

CLAUDIO BISONI
VERONICA INNOCENTI

PRESENTAZIONE

Il presente volume è nato dall'intento di esplorare un settore della produzione dei media che ci pare particolarmente promettente: quello delle nuove forme narrative. Lo studio delle narrazioni (cross e trans) mediali, degli universi espansi e dei meccanismi di comunità/pervasività tipici dei più recenti prototipi di serialità, oltre ad aprire la strada a prospettive teoriche e di ricerca inedite, può portare all'elaborazione di nuovi modelli economici e di business, instaurando un dialogo proficuo tra ricercatori e industria dell'entertainment.

Abbiamo dunque cercato di indagare gli *ecosistemi narrativi*, cioè le orchestrazioni di mondi durevoli, persistenti e condivisi, che caratterizzano il panorama delle narrazioni audiovisive e la cui analisi ci è parsa costituire una prospettiva strategica per comprendere le opportunità e le criticità del sistema dei media contemporaneo.

Il libro è frutto di sforzi congiunti, che hanno visto l'impegno di studiosi e ricercatori talvolta provenienti da discipline diverse dall'ambito dei media studies e dei film studies a cui noi apparteniamo. La convergenza dei vari interessi in campo ha trovato un primo momento compiuto di espressione in occasione del Convegno Internazionale Media Mutations, che per due edizioni è stato dedicato agli ecosistemi narrativi. In queste occasioni sono stati presentati per la prima volta in forma di relazione gli articoli qui raccolti.

Nella prima edizione del Convegno, intitolata *Ecosistemi narrativi: spazi, strumenti, modelli* (24 e 25 maggio 2011), gli ambiti privilegiati di indagine sono stati le nuove forme narrative e la tendenza dei media ad abbandonare i modelli di narrazione tradizionali per andare verso racconti caratterizzati dalla forte presenza di associazioni, link e legami che

innescano meccanismi di coinvolgimento nel fruitore. Ci siamo concentrati dunque sulla necessità di ripensare la progettazione e il design informativo e narrativo dei prodotti audiovisivi, al fine di ottenere una visione d'insieme capace di spiegare al meglio la connessione tra contesti e tecnologie, tra esperienza mediale e mondo digitale.

In questa chiave si è confermata come anacronistica e inservibile l'immagine del consumatore passivo di fronte ai prodotti offerti monodirezionalmente dall'industria culturale. Al contrario, l'industria culturale sta facendo sempre più i conti con fenomeni ormai sotto osservazione da tempo: l'intervento degli utenti in termini di appropriazione e manipolazione di contenuti, così come le azioni attraverso le quali il consumatore si integra all'interno dell'ambiente mediale e, più in generale, il ruolo degli utenti/fruitori nella trasformazione degli universi narrativi persistenti (pubblici connessi, social networking). Infine, il nostro interesse si è rivolto ai fenomeni di ibridazione, contaminazione, riuso nelle narrazioni durevoli.

Dopo il riscontro positivo ottenuto dall'edizione di *Media Mutations* del 2011 abbiamo avvertito l'esigenza di continuare a perlustrare lo stesso campo, ma sotto un'angolazione leggermente differente. L'approccio a ecosistema si era già rivelato adatto a mettere in luce aspetti rilevanti della produzione mediale contemporanea e, in particolare, la sua complessità e la sua dinamicità. Dunque, andando oltre le questioni di definizione, repertorio e analisi delle forme narrative, nell'edizione del 2012 (22 e 23 maggio) intitolata *Ecosistemi narrativi: flussi, trasformazioni, usi sociali*, abbiamo proposto un'indagine più sistematica sugli aspetti processuali degli ecosistemi, ragionando sui modelli del cambiamento e cercando di spiegare i processi che caratterizzano l'esistenza e le funzionalità (culturali ed economiche) degli ecosistemi stessi.

Con il proposito di prendere più alla lettera possibile l'idea degli ecosistemi come *luoghi abitabili* e degli oggetti medialità come *strumenti manipolabili*, ci siamo dunque chiesti che cosa significa, nel concreto, abitare un ecosistema mediale, quanto incidono il *design* e l'ergonomia sull'utilizzo che si fa dei contenuti dei media e in che modo i mondi costruiti dagli ecosistemi sono "mondi incidenti" sulla realtà. Da questo punto di vista, un ambito di ricerca particolarmente promettente è apparso quello videoludico, in particolare per ciò che riguarda pratiche come gli Alternate Reality Games (ARG), nelle quali, proprio a causa del-

le costruzioni mediali e narrative che si dispongono attorno al giocatore, l'esperienza immersiva assume una complessità determinante. Particolare attenzione è stata inoltre riservata al fenomeno della *resilienza* degli ecosistemi e ai meccanismi messi in atto per rispondere alle perturbazioni che li investono.

Questo libro è dunque il risultato di una riflessione congiunta intorno al tema degli ecosistemi narrativi ed è suddiviso in quattro sezioni che ripercorriamo brevemente, rimandando per una sintesi accurata dei singoli contributi che compongono le parti del libro agli abstract presenti all'inizio di ogni articolo.

La prima sezione, *Gli ecosistemi narrativi: teorie e prospettive*, raccoglie interventi che fanno il punto sulla necessità di aggiornare la strumentazione metodologica con la quale ci avviciniamo alla teoria dei media e allo studio delle narrazioni, spesso sconfinando in ambiti più o meno distanti dai media studies tradizionali (dalla biologia all'architettura dell'informazione).

La seconda sezione, *Le narrazioni estese*, è dedicata alle forme narrative che debordano nel tempo e nello spazio, e alle loro modalità di articolazione/ricapitolazione: dalla serialità televisiva ai *Live Action Role-Playing* (LARP), senza dimenticare altri meccanismi di partecipazione degli utenti-produttori (*produser*) attraverso l'uso di strumenti social e dispositivi di geolocalizzazione.

La terza sezione, *Ecosistemi: spettatori, giocatori, utenti*, ha al centro i consumatori che si rapportano a ecosistemi di tipo narrativo (ma non solo), siano essi spettatori, giocatori, o utenti. Il fine qui è quello di indagare le relazioni che si instaurano tra produttori e fruitori, soprattutto nell'ottica del ruolo sempre più attivo che i consumatori hanno dimostrato di avere nei confronti dell'offerta dell'industria culturale. La sezione comprende contributi che si occupano di diverse tipologie di prodotti ed esperienze: dalla televisione alla perlustrazione dei musei, dalla navigazione sui motori di ricerca a YouTube.

Infine, la quarta sezione, *Studi di caso*, è incentrata sull'analisi puntuale di alcuni oggetti specifici, tra cui spiccano esempi di serie televisive contemporanee che, come abbiamo detto, ci sembrano un terreno privilegiato per lo studio degli ecosistemi narrativi.