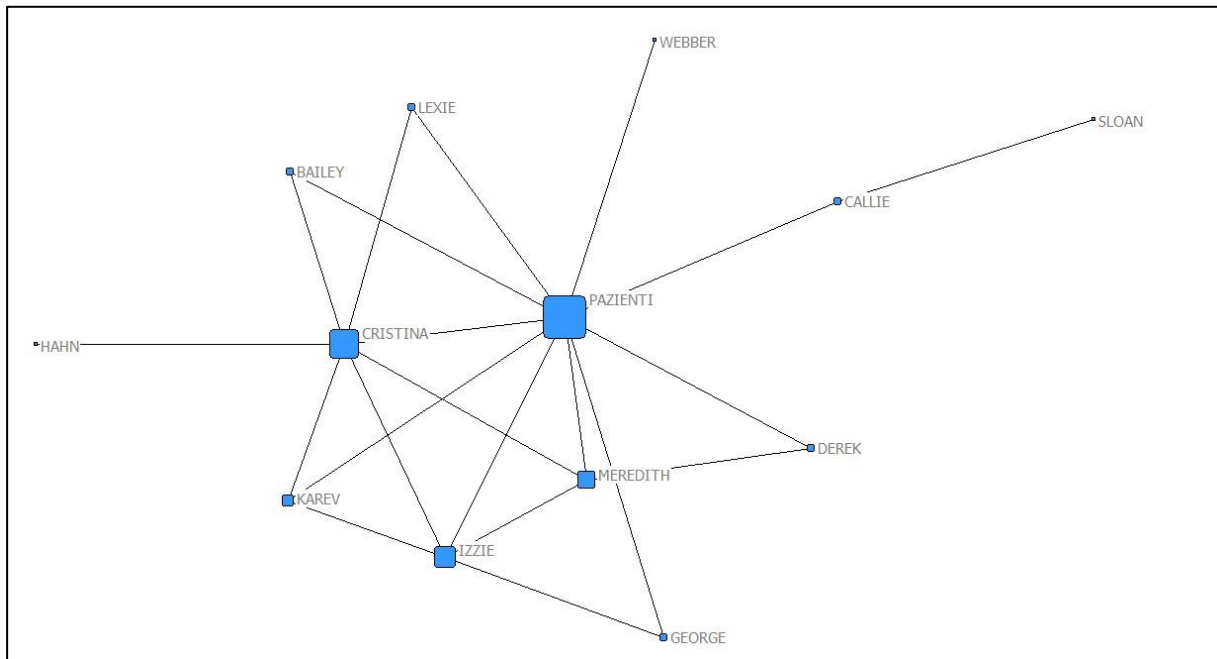
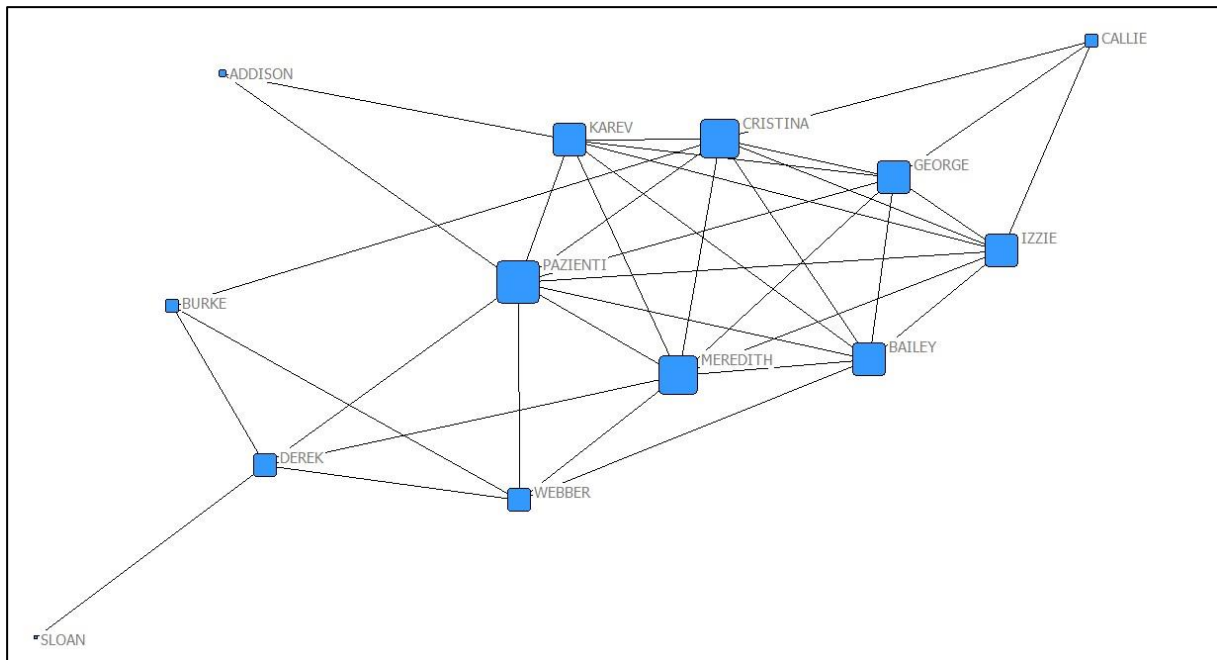
dalla coppia aumenta significativamente a partire dal tredicesimo episodio, nel quale i due iniziano insieme il trial clinico, ma è anche vero che proprio durante il trial i due si riavvicinano, fino a tornare insieme nel *season finale*.

Il nodo Cristina è invece strettamente legato all'ambito professionale, coerentemente col personaggio. Ad esclusione di quello con Meredith, gli altri legami sono tutti il riflesso di quanto le accade dal punto di vista lavorativo nel corso della stagione. In primo luogo, Cristina rappresenta l'unico legame della Hahn alla rete: Erica Hahn è il nuovo capo di chirurgia cardiotoracica, settore nel quale Cristina sogna di eccellere, e perciò cerca di impressionarla in ogni modo, e di farsi assegnare il più spesso possibile ai suoi casi. A competere con lei per l'attenzione della Hahn però c'è, anche se per un breve periodo, Izzie, altro legame mostrato dalla rete. Anche il rapporto con Karev è principalmente di natura professionale, essendo entrambi piuttosto competitivi. Lexie, invece, è una delle matricole a lei assegnate, alle quali ha il compito di insegnare e delle quali è responsabile; sebbene da principio Cristina veda le matricole come un peso che limita la sua possibilità di muoversi liberamente e imparare, è proprio grazie a Lexie che impara ad essere un esempio ed una buona maestra. Infine, l'ultimo legame è quello con la dottoressa Bailey, il capo degli specializzandi, e quindi sua responsabile. Non emerge, invece, l'amicizia nata con Callie, che diviene anche la sua coinquilina.

Parlando di Callie, a non emergere dalla rete non è solo la sua amicizia con Cristina, ma soprattutto il suo rapporto con la Hahn, che sarà un punto di svolta per il suo personaggio. Nonostante quella di Erica Hahn risulterà essere una figura di passaggio, le conseguenze del suo rapporto con Callie si faranno sentire: le due infatti si innamorano, pur non avendo mai avuto prima di allora relazioni omosessuali. La svolta bisessuale di Callie segnerà tutti i suoi rapporti futuri nella serie.

### 5.5.3 – *Comparare le reti delle relazioni*

Spendiamo anche in questo caso un po' di tempo a mettere insieme e comparare ciò che abbiamo potuto osservare da queste ultime due reti.



Sulla base della comparazione tra queste due reti, possiamo affermare che:

- 1) come nei casi precedenti, la gerarchia presente all'interno del Seattle Grace Hospital emerge chiaramente solo per quel che riguarda la terza stagione;
- 2) entrambe le reti, comunque, mettono in risalto l'aspetto delle relazioni tra i personaggi nell'arco delle due stagioni, ma, per la prima volta, non si tratta solo di relazioni professionali, ma anche affettive (sebbene solo alcune di queste vengano catturate);
- 3) per la prima volta è possibile osservare tra le due reti un mutamento riconducibile al cambiamento del set dei personaggi avvenuto tra le due stagioni; questo si riflette sul personaggio di Cristina; nella prima di queste due reti, infatti, il suo nodo aveva legami

sia di natura professionale che affettiva; il suo personaggio ha un carattere per il quale mette spesso al primo posto la carriera, perciò il suo rapporto con gli altri raramente è d'amicizia; a questo punto della storia, i suoi due unici rapporti affettivi sono quello con Meredith (l'amicizia con la quale sarà uno dei capi saldi della serie fino alla decima stagione, l'ultima in cui il personaggio di Cristina compare) e con Burke, col quale si sarebbe dovuta sposare nel finale della terza stagione, ma dal quale viene lasciata all'altare; ferma restando l'amicizia con Meredith, per quel che riguarda la quarta stagione il nodo Cristina è legato solo ai nodi di personaggi con i quali ha un rapporto determinante a livello lavorativo.

### 5.6 – *Private Practice*

Dedichiamo quest'ultimo paragrafo al ventiduesimo e al ventitreesimo episodio, in particolare all'introduzione del mondo di *Private Practice* e dei suoi personaggi.

Lo spin-off è andato in onda dal 2007 al 2013, quando fu cancellato a metà della sesta stagione. I protagonisti sono un gruppo di medici che lavora nella clinica privata Oceanside Health & Wellness Group (in seguito Seaside Wellness Center), che ha sede a Los Angeles. Nel pilota, introdotto all'interno di *Grey's Anatomy*, sono già presenti tutti i personaggi che prenderanno parte alla prima stagione, con la sola eccezione di quello di Charlotte King (KaDee Strickland), il capo del personale del St. Hambrose Hospital. Gli altri personaggi, oltre a Addison, che già conosciamo, sono Naomi Bennett (Audra McDonald nella serie, Merrin Dungey nel pilota), endocrinologa e specialista in fertilità, il suo ex-marito Sam Bennett (Taye Diggs), detto *Dottor Benessere*<sup>135</sup>, internista, Cooper Freedman (Paul Adelstein), pediatra, Violet Turner (Amy Brenneman), psichiatra, Pete Wilder (Tim Daly), naturopata e Dell Parker (Chris Lowell), addetto alla reception e studente di ginecologia e ostetricia.

Anche in questo caso, le reti che vedremo nei prossimi paragrafi sono state costruite a partire da una matrice, sebbene ridotta rispetto a quelle precedenti, comprendendo solamente due episodi. La possiamo osservare nella Tabella 12.

---

<sup>135</sup> *Dr Feelgood* nella versione originale.

	NAOMI	SAM	PETE	VIOLET	COOPER	DELL	ADDISON	PAZIENTI
<b>22</b>	758	573	362	512	381	205	1051	358
<b>23</b>	353	239	468	532	298	142	1023	385

Tabella 12

### 5.6.1 – La bimodale

Analogamente a quanto fatto in precedenza, analizziamo la rete bimodale di questi due episodi, che vediamo nella Figura 22. È stato scelto di evidenziare la centralità di grado dei nodi.

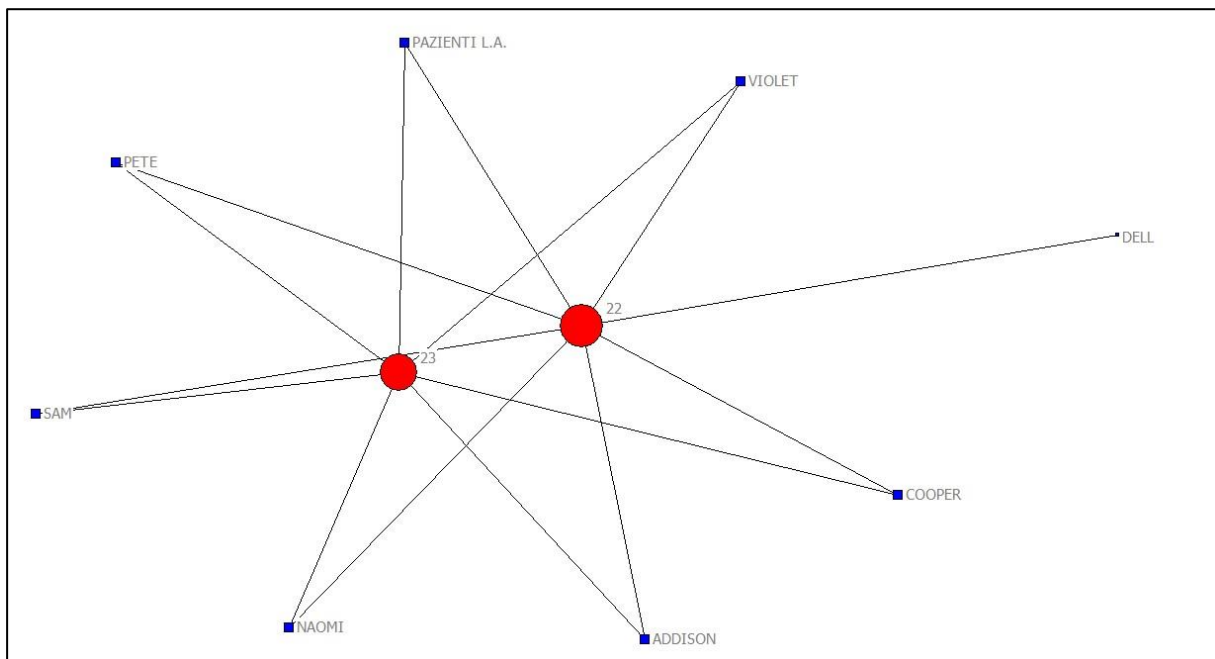


Figura 22 - Pilot di *Private Practice*, rete bimodale, centralità di grado

A differenza delle bimodali viste in precedenza, in questa, per forza di cose, il numero di personaggi prevale su quello degli episodi, che si posizionano al centro della rete, circondati dai personaggi. L'unico aspetto che si evidenzia in questa rete è rappresentato dal nodo Dell, il quale, a differenza degli altri, è legato solo al ventiduesimo episodio; questo personaggio non ha infatti un ruolo molto rilevante all'interno del pilota.

### 5.6.2 – La monomodale dei personaggi

Avendo a disposizione solo due episodi, sarebbe stato insensato costruire per essi una rete monomodale. Nella Figura 23, invece, abbiamo la rete monomodale dei personaggi, evidenziati per valore di betweenness.

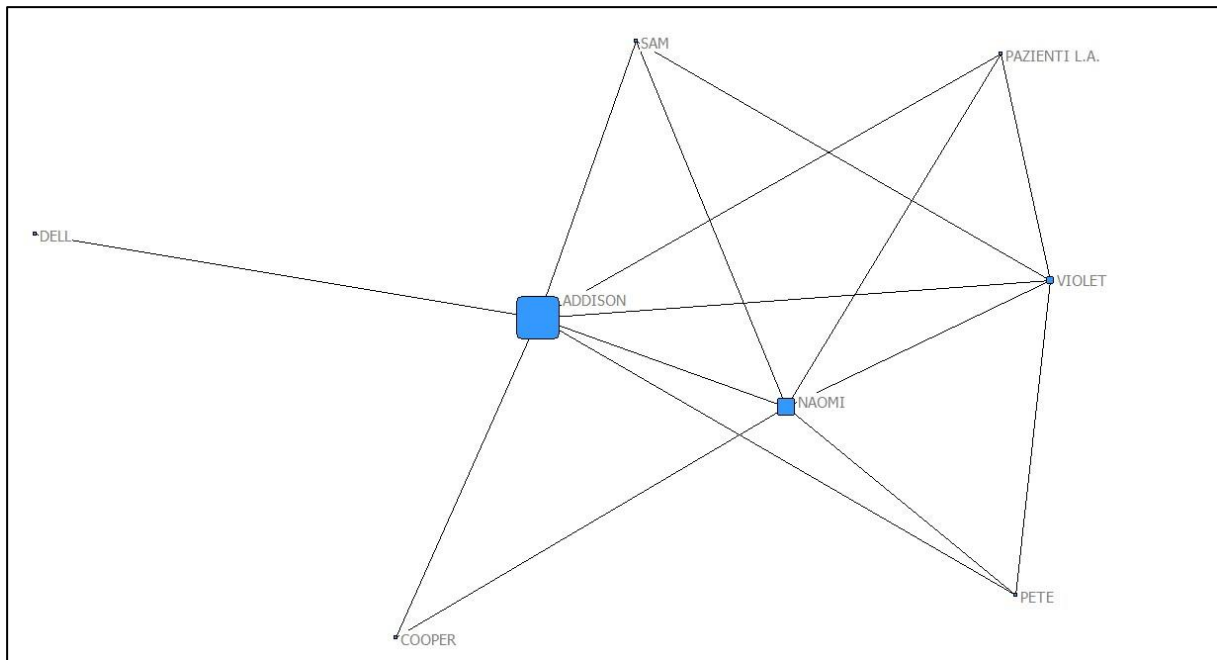


Figura 23 - Pilot di *Private Practice*, rete monomodale dei personaggi, centralità di betweenness

Da questa rete possiamo ricavare qualche informazione in più. Addison è l'unico nodo connesso a tutti gli altri, e presenta infatti il valore di betweenness più elevato (e, se la rete lo mostrasse, lo stesso varrebbe per il grado); è anche l'unico punto di contatto tra Dell e il resto della rete. Un altro nodo importante è Naomi, dalla quale Addison si è recata in visita: le due erano infatti migliori amiche ai tempi dell'università. Naomi ora dirige la clinica Oceanside Health & Wellness Group, ed è quindi il punto di riferimento degli altri medici.

Come in molte delle altre reti che abbiamo visto, i rapporti lavorativi prevalgono su quelli sentimentali e affettivi: non vediamo ad esempio il legame tra Cooper e Violet, migliori amici; in questi due episodi, sebbene questa amicizia venga più volte dichiarata, Cooper passa la maggior parte del tempo in scena ad occuparsi dei pazienti con Addison, con la quale il rapporto, a questo punto, non ha nulla di affettivo.

## *Conclusioni*

Giunti quindi alla fine di questo percorso, tiriamo le somme di quanto abbiamo visto e potuto stabilire.

Il problema al quale si è voluto trovare una soluzione si origina nel momento in cui, posto che la serie televisiva non è considerabile un testo, in quanto non presenta vincoli di coerenza se non locali, ci rendiamo conto che essa non è analizzabile tramite la semiotica.

Le serie televisive sono oggetti che durano nel tempo, pensati per prolungarsi per numerosi anni. Affinché ciò sia possibile quindi è necessario che presentino determinate caratteristiche che consentano loro di mutare, “evolvere”: è in questo senso, come abbiamo visto, che utilizziamo la nozione di *ecosistema narrativo*, un sistema aperto all’interno del quale si muovono le varie componenti della serie, ad esempio i personaggi, che sono divenuti nello specifico il centro del nostro studio; parliamo di *ecosistema* poiché, come gli ecosistemi biologici, esso opera processi di selezione e di evoluzione, per i quali, pur trasformandosi, può durare nel tempo.

Come analizzare quindi questi ecosistemi? Lo strumento che abbiamo scelto è la social network analysis, ovvero lo studio delle reti sociali e delle relazioni che al loro interno hanno luogo; le reti, come abbiamo detto, sono composte da nodi e legami: nel nostro caso, i nodi della rete sono gli episodi e i personaggi, mentre i legami sono rappresentati dalla presenza in scena dei secondi all’interno dei primi. La social network analysis è stata utilizzata in numerose discipline, incluso lo studio dei media.

Il caso studio selezionato sono la terza e la quarta stagione del medical drama *Grey’s Anatomy* (ABC, 2005-in corso). È stato delineato un metodo, il quale prevede di tenere in considerazione i soli tempi in scena dei personaggi presi in esame all’interno delle puntate. Questo approccio presenta dei limiti, in quanto si potrebbero ottenere risultati differenti considerando anche la presenza semantica.

Dopo aver dimostrato la non casualità delle nostre reti, si è passati ad analizzarle, comparandole anche con reti simulate di altre serie, le quali presentano strutture particolari, come ad esempio *Ai confini della realtà* (1959-1964, 1985-1989, 2002-2003), in cui ciascun episodio tratta una nuova storia a sé stante con personaggi sempre nuovi, e dalla quale quindi non è possibile ricavare una rete, oppure *Colombo* (1971-1978, 1989-1993), in cui tutti gli

episodi presentano pressappoco la stessa struttura autoconclusiva, ma con personaggi ogni volta diversi, eccezion fatta per il protagonista, il tenente Colombo, o ancora la situation comedy *Malcolm* (2000-2006), in cui gli episodi autoconclusivi sono popolati da un ristretto gruppo di personaggi che si muove sempre nello stesso ambiente: abbiamo potuto mostrare chiaramente come *Grey's Anatomy* diverga da serie come queste, e presenti una struttura più complessa, in quanto ecosistema narrativo, nel quale, a differenza degli altri esempi citati, coesistono un anthology plot e un running plot.

Vediamo adesso di tirare le somme di quanto analizzato nel quinto capitolo di questo elaborato.

L'osservazione delle reti bimodali della terza e quarta stagione di *Grey's Anatomy*, in cui sono rappresentate le relazioni tra i personaggi e gli episodi, mostra chiaramente come questi ultimi abbiano una funzione di interfaccia tra il gruppo degli specializzandi e quello dei medici strutturati, funzione che si mantiene tale in entrambe le stagioni osservate, nonostante intervengano alcuni cambiamenti. Questo è un aspetto che è possibile evincere solo dalle reti bimodali, essendo le uniche a mostrare i legami tra i personaggi e gli episodi.

Inoltre, la disposizione dei nodi che vediamo in queste prime reti, con gli specializzandi raccolti al centro contornati dagli episodi che li congiungono agli strutturati, distanziati l'uno dall'altro, si adatta alla metafora dell'ecosistema: abbiamo un gruppo di individui meno specializzati (i tirocinanti) che si muovono per l'intero ecosistema, mentre gli individui specializzati (gli strutturati) occupano ciascuno la propria "nicchia biologica". Nella terza stagione questo aspetto è molto più evidente che nella quarta, durante la quale, essendo finita la prima fase del tirocinio dei protagonisti, essi sono maggiormente autonomi, e il gruppo, che nella stagione precedente era piuttosto compatto, sembra sfaldarsi leggermente, lasciando così il centro della rete a Meredith, la protagonista.

I rapporti tra i personaggi invece emergono in maniera simile dalla maggior parte delle reti, mettendo in risalto non solo la struttura gerarchica del Seattle Grace Hospital, ma anche i limiti del metodo che abbiamo utilizzato.

Come abbiamo detto, infatti, è stato scelto un approccio di tipo frequentistico, e non semantico: in questo modo, per quel che riguarda le due stagioni scelte di *Grey's Anatomy*, le reti fanno emergere in maniera molto chiara le relazioni lavorative, ma non quelle affettive o sentimentali. Questo ci dice inoltre qualcos'altro sulla serie: l'intreccio romantico tra i vari personaggi, percepito come uno degli aspetti predominanti della serie da parte dello spettatore, in scena viene prevalentemente raccontato da un medico all'altro, ma scarsamente rappresentato in termini di presenza fisica.

Riguardo questo stesso punto, abbiamo potuto notare, osservando le reti contenenti i soli dati delle compresenze in scena, come alcune delle relazioni sentimentali sembrano emergere, a differenza di altre: i rapporti di coppia che sembravano essere mostrati dalle reti sono infatti quello tra Meredith e Derek, tra Cristina e Burke, e tra George, Callie e Izzie, mentre, ad esempio, non vi è traccia di quello tra Callie e Hahn; i primi, però, sono personaggi i quali, oltre all'intrecciare relazioni amorose gli uni con gli altri, si ritrovano anche molto spesso a seguire i pazienti assieme, a differenza di Callie e Hahn, specializzate in due branche della medicina molto diverse (rispettivamente ortopedia e chirurgia cardiotoracica), e che quindi assai di rado hanno occasione di seguire lo stesso caso. È certamente vero che anche durante le ore di lavoro vengono in parte raccontate al pubblico le relazioni affettive, ma esse sembrano sempre essere subordinate a quelle professionali, che, essendo maggiormente rappresentate in scena, dominano le nostre reti; laddove le due tipologie di relazioni si accavallino possiamo affermare che vengano entrambe mostrate, ma sarebbe impossibile delineare con chiarezza dove finisca l'una e inizi l'altra.

Ciò non indica l'invalidità del metodo qui utilizzato, ma un suo importante limite, che è necessario tenere presente per la lettura delle reti. Potrebbe essere interessante in futuro provare ad approfondire i risultati di questo studio includendo le presenze semantiche dei personaggi o misurando solo queste ultime, e confrontare quindi i risultati ottenuti.

C'è un altro importante punto da tenere in considerazione e del quale non si è però parlato in precedenza. In entrambe le stagioni, in tutti i tipi di rete, il nodo Pazienti mantiene sempre una posizione di rilievo ed un'elevata centralità, sia essa in termini di grado che di betweenness. I pazienti, per quanto cambino di puntata in puntata, sono personaggi con cui i medici interagiscono sempre. È attraverso il rapporto con i pazienti che i vari protagonisti di *Grey's Anatomy* crescono, apprendono ed evolvono. I pazienti forniscono di volta in volta il tema dominante dell'episodio, che fa da spunto di riflessione interiore per il gruppo dei chirurghi.

La loro centralità nelle reti può farci riflettere anche su quale sia l'altro importante personaggio invisibile di *Grey's Anatomy*: l'ospedale. A ben vedere, tutto ciò che è emerso dalle reti che abbiamo costruito, mostra il Seattle Grace Hospital, il luogo in cui la serie ha luogo. La gerarchia ospedaliera e i pazienti come nucleo principale sono aspetti che non fanno altro che raccontarci innanzitutto un luogo, un ospedale, all'interno del quale si svolgono le storie di alcuni chirurghi (i quali, peraltro, col passare degli anni vanno e vengono). Anche le variazioni che abbiamo potuto osservare raccontano i cicli vitali presenti al Seattle Grace così come in molti altri ospedali: la differenza tra la popolazione non specializzata e quella

specializzata, della quale abbiamo parlato in precedenza, che va via via assottigliandosi col passare delle stagioni, così come accadrebbe nella realtà. Se avessimo effettuato il nostro studio sull'intera serie, vedremmo come, una volta terminato il percorso evolutivo dei tirocinanti, ormai collocatisi ciascuno nella propria "nicchia", il vuoto da loro lasciato sarebbe stato occupato da una nuova popolazione non specializzata<sup>136</sup>.

La centralità dell'ospedale viene in effetti suggerita anche dal nome del genere di appartenenza di *Grey's Anatomy*, il *medical drama*, il quale si differenzia rispetto ad altri. Abbiamo infatti potuto osservare tramite le comparazioni effettuate come le serie possano differire strutturalmente l'una dall'altra. Prendendo l'esempio di *Colombo*, la struttura a stella della sua rete riflette un'esigenza narrativa, ma anche un mondo: il tenente Colombo è un membro della squadra omicidi, e questo lo porta ad avere a che fare di volta in volta con persone sempre nuove e situazioni sempre differenti, le quali hanno come punto di contatto solo la sua presenza. Allo stesso modo, in *Grey's Anatomy*, è una realtà specifica a venirci raccontata quella del reparto di chirurgia di un policlinico universitario, e le sue dinamiche interne.

In conclusione, vorrei specificare che quella che è stata data in queste pagine è una lettura delle tante possibili. Per questo studio, infatti, non sono state preparate solo le undici matrici e le ventidue reti che abbiamo scelto di osservare, bensì un totale di cinquantadue matrici e oltre centoventotto reti (alcune sono state cancellate in corso d'opera), ottenute cronometrando oltre millesettecentosessantaquattro minuti di girato. La lettura data è il frutto di alcune scelte fatte man mano che il lavoro andava sviluppandosi, anche sulla base degli aspetti che si è scelto di approfondire e curare, ma che comunque hanno alle spalle una mole di dati molto maggiore di quella che, per ragioni di spazio, abbiamo potuto trattare in questa sede.

---

<sup>136</sup> Si fa qui riferimento al nuovo set di personaggi, specializzandi del primo anno, inserito nella nona stagione della serie (2012-2013).

## **Bibliografia**

Anderson Chris

*The Long Tail: Why the Future of Business is Selling Less of More*, New York, Hyperion, 2006 (trad. it. di S. Bourlot, *La coda lunga: da un mercato di massa a una massa di mercati*, Torino, Codice Edizioni, 2006)

Anderson Joseph D.

*The Reality of Illusion: An Ecological Approach to Cognitive Film Theory*, Southern Illinois University Press, 1998

Barbàsi Albert László

*Linked. The New Science of Networks*, New York, Perseus Book Group, 2002

Bisoni Claudio

*Il funzionamento dei recap: dal riassunto all'interfaccia*, in Claudio Bisoni e Veronica Innocenti (a cura di), *Media Mutations: gli ecosistemi narrativi nello scenario mediale contemporaneo, spazi, modelli, usi sociali*, Modena, Mucchi, 2013

Bisoni Claudio, Innocenti Veronica, Pescatore Guglielmo

*Il concetto di ecosistema e i media studies: un'introduzione*, in Claudio Bisoni e Veronica Innocenti (a cura di), *Media Mutations: gli ecosistemi narrativi nello scenario mediale contemporaneo, spazi, modelli, usi sociali*, Modena, Mucchi, 2013

Botler Jay David e Grusin Richard

*Remediation, Understanding the New Media*, Cambridge (MA), The MIT Press, 1999 (trad. it. di Benedetta Gennato, *Remediation: competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Gerini e Associati, 2002)

Braga Paolo

*Dal personaggio allo spettatore: il coinvolgimento nel cinema e nella serialità televisiva americana*, Milano, FrancoAngeli, 2003

Brembilla Paola e Pescatore Guglielmo

*La serialità televisiva americana: produzione, consumo e tipologie di prodotto*, in Giulia Carluccio (a cura di), *America oggi: cinema, media, narrazioni del nuovo secolo*, Torino, Kaplan, 2014

Bruner Jerome

*Actual Minds, Possible Worlds*, Harvard University Press, 1986 (trad. it. di R. Rini, *La mente a più dimensioni*, Roma-Bari, Laterza, 2000)

Campbell Joseph

*The Hero with a Thousand Faces*, Bollingen Foundation, 1949 (trad. it. di Franca Piazza, *L'eroe dai mille volti*, Milano, Feltrinelli, 1958)

Casetti Francesco

*The Relocation of Cinema*, Nequs – European Journal of Media Studies, 22 novembre 2012, <http://www.necus-ejms.org/the-relocation-of-cinema/>

Fatemi Myriam e Tokarchuk Laurissa

*An Empirical Study on IMDB and its Community Based on The Network of Co.reviewers*, New York, ACM, 2012

Feuer Jane

*HBO and the Concept of Quality TV*, in Janet McCabe e Kim Akass (a cura di), *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*, Londra, I.B. Tauris & CO Ltd, 2007

Freeman Linton C.

*A set of measures of centrality based on betweenness*, in *Sociometry*, 1977, vol. 40, n. 1, pp. 35-41, <http://moreno.ss.uci.edu/23.pdf>

Gladwell Malcolm

*The Tipping Point: How Little Things Can Make a Big Difference*, Little Brown Company, 2000 (trad. it. di P. Spinato, *Il punto critico: i grandi effetti del piccolo cambiamenti*, Milano, Rizzoli, 2000)

Granovetter Mark

*The Strength of Weak Ties*, American Journal of Sociology, University of Chicago Press, vol. 78, n. 6, Maggio 1973

Greimas Algirdas Julien

*Les actants, les acteurs et les figures*, in *Du sense: essais sémiotiques*, Paris, Seuil, 1970 (trad. eng. di Paul J. Perron e Frank H. Collins, *Actants, Actors and Figures*, in *On Meaning: Selected Writings in Semiotic Theory*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1987)

Greimas Algirdas Julien e Courtés Joseph

*Sémiotique – Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Parigi, Hachette, 1979 (trad. it a cura di P. Fabbri, *Semiotica – Dizionario ragionato delle teoria del linguaggio*, Firenze, La casa Usher, 1986)

Herr Bruce W., Weimao Ke, Hardy Elisha, Bomer Katy

*Movies and Actors: Mapping the Internet Movie Database*, , in Conference Proceedings of 11th Annual Information Visualization International Conference (IV 2007), Zurigo, Svizzera, 4-6 luglio 2007, IEEE Computer Society Conference Publishing Services

Hunter Starling

*A Novel Method of Network Text Analysis*, Open Journal of Modern Linguistics, 4 giugno 2011

Hunter Starling e Smith Susan

*A Network Text Analysis of Conrad's Heart of Darkness*, Sciedu Press, 2014, <http://www.sciedupress.com/journal/index.php/elr/article/view/5699>

*Center of Attention: A Network Text Analysis of American Sniper*, Carnegie Mellon University, 2015,

<http://repository.cmu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1002&context=qatarworks>

*A Network Text Analysis of David Ayer's Fury*, *Advances in Language and Literary Studies*, vol. 6, n. 6, 2015, <http://www.journals.aiac.org.au/index.php/all/article/view/1840>

Hunter Starling, Smith Susan, Singh Saba

*Green Lights and Red Flags – Using Network Text Analysis to Predict Box Office Revenues*, 2015,

[http://www.academia.edu/10894927/Using\\_Network\\_Text\\_Analysis\\_to\\_Predict\\_Box\\_Office\\_Revenues](http://www.academia.edu/10894927/Using_Network_Text_Analysis_to_Predict_Box_Office_Revenues)

Innocenti Veronica, Pescatore Guglielmo

*Le nuove forme della serialità televisiva: storia, linguaggio e temi*, Bologna, Archetipo Libri, 2008

*Architettura dell'informazione nella serialità televisiva*, IMAGO, n. 3, Roma, Bulzoni, 2011

*Information Architecture in Contemporary TV-series*, *Journal of Information Architecture*, n.1-2, 2012, , <http://journalofia.or g/volume4/issue2/05-pescatore/>

*Dalla cross-medialità all'ecosistema narrativo: l'architettura complessa del cinema hollywoodiano contemporaneo*, in Federico Zecca (a cura di), *Il cinema della convergenza: industria, racconto, pubblico*, Milano, Mimesis, 2012

Ksiazek Thomas B.

*A Network Analytic Approach to Understanding Cross Platform Audience Behavior*, *Journal of Media Economics*, vol. 24, n. 4, 2011

Jenkins, Henry

*Transmedia Storytelling*, MIT Technology Review, 15 gennaio 2003, <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/>

*The Revenge of the Origami Unicorn*, *Confessions of an Aca-Fan*, 2009, [http://henryjenkins.org/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html), [http://henryjenkins.org/2009/12/revenge\\_of\\_the\\_origami\\_unicorn.html](http://henryjenkins.org/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html)

*Convergence Culture*, New York University, 2006 (trad. it. Di Vincenzo Susca e Maddalena Papacchioli, *Cultura Convergente*, Milano, Apogeo, 2007)

Luce R. Duncan e Perry Albert D.

*A Method of Matrix Analysis of Group Structure*, Psychometrika, vol. 14, n. 2, giugno 1949

Magli Patrizia

*Semiotica: teoria, metodo, analisi*, Venezia, Marsilio Editori, 2008

Margolin Uri

*Character*, in D. Herman (a cura di) *The Cambridge Companion to Narrative*, Cambridge, CUP, 2007

Pearson Roberta

*Anatomising Gilbert Grissom: the Structure and the Function of the Televisual Character*, in M. Allen (a cura di), *Focus on CSI*, Londra, I. B. Tauris & Co, 2007  
*Chain of events: Regimes of Evaluation and Lost's Construction of the television character*, in Roberta Pearson (a cura di), *Reading Lost: Perspectives on a Hit Television Show*, Londra, I. B. Tauris & Co Ltd, 2009

Pescatore Guglielmo, Innocenti Veronica, Brembilla Paola

*Selection and Evolution in Narrative Ecosystem: A Theoretical Framework for Narrative Prediction*, in 2014 IEEE International Conference on Multimedia and Expo Workshop (ICMEW), IEEE Computer Society, 2014, pp. 1 - 6 (atti di: Multimedia and Expo Workshops (ICMEW), 2014 IEEE International Conference on , Chengdu, China, 14-18 July 2014)

Ruffino Marco e Brembilla Paola

*Narrative ecosystems through the network analysis lens. Step One: The Production of U.S. TV Series, Between Capital and Labor Strategies*, in pubblicazione su SERIES, International Journal of TV Series Narrative, 2016

Salvini Andrea (a cura di)

*Analisi delle reti sociali: teorie, metodi, applicazioni*, Milano, FrancoAngeli, 2007

Scott John

*Social Network Analysis: a Handbook*, Londra Sage Publications, 1991 (trad. it di Michele Sampaolo, *L'analisi delle reti sociali*, Roma, Carrocci, 1997)

Smith Murray

*Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*, Oxford Clarendon Press, 1995

Traini Stefano

*Le due vie della semiotica: teorie strutturali e interpretative*, Milano, Bompiani, 2006

Turow Joseph

*Breaking Up America: Advertisers and the New Media World*, University of Chicago Press, 1997

Vogler Christopher

*The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*, Studio City (LA), Michael Wise Productions, 1992 (trad. it di Jusi Loreti, *Il viaggio dell'eroe: la struttura del mito ad uso di scrittori di narrative e di cinema*, Roma, Dino Audino Editore, 1999)

White Harrison C.

*Chains of Opportunity; System Models of Mobility in Organizations*, Harvard University Press, 1970

Zecca Federico

*Dal movie franchise al (trans)media franchise: appunti per una genealogia della transmedialità cinematografica*, Cinergie, il cinema e le altre arti, n. 10, marzo 2010

## *Sitografia*

*Francesco Casetti*, <http://francescocasetti.wordpress.com/>

*Internet Movie Database*, <http://www.imdb.com/>

*The Oracle Of Bacon*, <https://oracleofbacon.org/>

## ***Filmografia***

*Ai confini della realtà* (*The Twilight Zone*, 1959-1964, 1985-1989, 2002-2003), primi dieci episodi della prima stagione (1959)

*Colombo* (*Columbo*, 1971-1978, 1989-1993, 1994-2003), prima stagione (1971)

*Grey's Anatomy* (2005-in corso), terza e quarta stagione (2006-2008)

*Malcolm* (*Malcolm in the Middle*, 2000-2006), primi dieci episodi della prima stagione (2000) e primi dieci episodi della quarta stagione (2003)