

Intersezioni di immaginari in un iper-immaginario postmoderno e postmediale: il caso della serie *Once Upon a Time*

Luca Bertoloni

Intersections of imaginaries in a postmodern and postmedial hyper-imaginary: the case of the series *Once Upon a Time*. *Within the contemporary mediascape, Once Upon a Time (ABC, seven seasons, 2011-2018) represents a rather original serial experiment: starting from the shared westerly (and not only) fairy-tale imagery, fueled and sometimes created by Disney, the series, thanks to its ecosystem structure, is configured in its essence by intersections with other imaginaries. The result is the creation of a contaminated hyper-imaginary novel that rethinks, re-semanticizes and reformulates characters and stories already imprinted in the collective imaginary. The architecture of the series resorts to the starting imaginaries as architraves and foundations; the semantic construction, instead, weaves a constant dialogue with the spectators, questioning stories, characters, musical moments, costumes, iconographies, even entire sequences of other films - all materials well impressed in the collective imaginaries of viewers, whose memory is solicited. It is only thanks to the links generated in the audiovisual memory of the spectators – in turn, well evoked by the narrative and metanarrative strategies applied by the authors – it the series manages to carve out its own originality. Therefore, the series under discussion creates, from scratch, a reflective imaginary of imaginaries in a constant evolution. So, the traditional fairy-tale imagery is not forgotten, but reshaped and re-semanticized in favor of the new perspectives that dominate in the contemporary mediascape (gender perspectives, villains back history, transmedia storytelling, replicability), combined with an original metanarrative: therefore *Once Upon a Time*, referring to the paradigm of complexity, proposes itself as a new point of reference that can be useful on several levels, and could be seen as a new postmodern and postmedial myth valid from childhood to adulthood.*

Keywords: series, seriality, imaginary, *Once Upon a Time*, postmodernism, postmedia, Disney.

Introduzione

*Once Upon a Time*¹ è una serie dalla durata di sette stagioni (per un totale di 155 episodi) scritta da Edward Kitsis e Adam Horowitz, già autori di *Lost*; trasmessa dall'emittente statunitense ABC tra il 2011 e il 2018, oggi è presente sul catalogo di Netflix e, a partire dal novembre 2020, anche in quello di Disney+ (la rete ABC è stata acquisita dalla Disney nel 1990 – Argentieri 2020). La serie afferisce per tipologia e struttura al paradigma della *complessità* (Mittel 2015; Dusi, Eugeni, Grignaffini 2020), che caratterizza buona parte delle produzioni seriali contemporanee (Innocenti, Pescatore 2008), assumendo una struttura a ecosistema (Bisoni 2013, Pescatore 2018) del tutto particolare (Marinelli 2015) poiché non si limita a creare “mondi possibili o impossibili” (Martin 2014, p. 10),

¹ In italiano *C'era una volta*: per scelta in questo articolo si utilizzerà sempre il nome originale.

ma, presentandosi come una iper-fiaba (Fraulini 2013), rielabora una serie di materiali pre-esistenti attingendo ad una serie di immaginari che, intersecati tra loro, si propongono come un nuovo iper-immaginario contemporaneo.

L'immaginario-contenitore richiamato principalmente dalla serie è quello fiabesco di matrice americana e occidentale (Moschini 2007; Brembilla, Pescatore 2014; Martin 2014; Grasso, Penati 2016), in particolare nella sua declinazione audiovisiva elaborata proprio dalla Disney nel corso della sua storia (Fossati 1986; Lasagna 2011) – fatto assolutamente scontato, se si considera che “è difficile trovare un'azienda che abbia inciso sull'immaginario collettivo (dapprima occidentale e, recentemente, mondiale) più della società di Walt Disney” (Castelnovi 2019, p. 107). Se è pur vero che le narrazioni della major, stratificatisi per tutto il Novecento (translitterando pian piano dall'ambito audiovisivo a quello più strettamente ludico²), si configurano come duali, ripetitive e prevedibili (Banti 2019, p. 18-20), rimandando alla declinazione negativa del concetto di industria culturale di ascendenza adorniana (Adorno 1947), è tuttavia interessante notare che *Once Upon a Time*, come è già stato dimostrato (Visalli 2012, Masinara 2015, Casoli 2014, 2016, 2017, 2019, Romanello 2019), non si appoggia a tale immaginario in modo asettico e puramente replicativo, ma lo rielabora sfruttando le nuove strategie attuate dalla casa di Topolino a partire dalla fine degli anni Novanta (Nader 2010, Visalli 2012, Saccà 2019), e implementatisi notevolmente con gli anni Zero (Casoli 2014, Uva 2017). Attraverso questa serie quindi Disney usa un proprio prodotto corollario, senza firmarlo in prima persona come brand³, per rimettere mano trasversalmente a quell'immaginario intermediale che lei stessa, affondando a sua volta nella sfaccettata e pluriforme tradizione della fiaba occidentale (Rossella 2012; Micheletto 2015; Articoni, Cagnolati 2019), ha creato ricorrendo al medium audiovisivo, al cinema, ai fumetti e ad una serie di altre pratiche, per costruirne

² Da qui il termine *disneyficazione*, in uso nelle scienze sociali (Kehoe 1991, p. 373), che rimanda ad una ludicizzazione delle città e della natura (trasformate in una sorta di parco giochi); tale termine in particolare assume valenza negativa quando è applicato all'urbanistica e al rapporto tra l'uomo e la natura (Camorriano 2018), e sottolinea anche un'omologazione eccessivamente diffusa.

³ Disney si è configurato nel corso del Novecento a tutti gli effetti come *brand* (Codeluppi 2012, Argentieri 2020) attraverso la costruzione di una *brand identity* crossmediale e relazionale (Codeluppi 2000) fortemente intrecciata con i suoi articolati storytelling (per il legame tra brand e storytelling si rimanda a Andò, Leonzi 2014; Leonzi 2020; Bernardo 2020; per le strategie di branding almeno a Keller 2005; Musso, Bionda 2020).

uno nuovo più adatto per leggere la complessa contemporaneità che vivono gli spettatori a cui si rivolge. Tale rimaneggiamento per altro si inserisce in un profluvio di operazioni analoghe portate avanti ultimamente dal brand, possibili grazie allo sfruttamento del potenziale replicabile sia del formato audiovisivo che del materiale-fiaba, oggetto per sua natura transmediale (Zipes 2012): il risultato nella serie ABC è una progressiva trasformazione di tutti i testi originali in potenziali intertesti, che si ottiene grazie a “procedure condivise di invenzioni originate partendo da memorie e archivi testuali [...] ed incorporando le prassi sedimentate di produzione e fruizione” degli stessi testi (Dusi, Spaziante 2006, p. 10).

Come anticipato, *Once Upon a Time* però non si accontenta dell’immaginario disneyano, ma intreccia con esso, nel proseguo delle stagioni, una serie di altri immaginari principalmente di ascendenza letteraria (come quello epico e cavalleresco, quello mitologico-greco, quello inglese ottocentesco o quello dantesco) senza soluzione di continuità, offrendone una trasposizione audiovisiva e rendendo talvolta invisibili i fili di sutura cuciti tra i mondi finzionali, attuando così una vera e propria *intersezione di immaginari* tutti vagamente ascrivibili alla cultura occidentale, di cui la serie sembra offrirsi, nel suo sviluppo diacronico, come un compendio proprio per quanto concerne i suoi immaginari. Per questa ragione gli studiosi che si sono occupati di *Once Upon a Time* hanno messo in evidenza il suo carattere irrimediabilmente postmoderno (la serie risulterebbe “il risultato più alto” dell’estetica post-moderna, Casoli 2014, p. 101), ma anche la sua specificità strutturale, tipologica e morfologica (soprattutto a livello dei personaggi). In questo contributo invece ci si concentrerà, partendo dalle nozioni di ecosistema, intermedialità, rimediazione, replicabilità e intertestualità⁴ applicate ai *film* e ai *media studies*, sulle modalità di interdipendenza e di dialogo dagli immaginari di riferimento, grazie alle quali la serie mette in atto il suo *storyworld* e il suo *worldmaking* (Dusi, Grignaffini 2020).

L’analisi svolta in questa sede è costruita intorno all’approccio formalista all’immaginario elaborato da Jean-Jacques Wunenburger (2008), in particolare

⁴ Per le quali si rimanda a buona parte della bibliografia citata nel corso di tutto questo lavoro.

nella sua declinazione interdisciplinare (Marzo e Mori 2019), tenendo tuttavia costantemente sullo sfondo la prospettiva di Alberto Abruzzese (2001, 2004) e di Silvia Leonzi (2009, 2018), che hanno individuato i legami tra narrazione, nuovi media, industria culturale e immaginario occidentale; visto il particolare oggetto d'analisi, la metodologia si servirà, oltre che degli studi sui prodotti audiovisivi seriali, anche dell'approccio interdisciplinare ambientale e visuale dei *media studies* (Ugenti 2016, Montani et al. 2018), ritenuto fondamentale a detta di chi scrive per sviscerare le modalità con cui la serie dialoga con gli immaginari e con il contesto di riferimento.

Il lavoro verterà nello specifico su tre elementi: il *racconto*, che “si pone come principale campo d'investimento (e come terreno privilegiato di incontro/scontro) dei processi di convergenza industriale e sociale» (Zecca 2012, p. 17); l'idea di *testualità* come *connessione*, ossia come “meccanismo in grado di mutare [...] la propria struttura in base alle esigenze del contesto” (Spaziante 2013, p. 73); la *riorganizzazione non lineare dei contenuti* (che caratterizza la società post-mediale), osservata attraverso un'analisi “che tiene conto dell'attività del soggetto (e dunque delle pratiche su cui quella stessa attività si fonda), delle immagini con cui egli entra in relazione, e dell'ambiente mediale entro cui l'azione si determina” (Ugenti 2016, p. 11)”. Il racconto, così come è stato definito da Roland Barthes (1982), è “ubiquo ed eterno, nel senso che si estende nello spazio e nel tempo [...] attraversando e in qualche modo rimuovendo ogni limite di cultura o di medium”: dialogando con gli immaginari, il racconto della serie si propone esso stesso (a livello sia narrativo che metanarrativo) come motore di un nuovo mito postmoderno (Lyotard 1979) e postmediale (Eugeni 2015), di cui il formato seriale ecosistemico rappresenta forse l'esito più naturale (cfr. Di Chio 2017, p. 137-138); un racconto che rinegozia costantemente il rapporto con gli spettatori costringendoli ad attingere al proprio patrimonio intermediale, e ponendoli in modo nuovo di fronte a miti vecchi, che nella versione rimediata o remixata possano essere in qualche modo validi ancora oggi. Attraverso la messa a fuoco di questo *iper-immaginario* configuratosi in *immagini*, le quali sono frutti di un'invenzione “che trova la sua massima esemplificazione nella produzione di artefatti” (Montani et al. 2018, p. 203) come

le produzioni seriali, si avrà una nuova testimonianza “dell’incessante formarsi e riformarsi” dei miti contemporanei, i quali spesso non nascono ex-novo, e neanche “si generano come risposta meccanica e pre-razionale a questo o a quel bisogno”, ma si sviluppano “come risorsa di cui l’umanità non sa fare a meno per dare senso al vivere” (Ortoleva 2019, p. 14).

1. Worldmkaing, mondi possibili e rilocalizzazioni: dalla Foresta incantata a Storybrooke

La risemantizzazione dei materiali testuali di partenza è resa possibile dal fatto che la serie azzerava le distanze spaziali e cronologiche delle vicende originali creando un’unica storia in un’unica rete di ambienti tra loro collegati, nei quali agiscono insieme tutti i personaggi afferenti agli immaginari a cui si fa riferimento: Pinocchio, Peter Pan, Robin Hood, la Regina Cattiva (l’originale villain della fiaba di Biancaneve), Mulan, Malefica, Elsa di Frozen, Ade, Merida ma anche Hansel e Gretel, il fagiolo magico, Lancillotto, il Conte di Montecristo, Tremotino, Frankenstein, Beowulf e moltissimi altri ancora. L’architettura dei personaggi riprende la struttura polifonica del comparto dei Classici Disney, che attingono non solo alle fiabe di ascendenza classica ma anche alla letteratura (come il Robin Hood di Dumas), alla mitologia greca (come i personaggi di Ade, Hercules e Zeus) e ad altri svariati immaginari occidentali. La serie risulta essere così un’opera che fa dell’intermedialità (De Giusti 2008, Zecca 2013, Vittorini 2019) non solo la sua cifra stilistica, ma anche il suo orizzonte semantico, poiché il medium audiovisivo e la struttura ad ecosistema fanno convergere a sé (Jenkins 2007; Brembilla, Innocenti 2017) svariati formati mediali di natura popolare (cartoni animati, film, romanzi, fiabe, rappresentazioni teatrali, fumetti, etc.), ciascuno dotato di proprie linee narrative che poi si intersecano e si fondono in un’unica rappresentazione immaginifica coerente.

Luoghi e ambienti rappresentati sono oggetto privilegiato d’analisi della serialità contemporanea (Waade, Lymch 2017; Bernardelli 2017), risultando particolarmente importanti nelle serie di genere fantasy (Martin 2014, pp. 61-63), cui senza dubbio anche *Once Upon a Time* può essere ricondotta per diverse ragioni, tra cui la pervasività dei rimandi ad una memoria comune (Zecca 2012:

169-170). Il paesaggio intenso come “puro rapporto visuale” tra i personaggi e la “loro semplice figurazione” (Turco 2010, p. 122) è peraltro uno dei motori principali dell’immaginario, poiché consente al mondo reale di essere proiettato in immagini mentali (vere o finzionali che siano): grazie alle rappresentazioni (audio)visive virtualizzate infatti i luoghi si trasfigurano in uno “spazio simbolico [...] riconoscibile e condiviso da tutti coloro che lo frequentano” (Ragone 2015).

Il rapporto tra la serie e gli ambienti spaziali muta nel corso delle stagioni, poiché la mappatura dello storyline si allarga a mano a mano che vengono introdotti nuovi mondi. Tuttavia osservando la serie si riscontra anche un’architettura sottesa a tutte le stagioni, strutturata in due macroambienti: il mondo reale e il mondo fiabesco, che come due binari consentono l’andamento narrativo bipartito della diegesi; il rapporto tra i due mondi sembra rievocare quello di un altro prodotto pop e fantasy di massa dalla grande fortuna, e ben impresso nell’immaginario collettivo occidentale (e mondiale), il franchise *Harry Potter* (Zipes 2002, Balliana 2020): un mondo reale non magico, ed un mondo possibile nascosto dietro di esso, in cui protagonista è la magia. Come nei romanzi della Rowling, i due mondi sono retti da leggi differenti; inoltre, il mondo possibile è ben celato dietro quello reale, che vivrebbe totalmente ignaro dell’altro, senza essere neanche consapevole della presenza della magia, che invece caratterizza il mondo altro⁵.

Il mondo delle fiabe è inizialmente presentato a sua volta come un meta-mondo che prende il nome di *Foresta incantata*, nella quale vengono rilocate (anche cronologicamente) le storie originali, infatti i personaggi di favole diverse (Pinocchio, Cappuccetto Rosso e la nonna, Biancaneve, la Fata Turchina, Tremotino) vivono tutti insieme in un ambiente unico. Già nella prima stagione vi sono tuttavia alcuni rimandi sotto forma di brevi sequenze ad altri due mondi: Agrabah, dalla quale proviene il Genio, e soprattutto il Paese delle Meraviglie⁶,

⁵ Anche laddove mancano rimandi intertestuali definiti (come appunto nel caso di Harry Potter), *Once Upon a Time* riesce a ricalcare una serie di atmosfere di altri franchise pop, presentandosi in qualche modo anche come una sintesi di essi.

⁶ Protagonista dello spin-off *Once Upon a Time in Wonderland* (2014, 13 puntate), modulato sul racconto originale di Lewis Carroll, che condivide con la serie originale soltanto l’atmosfera e qualche personaggio (come Will Scarlett/Fante di cuori, Robin Hood e Jafar – quest’ultimo tuttavia interpretato da un altro attore), pur essendo ambientato sostanzialmente soltanto in un unico mondo “minore” (e, ovviamente, nel presente del mondo reale).

che introduce la questione del rapporto tra i mondi paralleli e dei meccanismi che permettono di transitare da uno all'altro, centrali nel worldmaking. Con l'evolversi delle stagioni vengono introdotti nuovi Reami di natura non esclusivamente fiabesca, a cui sono dedicate metà di alcune stagioni nettamente bipartite non solo sul piano narrativo, ma anche su quello spaziale: *L'isola che non c'è* e *Oz* (terza), *Arendelle* (prima parte della quarta), *Camelot* e *l'Oltremondo* (quinta), la *Terra delle Storie mai raccontate* (prima parte della sesta) e la *Foresta magica* (settima, quasi un reboot della prima stagione: l'ambiente infatti è una versione alternativa della prima Foresta incantata). I mondi non esistono di per sé, ma sono sempre frutto di un atto creativo: la stessa Foresta incantata si configura come tale perché alcuni misteriosi autori hanno raccontato e scritto in un libro, dal titolo *Once Upon a Time*, le vicende ambientate in questo luogo, rendendo così "reale" anche l'ambiente (e i personaggi che vi agiscono); anche gli altri mondi sono frutto di atti creativi interni alla diegesi, in particolare il Regno del desiderio, creato ad hoc tramite un desiderio espresso attraverso la lampada magica di Aladino, e soprattutto la Terra delle Storie mai raccontate, che racchiude i personaggi presenti nei libri "minori" rispetto al libro principe (che dà il titolo alla serie), ma anche le vicende dei personaggi "dimenticati" nel libro, come la sorellastra di Cenerentola, a cui è dedicato un intero episodio della sesta stagione – tutte storie che non sono state raccontate ufficialmente dall'Autore di quel volume. Tali atti creativi ruotano intorno all'idea fondante di tutta la serie, ossia che i personaggi delle favole contenute nei libri esistano realmente, ed abitino qua e là in qualche reame.

Tutti questi regni tuttavia sono privati della loro componente paesaggistica distintiva, abbozzando soltanto un'iconografia-base uguale e stereotipata di impronta fantasy e fiabesca (una foresta con villaggi medievali e luoghi magici che rappresenta in ugual modo Camelot, Oz, Arendelle, la Foresta magica e la Foresta incantata), ad esclusione di quelli già ben distinti nell'immaginario disneyano, di cui sono ripresi pedissequamente alcuni tratti visivi fondanti (nel Paese delle Meraviglie ritroviamo l'iconico labirinto del cartone, mentre nella Foresta incantata troviamo un ambiente nei pressi del mare ricalcato sulle

atmosfere della saga disneyana dei Pirati dei Caraibi⁷), presenti sporadicamente anche negli altri regni, anche se spesso non hanno carattere distintivo (i vari reami sono pieni di castelli, talvolta neanche riconoscibili – tranne quello della Regina Cattiva, protagonista di tutta la serie). Diventa quindi impossibile capire dove finisce un mondo e dove inizia l'altro. L'unica eccezione è *L'isola che non c'è*, mondo ben noto agli appassionati della Disney e al centro di diverse operazioni transmediali (Andò, Leonzi 2014) di rimediazione (Bolter, Grusin 1999) che dall'originale testo teatrale spaziano fino al cinema, alla letteratura, alla musica, ai videogiochi, alla canzone e perfino ai blog sul web (Lockwood 2017): la terra di Peter Pan è connotata dettagliatamente a tinte dark, rappresentando l'unico scivolamento della serie dalla sua "atmosfera pacificata" (Casoli 2014, p. 100), slittamento reso ancora più oscuro grazie proprio alla presenza di uno dei pochi "cattivi puri" (Casoli 2017, p. 121) di tutta la vicenda, proprio il ragazzino che non vuole invecchiare. Nel finale della settima stagione viene infine attuata una nuova rilocalizzazione fisica degli ambienti, poiché i Reami vengono tutti uniti nel nostro mondo attraverso un suggestivo piano sequenza che ne illustra la nuova contiguità spaziale intorno alla città-fulcro della narrazione nel mondo reale: *Storybrooke*.

Anche Storybrooke nasce come frutto di un atto creativo diegetico, un Sortilegio che la Regina Cattiva ha lanciato su tutti gli abitanti della Foresta incantata cancellando loro la memoria e spedendoli in "un luogo dove gli furono rubati tutti i lieti fini: il nostro mondo"⁸, per avere così finalmente quel lieto fine tutto suo che nella storia originale non le è concesso, poiché nella cultura di massa (disneyana) e nell'immaginario fiabesco occidentale stereotipato, dove il bene e il male sono manicheamente contrapposti ed edulcorati nelle loro componenti più estreme, i cattivi sono (o forse erano, Visalli 2012, Bernardelli 2017) destinati a soccombere. Il nome della cittadina creata ex novo da Regina è significativamente modulato su *story-book*, rendendo così in un sostantivo-emblema uno dei temi centrali della meta-diegesi (il rapporto con la tradizione scritta); la città si

⁷ Di cui vengono anche ripresi i personaggi di Davy Jones e di Barbanera (di quest'ultimo si annoverano diverse trasposizioni audiovisive e transmediali nel corso della seconda metà del Novecento).

⁸ Così recitano i titoli d'inizio nell'incipit del pilot.

configura, come in *Lost* (diversi sono i legami relazionali tra le due serie, sia sul piano industriale che su quello estetico, narrativo e concettuale – cfr. Romanello 2019), in un ambiente-cornice che lega tutte le vicende dei protagonisti che agiscono nei vari mondi, i quali si ritrovano in qualche modo sempre lì (fatta eccezione per la settima stagione, ambientata a Hyperion Heights, quartiere di Seattle), ed è collocata non a caso nel Maine, terra privilegiata dei racconti soprannaturali di Stephen King. Il dualismo Storybrooke – Foresta incantata, che prevale nettamente nelle prime due stagioni, non è solo diatopico, ma anche cronologico⁹ e soprattutto concettuale: il nostro è un mondo (apparentemente) senza magia, nel quale le fiabe e le storie sono considerate finzione e non realtà; questo spunto è approfondito nelle incursioni in vere città del nostro mondo come Boston o New York, elette simbolo di una cultura che sembra non dare la giusta importanza alla fantasia, alla narrativa e ai valori positivi che le fiabe portano con sé.

Grazie alla strategia della rilocalizzazione si dispiega così un primo passo verso la complessa stratificazione semantica e metanarrativa della serie, che non potrebbe neanche avviarsi se gli spettatori non riconoscessero la dicotomia oppositiva tra i mondi fiabeschi e il nostro. In altre parole: non è necessario che gli ambienti fiabeschi vengano dettagliatamente connotati, è sufficiente che essi rimandino simbolicamente ad ambienti molto noti nella memoria degli spettatori per far scattare in loro il meccanismo antitetico con la nostra realtà quotidiana. Il worldmaking spaziale così si configura secondo la norma demiurgica degli “infinite reami, infinite possibilità”, esplicitata dal Capitano Uncino del Regno del Desiderio (7x02) quando incontra il suo doppio della Foresta incantata; la serie, per organizzare il suo materiale narrativo così vasto, ha bisogno di un universo rilocalizzato e nettamente bipartito, all’interno del quale può giocare con infinite possibilità combinatorie creando infiniti spazi che divergono solo per pochissimi

⁹ Nella prima stagione le vicende ambientate a Storybrooke raccontano il presente nel quale i personaggi delle favole hanno perso la loro memoria dopo il Sortilegio; le vicende ambientate nella Foresta incantata raccontano invece gli eventi avvenuti nel passato prima che venisse scatenato il Sortilegio. Lo sdoppiamento tra i mondi va spesso di pari passo con una doppia linea cronologica che garantisce la struttura binaria (talvolta ternaria) a singhiozzo anche per le successive stagioni.

tratti, facendo cadere la bilancia più sul versante della ripetizione (o tradizione) che su quello della variazione (Eco 1985, Leonzi 2018).

Sia Storybrooke che la Foresta incantata sono inoltre dotati di specifici *loci* che, come gli ambienti nei quali si trovano, assumono un valore profondamente simbolico fungendo da calamita centripeta per le stringhe narrative dei personaggi, come la locanda di Granny e il negozio del Signor Gold (alter-ego nel nostro mondo di Tremotino, tra i personaggi più importanti di tutta la serie) nella città del Maine, e il Palazzo Reale di Biancaneve nel reame fiabesco. Tutte e tre le location in modalità differenti consentono alle linee narrative di convergere e di risolversi nei loro snodi fondamentali: la locanda di Granny svolge un ruolo relazionale ed emotivo, perché lì si festeggia ogni fine di sortilegio (ne viene usato uno in quasi ogni stagione), e i personaggi vi si confidano per ogni questione importante, sia personale che collettiva; nel negozio d'antiquariato del signor Gold, vera e propria fucina affettivo-transmediale (Leonzi 2018, p. 14) dalla forte pulsione narrativa, sono contenuti moltissimi oggetti che rimandano a tutte le vicende narrate, sottolineando per metonimia il ruolo demiurgico di Tremotino che, da *deus ex machina*, si scopre essere spesso il manovratore che agisce nell'ombra e che fa andare tutto secondo i suoi piani (tale logica peraltro non è dissimile a quella della serie stessa: ogni oggetto rimanda ad una storia, dunque genera un link diegetico-testuale che dà il via ad un'altra stringa narrativa, così come avviene per i materiali testuali originali delle fiabe); invece attorno alla tavola rotonda del Castello, luogo simbolico delle favole per eccellenza (il "castello dei buoni"), si progettano battaglie, si svolgono cerimonie di incoronazione (come quella della Regina Buona, con cui si conclude la serie) e perfino matrimoni (come quello tra Biancaneve e il Principe, che apre la prima stagione – le due sequenze sono speculari). Nella quinta stagione viene introdotto un Oltremondo ben connotato, nel quale si intersecano tre ambienti ben impressi nell'immaginario occidentale: l'inferno della *Commedia* di Dante (di cui sono ripresi almeno la scritta sopra la porta, l'ambiente naturale dei sotterranei e la presenza dei fiumi con tanto di traghettatore di carontesca memoria, nonché la struttura del contrappasso), l'oltretomba del mondo greco (sovrano è Ade, rimandando all'iconografia Disney ha i capelli che si incendiano di un fuoco

azzurro) e Storybrooke, ormai impressa nell'immaginario del fandom, rappresentata nella sua versione infernale con un "fioco lume" di dantesca memoria attraverso una sorta di contrappasso al contrario sia ambientale (la città appare in uno scenario apocalittico, con edifici rotti, luce soffusa e polveri dovunque) che narrativo, soprattutto per i cattivi che non hanno avuto fortuna in vita (per esempio la locanda di Granny è gestita dalla Strega Cieca, uccisa da Hansel e Gretel e da Regina – già nella favola originale si occupava di cibo, ed ora gestisce il punto di ritrovo più gettonato della città infernale). La serie quindi, dopo le prime due stagioni, tende a ripiegarsi su sé stessa sfruttando anche gli ambienti che ormai si sono impressi ex-novo nell'immaginario del proprio fandom, per ri-medarli garantendo nuove configurazioni semantiche che funzionano proprio in relazione agli ambienti originali.

La struttura iconica di Storybrooke è molto dettagliata nonostante la città sia sostanzialmente ridotta, per quanto riguarda gli esterni, alla via principale: il richiamo è ai parchi di divertimento targati Disney e alle loro *main street*, i cui singoli locali sono curati nel dettaglio e proiettati in una dimensione a-cronica. La disneyificazione ambientale e urbana si fa ancora più forte nella sequenza finale di tutta la serie, dove la tecnica del piano sequenza sembra proprio riprendere le varie aree tematiche di un grande parco a tema realizzato dalla major, legate tra loro senza soluzione di continuità e con una forte contiguità, sia spaziale che narrativa: il parco a tema-Disney infatti è un "mondo abitabile e coerente" (Pescatore 2018), e non soltanto una propaggine della produzione audiovisiva, ed è strutturato proprio per fare interagire tra loro personaggi appartenenti a mondi funzionali differenti (come Cenerentola e Biancaneve), in modo che i visitatori ne possano fare esperienza, elemento "fondamentale nella costruzione della significazione, a tutti i livelli in cui essa si estrinseca: spaziale [...], temporale [...], attoriale" (Marrone 2007, II). Narrazione ed esperienza (Eugeni 2010) sono simbioticamente legate nei parchi a tema Disney (al contempo sia dei *mediascape* – Montani et al. 2018 – che dei *serviscape*): i visitatori infatti non si sorprendono affatto se nella sfilata vedono camminare vicini la Regina di Cuori e i protagonisti di Toy Story.

La casa di Topolino, dopo aver creato una serie di immaginari riprendendo racconti noti e meno noti della tradizione occidentale (e non solo – si veda per esempio Mulan), dà corpo al suo immaginario creando i suoi parchi a tema; con *Once Upon a Time* trasferisce tale dimensione in una diegesi creata ex-novo, non svelandosi in primo piano come brand e nascondendo quindi i rimandi al proprio immaginario non solo audiovisivo, ma anche ludico.

2. *Tracce non diegetiche, riconoscibilità e reti intertestuali*

La tessitura di *Once Upon a Time* è composta da una serie di fili intertestuali che, in equilibrio tra svelamento e nascondimento, rimandano con precisione agli immaginari letterari e audiovisivi prodotti dai personaggi selezionati nella storia e dai mondi entro cui essi agiscono; questa tela intertestuale è formata da quelle che Sara Casoli (2019, p. 251-252), proprio in riferimento alla serie prodotta da ABC, ha definito *tracce non diegetiche*.

Le “tracce non diegetiche” sono sostanzialmente delle meta-informazioni trasversali, rappresentazioni figurative ed elementi narrativi (azioni, percorsi, ecc.) divenuti iconici ed evocativi di quel personaggio e a lui associabili univocamente. Essi non dipendono dalla particolare diegesi della narrazione in cui il personaggio replicante si situa ma piuttosto dalla caratterizzazione propria della figura seriale, talmente sedimentata nella memoria culturale da essere divenuta memetica. [...] L'intera struttura narrativa della serie ABC si basa sulla consapevolezza che i personaggi delle fiabe sono figure ampiamente conosciute, riconoscibili e sedimentate nel profondo del background culturale degli spettatori [...]. La trama della serie [...] non si sofferma più di tanto a spiegare una tradizione più che consolidata. Piuttosto, essa insiste nel porre in relazione la ripetizione delle tracce non diegetiche con la variazione di altri elementi salienti (il setting, gli archi narrativi, le interazioni tra i vari personaggi).

Nella serie sono presenti diverse tipologie di tracce non diegetiche: fisiche, caratteriali, abitudinarie, figurative, iconiche ed altro ancora. La bipartizione tra i due macro-mondi fa sì che le tracce non diegetiche vengano applicate in modo differente: nel mondo reale sono ridotte sul piano fisico e visivo, risultando più espresse a livello caratteriale e abitudinario; nel mondo fiabesco prevalgono invece le tracce visive e figurative, maggiormente ascrivibili al lavoro disneyano

di riscrittura audiovisiva (ovviamente soltanto per i personaggi che attingono a quell'immaginario), mentre i tratti caratteriali e abitudinari sono di norma rielaborati e più complessi. Tali elementi possono apparire mescolati e talvolta invertiti: accade infatti che i sette nani di Biancaneve, i cui abiti fiabeschi sono riproduzioni più o meno fedeli alla trasposizione disneyana, risultano comparse stereotipate nel mondo delle favole, ma hanno nuove *back history* nel mondo reale, in particolare Brontolo/Leroy, vero e proprio caratterista di tutte le stagioni.

La presenza di tali tracce è più evidente nella stagione inaugurale, strutturata ad hoc per stimolare lo spettatore a “decodificare le regole interpretative per poter comprendere le complesse strategie narrative” (Mittel 2015, p. 99) della serie, in una logica di *gamification* (Catolfi, Giordano 2015) che ben si confà allo spirito disneyano dell'opera. Quasi tutti gli episodi di buona parte della stagione inaugurale (prima che il climax narrativo conduca alla risoluzione finale) sono infatti dedicati ciascuno ad un singolo personaggio delle favole che è presentato in una doppia veste: una ambientata nel mondo fiabesco, nel passato, ed un'altra ambientata nel presente, nel mondo reale (la bipartizione ancora una volta non è solo diatopica, ma anche diacronico-cronologica). Per capire le vicende del presente del personaggio, nel quale ha perso la memoria per via del Sortilegio, è fondamentale conoscere il suo passato; la replicazione della storia viene attuata grazie ad un intreccio costruito sapientemente grazie ad un procedere in parallelo delle sequenze che stanno attente a non svelare niente del passato se non quando è strettamente correlato col presente.

A svolgere un ruolo fondamentale nella serie (un vero e proprio *point of entry*) è Emma Swan, personaggio che apparentemente proviene dal nostro mondo, ma che si scopre essere la figlia di Biancaneve e del Principe Azzurro; cresciuta negli Stati Uniti, la giovane ragazza è totalmente ignara dell'esistenza del mondo delle favole (secondo un topos modulato sull'archetipo campbelliano del viaggio dell'eroe – Vogler 1992 –, che coinvolge con modalità e strutture narrative analoghe anche altri brand transmediali pop come Harry Potter e Star Wars), per questo lo spettatore riesce ad identificarsi con lei mentre si relaziona all'immaginario fiabesco. Emma conosce le storie e i mondi finzionali di cui le parla il figlioletto Henry (che la guiderà nel percorso di “scoperta” della magia),

cercando di convincerla del fatto che anche lei, in qualche modo, ne fa parte: Emma tuttavia le conosce soltanto come storie, quelle storie di cui l'immaginario occidentale è imbrigliato e imbevuto¹⁰. Come Emma, anche lo spettatore è chiamato (soprattutto nella prima stagione) a scovare le tracce non diegetiche presenti nel nostro mondo, per capire a quale fiaba appartiene un determinato personaggio: se con Biancaneve e Regina le tracce di natura fisica sono evidenti e valorizzate dal montaggio e dalle scelte diegetiche di regia (la prima parla con gli uccellini, la seconda ha una particolare predilezione per le mele), il riconoscimento è invece più complicato per personaggi come il dottor Hopper/Grillo Parlante (la cui traccia non diegetica è soltanto il rimando alla coscienza – il riconoscimento da parte del pubblico è possibile, nel pilot, grazie ad una ripresa sintagmatica verbale tra il grillo, nel passato, e il dottore, nel presente, e ad un raccordo tra presente/passato), e perfino impossibile con August/Pinocchio-adulto (poiché esordisce privo di tracce non diegetiche fisiche – resta solo la predilezione per le bugie, per altro nascosta per molti episodi) e con il dottor Whale/Frankenstein (l'unica traccia non diegetica è la professione), la cui identità viene svelata in un colpo di scena soltanto all'inizio della seconda stagione.

Il meccanismo di riconoscibilità nello spettatore scatta quindi da elementi testuali di varia natura che generano link immediati nei confronti degli immaginari di riferimento, tali che orientano lo spettatore in una diegesi che, altrimenti, risulterebbe disorientante. Per questa ragione gli sceneggiatori possono perfino giocare con gli orizzonti d'attesa degli spettatori, per poi svelarli offrendo storie totalmente divergenti (e risemantizzate) da quelle impresse nell'immaginario: queste stringhe narrative possono prendere corpo durante l'evolversi della diegesi (come le relazioni lesbiche tra l'Alice del Regno del Desiderio e Robin, la figlia di Zelena, strega perfida del regno di Oz, oppure quella tra Dorothy di Oz e Cappuccetto Rosso), essere svelate attraverso back history nei lunghi flashback (Capitan Uncino ha "rapito" la moglie di Tremotino,

¹⁰ Tale strategia andrà avanti anche nel proseguo delle stagioni, quando Emma avrà accettato (seppur con fatica) la sua origine fiabesca: in 6x05, quando a Storybrooke si parla di un nuovo abitante della Terra delle Storie mai raccontate, Aladdin, Emma risponde laconica: "Non conosco la storia ma ho visto il film. È una cosa di questo mondo [...]. Ma sì, Aladdin... *Il mondo è mio*, i tappeti volanti...".

scatenando una serie di vendette; Mulan si è innamorata della principessa Aurora) e concretizzarsi in veri e propri depistamenti da parte degli sceneggiatori (quando alla fine della quarta stagione si accenna a Mago Merlino, l'attesa è per uno stregone vecchio e con la barba bianca, non per un giovane uomo di colore).

La centralità della dimensione dello sguardo e della visione è data dalla ripresa di elementi iconografici disneyani, come i costumi dei protagonisti e perfino la ricostruzione di intere sequenze dei cartoni, in una logica da live-action: è quello che accade all'inizio del pilot, dove la sequenza del matrimonio tra Biancaneve e il Principe è modulata sull'incipit del cartone animato *La bella addormentata nel bosco* (1959), oppure durante le numerose scene di ballo tra Belle e Tremotino, dove il Signore Oscuro indossa l'iconico abito blu della bestia di disneyana memoria, e la sua compagna è ovviamente vestita di giallo sgargiante. Le sequenze tra Belle e Tremotino, che come un leitmotiv ritmano quasi tutte le stagioni della serie (la loro relazione è piuttosto travagliata), si distinguono perché sono le uniche accompagnate da una colonna sonora che rimanda intermedialmente e direttamente al suo corrispondente Disney, ossia il tema *Beauty and the beast* dell'omonimo film. Le ragioni dell'assenza delle canzoni originali della Disney, che così tanto hanno contribuito ad alimentare l'immaginario intermediale legato alla major, sono tante, ma a detta di chi scrive la principale è legata al fatto che *Once Upon a Time* non è firmato direttamente dal brand-Disney: la presenza di brani così iconicamente impressi nell'immaginario collettivo e associati con precisione ai film Disney avrebbe trasformato la serie in una sorta di ri-mediazione a pastiche in live-action, portandola lontana dal suo intento originale di proporsi come un iper-immaginario fiabesco-occidentale svincolato dal marchio di Topolino. Il brano musicale del 1991, nonostante la parcellizzazione limitata dell'uso, assume una sorta di funzione leitmotivica di "caratterizzazione del personaggio" (Buzzi 2013, p. 46-47)¹¹ segnando due momenti cruciali della relazione amorosa tra Belle e la

¹¹ In tutta la serie sono presenti temi musicali originali che caratterizzano i personaggi, come quello (iconico) della Regina Cattiva, quello tra Belle e Tremotino oppure quello tra il Principe e Biancaneve.

bestia/Tremotino ma al contempo, trattandosi dell'unico riuso esplicito musicale, marca l'importanza della sottotrama all'interno della diegesi.

Il linguaggio musicale non viene quindi di norma utilizzato nell'intersezione testuale di rimandi all'immaginario, fatta eccezione per alcune melodie che diventano anch'esse tracce non diegetiche, consentendo il riconoscimento dei personaggi: avviene così per i sette nani che fischiettano *Hei Oh*, oppure per Emma che, nella sua replicazione del Regno del Desiderio, è raffigurata con i panni della principessa Aurora ricreando una sequenza del cartone sia a livello visivo (come la bella addormentata, anche lei raccoglie i fiori nel bosco) che sonoro (canticchia la melodia di *Lo so*, già nel balletto di Čajkovskij che ha ispirato il cartone, e resa ancora più nota grazie alla trasposizione disneyana). Il fandom tuttavia sperava spasmodicamente di vedere i propri beniamini cantare: per questa ragione un episodio della serie (6x20) è costruito come un musical live-action, e vede i protagonisti principali cantare alla maniera della Disney, contestualizzando non solo i brani all'interno della diegesi (l'episodio, molto corale – quasi ogni protagonista ha una sua parte cantata – è parzialmente incentrato intorno al matrimonio tra Emma e Uncino), ma illustrando diegeticamente le ragioni del canto, che sarebbe dotato di una potente “forza magica” per sconfiggere il male. I brani sono inediti, scritti appositamente dai compositori della colonna sonora della serie: il rimando all'immaginario disneyano è quindi ridotto esclusivamente alla modalità del musical e del live-action. È dunque la dimensione dello sguardo e della visione ad essere centrale e a consentire il processo del riconoscimento, sul quale poi si inscenano tutti i percorsi narrativi della diegesi.

Quando invece si attivano link intertestuali ad altri immaginari non traslati dalla Disney, spesso è sufficiente un nome, che a sua volta evoca un immaginario che non è necessario conoscere nei suoi contenuti narrativi; infatti quando appare il Nautilus con il Capitano Nemo, non è necessario che gli spettatori conoscano la storia di Jules Verne, e neanche che sappiano che *L'isola misteriosa* (che nella diegesi non è altro che la Terra delle Storie mai raccontate) è il titolo dell'ultimo atto della trilogia verniana: è sufficiente che lo spettatore in

qualche modo riconosca il personaggio come appartenente ad una delle tante storie che affollano il nostro immaginario.

La rete intertestuale, complice la struttura ecosistemica della serie caratterizzata da “linee temporali sovrapposte” e personaggi dotati di “reti sociali [...] estremamente complesse” (Pescatore 2018, p. 23), non nasconde le sue ragioni sia industriali che di marketing, legate ovviamente alla major che possiede ABC: si spiegano così molti dei personaggi che vengono introdotti di volta in volta nelle stagioni, che fungono da supporto e da pubblicità (Volli 2014) per i corrispondenti prodotti firmati in prima persona dal brand Disney, come Elsa, Anna e i protagonisti del mondo di Arendelle, introdotti nella quarta stagione tra il 2014 e il 2015, un anno dopo l’uscita di *Frozen* (2013)¹², la Strega Perfida del Regno di Oz, introdotta sempre nella quarta stagione a un anno di distanza dall’uscita del film *Il grande e potente Oz* (2013), diretto da Sam Raimi, o Merida, protagonista di *Ribelle* (2012), aggiunta nella serie all’interno della quinta stagione (2015-2016), con l’idea di attualizzare il comparto-personaggi ampliandolo a quelli introdotti dalla Disney negli ultimi anni, creando così un continuum tra i classici già impressi nell’immaginario e quelli che lo stanno per fare, e dimostrare al contempo la vitalità del mito, che viene così perpetuato ed arricchito.

3. Replicabilità e risemantizzazioni: estetica della ripetizione

La strategia narrativa di *Once Upon a Time* è parimenti costruita sui principi della replicazione e della risemantizzazione: per realizzare un obiettivo così pretestuoso, gli autori recuperano i personaggi impressi nell’immaginario dotandoli di nuovi caratteri più in sintonia con i tempi e remixandoli attraverso un nuovo filtro etico ed una visione totalmente rivisitata degli stereotipi, soprattutto quello di genere principesco-femminile (Saccà 2019, Riva et al. 2020). Per questa ragione gli showrunners ricorrono a *personaggi replicanti* (Casoli 2019, p. 241-

¹² Sorprende tra questi personaggi l’assenza di Olaf, simpatico e iconico pupazzo di neve parlante, che forse sarebbe stato percepito dagli spettatori sia come infantile, che come eccessivamente legato al brand-Disney; interessante inoltre notare che nel doppiaggio italiano sono state scelte per dare le voci a Elsa e Anna rispettivamente Serena Autieri e Serena Rossi, già doppiatrici degli stessi personaggi nel lungometraggio, per favorire il processo di riconoscimento da parte del pubblico (italiano).

275) ben impressi nell'immaginario collettivo codificato dalla major disneyana, dotati a loro volta dal punto di vista morfologico di tracce diegetiche slegate dal racconto contestuale, le quali poi lasciano gradatamente il posto a nuove stringhe narrative che si allontanano dai personaggi impressi nell'immaginario. Nei primissimi episodi della serie si sollecita il patrimonio condiviso dagli spettatori senza spiegare nulla: quando il pubblico vede il pilot, sa benissimo chi sono Biancaneve e la Regina cattiva, e quando appaiono personaggi come la Fata Turchina, Geppetto o Cappuccetto Rosso non è necessario che venga enunciata la loro storia. In apparenza quindi il primo episodio di *Once Upon a Time* sembra proporsi come proseguo diegetico di storie ben impresse nell'immaginario, con le quali il pilot si lega: con lo svilupparsi del running plot, grazie al ricorso ai flashback e all'intreccio complesso i personaggi si allontanano dalle loro trasposizioni disneyane e dai loro archetipi originari prendendo ognuno una nuova strada derivata strettamente dall'evolversi contestuale della diegesi. Gli autori della serie fanno in modo che ogni nuova azione compiuta nel presente abbia in qualche modo un legame con il passato, dunque sia frutto di un preciso contesto, svincolandosi dalla struttura morfologica stessa delle fiabe (Propp 1928) secondo cui i personaggi agiscono entro la cornice morale di loro pertinenza, e non come individui dotati di libertà di scelta.

Dal punto di vista diegetico tale libertà è resa possibile non solo dallo sfruttamento dei personaggi replicanti, ma anche dalle continue replicazioni a cui i personaggi stessi sono sottoposti. La replicazione del personaggio nella serie è stratificata e complessa e si articola almeno su cinque livelli: il primo è intermediale e transmediale, e consiste nella duplicazione dei caratteri di un determinato personaggio iconico (di una fiaba o di un racconto letterario) in altri formati mediali, in questo caso nel formato seriale e nella diegesi specifica della serie (tale replicazione porta con sé nuovi storytelling e costanti risemantizzazioni); il secondo livello di replicazione è interno alla diegesi ed è di carattere cronotopico e iconico: ad essere replicato non è il personaggio (con il suo passato nella Foresta incantata e il suo presente a Storybrooke), che resta sempre uno solo, ma la sua rappresentazione, che si sdoppia in due ambienti diversi ed in due momenti cronologici differenti – in questo caso varia anche la

conformazione tipologica del personaggio, come ha dimostrato sempre la Casoli (2019, p. 251-254), secondo una logica ancora una volta molto simile a quella del contrappasso¹³. Il terzo livello di replicazione fa sì che gli spettatori vedano più rappresentazioni concrete dello stesso personaggio: è quello che accade alla fine della quarta stagione, quando Isaacs, l'Autore, decide di scrivere un altro libro dal titolo *Eroi e cattivi*, nel quale offre una versione alternativa delle vicende narrate in *Once Upon a Time*, per cui sullo schermo gli spettatori vedono un Tremotino vestito di bianco che utilizza la magia per fare del bene, mentre Regina veste i panni della Salvatrice, che invece nel libro principale sono indossati da Emma – questo mondo creato ex-novo dalla penna magica in mano ad Isaacs si smantella quando Henry, eletto nuovo autore, ne annulla gli avvenimenti, rendendo i personaggi al suo interno immagini brevi dal breve corso. Il quarto livello di replicazione è parallelo, e sfrutta i paradossi temporali duplicando in contemporanea sia l'immagine che il personaggio: i personaggi delle realtà alternative prendono vita e vivono le loro storie, che si intersecano nello stesso momento con quelle dei personaggi della prima storia; accade così che l'Uncino del Regno del Desiderio, senza la sua memoria passata, è protagonista della Settima stagione, nella quale incontra anche la sua controparte "reale", così come accade con l'Henry del Regno del Desiderio che, ancora ragazzino, incontra Henry adulto, nel frattempo cresciuto.

Un'ultima replicazione presente nei personaggi è invece interna e morale, e riguarda un tema caro sia al fantasy che alla fiaba: la lotta tra buoni e cattivi e tra bene e male; tale replicazione è fortemente legata ai processi di risemantizzazione che subiscono quasi tutti i personaggi, di cui viene totalmente re-impostata la caratterizzazione in una rinnovata dialettica tra *villain e heroes*. Come è già stato notato in diversi studi (Bernardelli 2016, Casoli 2017, Bernardelli, Grillo 2017), il riscatto dei cattivi è una tendenza del cinema mainstream contemporaneo, e da un

¹³ Tale meccanismo è evidente dopo il Sortilegio iniziale, nel quale è Regina ad impostare le regole del contrappasso e il rapporto tra le rappresentazioni nel mondo reale e quelle della Foresta incantata: lei si autorappresenta come Regina Mills, sindaco di Storybrooke (ecco il suo forzato lieto fine), mentre la sua acerrima nemica Biancaneve è privata della componente guerriera e combattiva (che non aveva nella versione Disney, ma che ha nella risemantizzazione del personaggio nella Foresta incantata) a favore della visionarietà del cartone; di contro, al Principe Azzurro è tolto il carattere coraggioso e combattivo che aveva nella Foresta incantata, a favore di una difficoltà a prendere le decisioni più importanti.

paio di decenni intacca anche la serialità: sono infatti infinite le “potenziali caratterizzazioni complesse dei personaggi [...] dotati di diverse sfumature caratteriali e di profondità emotiva” che li rendono “personaggi né bianchi né neri in assoluto, ma un po’ bianchi e un po’ neri, un po’ buoni e un po’ cattivi” (Bernardelli 2017, p. 4). Le risemantizzazioni dei personaggi di *Once Upon a Time* sono possibili grazie alla struttura testuale ecosistemica: ogni personaggio ha una sua stringa narrativa che prosegue in parallelo alle altre, intrecciandosi nel proseguo delle stagioni. Con l’evolversi del sempre più serrato running plot, grazie al ricorso ai flashback i personaggi acquisiscono verticalità e profondità (Di Chio 2017, p. 150-151) e prendono le distanze dai loro modelli di riferimento: questo accade soprattutto con i cosiddetti “cattivi relativi” (Casoli 2017, p. 121), che diventano tali dopo aver compiuto determinate scelte. A spingere verso il polo della cattiveria o della bontà non sono solo le azioni che i personaggi compiono, ma soprattutto come esse vengono recepite dal pubblico in relazione al preciso immaginario da cui il personaggio è estratto: il pubblico infatti riconosce la Regina come tale e come “cattiva” nel momento in cui minaccia, uccide senza motivo e ha l’ossessione di Biancaneve, anche se nel cartone lei non compie quasi nessuna azione di questo tipo. La replicazione sta proprio nella lotta interna tra lato chiaro e lato oscuro, che riguarda indistintamente sia i buoni che i cattivi, sul modello ancora una volta di un altro franchise pop transmediale legato a Disney, *Star Wars* (acquistato dalla major nel 2012)¹⁴. La lotta interna tra bene e male coinvolge sia personaggi buoni come Emma, che al termine della terza stagione viene dominata dalla forza maligna più potente che la trasformerà nella Signora Oscura (le sue azioni nella stagione successiva tuttavia la porteranno a scegliere di nuovo la Luce, liberandosi così di questo fardello¹⁵), ma anche personaggi

¹⁴ I rimandi di *Once Upon a Time* a *Star Wars* sono tantissimi, e vanno dalla ricostruzione di alcune sequenze (come Tremotino che, esattamente come Darth Vader, strangola con la magia – *forza* in *Star Wars* – i suoi oppositori) alla esplicitazione della lotta tra lato chiaro e oscuro, comprendendo anche alcuni easter egg. Si veda almeno in 4x22 la scena in cui Emma, mentre viaggia indietro nel tempo nel mondo alternativo, ad un ballo si presenta come la Principessa Leila, oppure in 6x06, quando Uncino si rivolge ad Henry dicendo di voler «prendere spunto da quei tuoi geni», ed Henry risponde: «Non sono geni, sono Jedi!», facendo riferimento agli eroi della saga – cfr. Ghisolfi 2017.

¹⁵ L’oscurità come fardello è un topos dei prodotti intermediali fantasy, e trova una delle sue più efficaci applicazioni nella trilogia de *Il Signore degli anelli* di J. R. Tolkien, che si è impressa maggiormente nell’immaginario collettivo grazie alla trasposizione cinematografica degli anni Zero (Peter Jackson, 2001-2003).

inizialmente cattivi come Regina, che vivrà un percorso di redenzione a bildungsroman lungo il corso di tutte le stagioni nel quale dovrà convincere sia i protagonisti che al contempo gli spettatori del fatto che lei non è più quel personaggio “cattivo” ben impresso nell’immaginario collettivo disneyano e fiabesco. Tale lotta interna si concretizza nella sesta stagione in una vera e propria replicazione fisica, resa possibile grazie all’applicazione di un modello di ascendenza letteraria ben impresso nell’immaginario occidentale, l’ottocentesca vicenda di Dottor Jekyll/Mister Hyde di Louis Stevenson: grazie al siero elaborato dal dottor Jekyll, infatti, Regina riesce a separarsi dalla sua metà cattiva, che tuttavia sopravvive portando scompiglio a Storybrooke.

Il complesso percorso di risemantizzazione della Regina Cattiva di Biancaneve non è l’unico attuato dalla serie, ma ve ne sono molti altri, quasi tutti legati alla tematica di fondo della redenzione dai propri errori, vero e proprio filo conduttore tematico di tutte le stagioni: Pinocchio, bugiardo ed egoista, viene trasformato in legno da adulto per non aver rispettato un accordo preso, tradendo almeno parzialmente l’happy ending della trasposizione disneyana della favola di Collodi; Capitan Uncino vive un percorso di redenzione a trecentosessanta gradi derivato dall’amore per Emma Swan, ma già nell’iconografia (e nella scelta dell’attore, Colin O’Donoghue, che si allontana dalla rappresentazione tradizionale) si distacca fortemente dal modello disneyano, a cui già rimandava l’interpretazione di Dustin Hoffman in un altro celebre remake audiovisivo (*Hook*, Steven Spielberg, 1991); Tremotino, che dal lato suo può sfruttare una maggior libertà creativa (poiché il suo personaggio non è impresso nell’immaginario di riferimento visto che non ha una contro-parte disneyana), incarna nello stesso tempo, oltre al personaggio della favola dei fratelli Grimm (tra le sue tracce non diegetiche il vizio di intavolare accordi e la passione per le tele da tessere), sia il Coccodrillo di Peter Pan che, soprattutto, la Bestia de *La bella e la bestia*: sarà la sua storia d’amore con Belle, proprio come nella favola originale (e nella sua trasposizione disneyana), l’unica possibilità di approdo verso la luce, che in un continuum di alti e bassi e di repentini cambi di prospettiva alla fine lo porterà ad un lieto fine nell’aldilà. La coesistenza delle nature duali e il fatto che, alla fine, spetti al singolo individuo decidere non tanto da che parte stare, ma chi essere, è

uno dei fili conduttori tematici di tutta la serie: ogni personaggio è infatti frutto di una serie di stratificazioni che si accumulano tra presente e passato, tra mondi diversi (reale-finzionale) e tra storie che si incrociano, ed il suo carattere si configura proprio nello stratificarsi di tali tratti, che si allontanano fortemente dall'idea dello stereotipo. Questo concetto è ben esplicitato da un discorso di David Nolan/Principe Azzurro a Storybrooke (2x02), nel quale afferma: “David, il David di Storybrook, era...è debole, confuso [...]. Non rinuncerei ad essere il Principe per essere soltanto lui, ma sapete una cosa? Non vorrei neanche il contrario. Perché quel David mi ricorda [...] chi voglio essere. Le mie debolezze e i miei punti di forza, David e il principe: io sono entrambi”.

Infinite sono poi le risemantizzazioni frutto di incroci diegetici ed intertestuali: Cappuccetto Rosso è al contempo sia la bambina intemorita che il lupo (il crossover è con la mitologia dei licantropi, rivitalizzata negli anni Zero da brand pop come Harry Potter e Twilight); Malefica fa un figlio con Zorro, lo spadaccino; il Genio di Aladdin è imprigionato dietro lo Specchio della Regina Cattiva; Uncino (del Regno del Desiderio) è il padre di Alice del Paese delle Meraviglie del Regno del Desiderio¹⁶, e molti altri ancora. Le risemantizzazioni giocano con tutte le combinazioni possibili: un cattivo originale può restare cattivo, anche se ne vengono illustrate le ragioni (come accade con Crudelia Demon); un buono può vivere un percorso di avvicinamento all'oscurità (Emma); un buono originale può invece essere traslato in cattivo puro assoluto, enunciandone il percorso (la Fata Nera, o soprattutto Peter Pan, introdotto al termine della seconda stagione con un potente cliffhanger che crea una forte aspettativa – in rimando al personaggio disneyano – che poi sarà profondamente disillusa, dando maggior peso e valore alla risemantizzazione); un personaggio può stare costantemente in bilico tra oscurità e luce (su tutti Tremotino, che pende decisamente sul versante dell'oscurità fino al sacrificio finale che gli regalerà

¹⁶ Dalla seconda metà della Sesta stagione e, soprattutto, con la Settima, i luoghi del libro *Once Upon a Time* e quelli del Regno del Desiderio procedono in parallelo, con i loro personaggi che hanno una vita inizialmente parallela, ma che tuttavia inizia ad incrociarsi creando un po' di disorientamento e di difficoltà negli spettatori nel riconoscere e nel capire da quale “regno” provengono i personaggi. Infatti l'Alice del Desiderio, figlia dell'Uncino del Regno del Desiderio, è differente (è proprio un'altra persona) dall'Alice di *Once Upon a Time*, protagonista dello spin-off *Once Upon a Time in Wonderland*: ogni regno dunque possiede una specifica storyline che procede per la sua strada: sono gli showrunners che decino quali segmenti presentare e inserire nella diegesi, e quando far intersecare tra loro i segmenti.

l'happy ending di cui sopra, modulato, nonostante la morte, su quello della Bestia disneyana). Infine, un cattivo originale può subire una metamorfosi graduale in buono: è quello che accade con Regina, la cui metamorfosi complessa fa sì che il pubblico si allontani dall'idea di lei basata sull'iconografia "ricalcata sul modello disneyano", che la porta a "respingerla ed etichettarla come immorale" (Casoli 2017, p. 123), maturando invece, al contrario, una nuova empatia che cresce di stagione in stagione man mano che si viene a conoscenza di dettagli della sua vita e del suo pensiero e, soprattutto, camminando passo per passo insieme a lei nel suo percorso di redenzione. Il pubblico, tuttavia, non si affeziona a lei perché diventa buona, come ben spiegato dalla Casoli (2017, p. 124).

Tentando di sovvertire l'ordine morale della fiaba e di ribellarsi al suo ruolo andando alla ricerca del Lieto Fine, Regina è il personaggio con cui più di tutti lo spettatore entra in sintonia nella serie. È una "cattiva" sì, ma le cui azioni eccezionali, immorali o meno, sono animate da conflitti interiori profondamente umani, e motivate dalla lotta per la propria indipendenza da quell'istituzionalizzazione oppressiva che è la tradizione fiabesca. [...] Se quindi siamo stati noi a definirla "cattiva" a priori, [...] merita davvero il Lieto Fine e l'affetto del pubblico, almeno quanto lo merita l'eroe. E questo non perché sia diventata più "buona" o eroica, ma perché è diventata realistica, più complessa e quindi moralmente sfaccettata: se in *Once Upon a Time* Biancaneve arriva a sacrificare bambini e Dorothy di Emerald city letteralmente crocifigge lo Spaventapasseri senza che per questo cambi il nostro giudizio su di loro, perché non concedere lo stesso beneficio morale ai "cattivi", ora che sono finalmente personaggi veri e non più solo dei ruoli?

Come ha messo in evidenza la studiosa, le risemantizzazioni che invadono il campo della morale e del giudizio etico degli spettatori sulle azioni dei personaggi sono duplici: da un lato si configurano come strettamente dipendenti dalla canonizzazione disneyana impressa nell'immaginario, quindi immobili e immutabili (Biancaneve, nonostante le "cattive" azioni che compie, resta buona), d'altro lato sono dinamiche, poiché permettono grazie alle profonde esplorazioni diegetiche una rivalutazione morale del personaggio risemantizzato, che lotta contro l'immagine stereotipata fissata nell'immaginario (come accade appunto con Regina).

Allo spettatore di *Once Upon a Time* non serve dunque “un processo di alfabetizzazione che gli permette il riconoscimento immediato del cliché narrativo” (Zaganelli, Marino 2016, p. 2), poiché tutte le conoscenze necessarie e considerate come prerequisiti per la comprensione della dialettica tra ripetizione/tradizione e innovazione (Leonzi 2018) sono tutte condensate all’interno del bagaglio culturale del target a cui la serie si rivolge: un pubblico cresciuto e plasmato da un immaginario in cui “Disney ha cristallizzato gli schemi narrativi, figurativi e morali dei cattivi” (Casoli 2017, p. 118) e dei buoni, e che *Once Upon a Time* cerca in qualche modo di riscattare e di rimodellare alla luce di una nuova visione del mondo, di cui si fanno portavoce anche sul piano linguistico-formale i nuovi format seriali complessi (Mittel 2015). Lo spettatore così non si sorprende nel sentire il discorso di Biancaneve nei confronti di Regina (4x09), anzi, lo trova perfettamente coerente con una cultura nella quale “non ci sono più punti di vista privilegiati, giudizi inappellabili e visioni del mondo che pretendono a buon diritto di avere l’ultima parola” (Di Chio 2016, p. 159): “Regina, tu mi hai visto crescere. Sai quanto potessi essere egoista e superficiale quando ero una bambina. Sai cosa ho fatto da allora. Tu hai letteralmente visto il mio cuore. Sai che non è puro. Tu non sei solo cattiva e io non sono solo buona. Le cose non sono così semplici”.

4. Narrazioni e metanarrazione: storia delle storie, storie nella storia, storie della storia

Replicazioni e risemantizzazioni, come dimostrato, sono possibili soltanto grazie alla ricca e articolata strategia intertestuale che la serie imposta per dialogare con gli immaginari di riferimento: gli sceneggiatori, sin dalla prima stagione (con un climax ascendente di stagione in stagione), non nascondono questa consapevolezza, che anzi viene piuttosto usata come ancoraggio e perfino ostentata, scegliendo un taglio diegetico di fondo fortemente *metanarrativo*, che mette in primo piano il ruolo che le storie più note del mondo (come fiabe, miti e classici letterari) – ovviamente occidentale – svolgono nell’immaginario globale. Non si tratta di una novità: secondo Silvia Leonzi (2018, p. 9), infatti, nell’epoca del transmedia storytelling è la stessa “tradizione” che può essere “interpretata

come una sorta di metanarrazione in grado di offrire solide fondamenta da cui partire per creare nuovi mondi da abitare”; la specificità della serie targata ABC è legata tuttavia alla modalità con cui la metanarrazione viene impostata. In questi termini, nel running plot viene data grande centralità all’*oggetto-libro*: i libri di fiabe, entro cui sono contenute le storie, sono presentati possenti, voluminosi e miniati in copertina come antichi manoscritti medievali, sia per marcarne una provenienza da un mondo (quello fiabesco/fantasy) che intorno all’iconografia medievale ha costruito tutto il suo immaginario, ma anche per contrapporlo alla digitalizzazione del contemporaneo, rinnovando la dialettica tra passato-mondo finzionale-mondo magico contro presente-mondo reale-mondo senza magia. Questi libri nella serie sono *magici*, poiché trasmutano l’atto creativo-linguistico della produzione letteraria scritta in un atto creativo *materico*, trasformando la carta stampata in realtà: è quello che accade in primis con *Once Upon a Time*, libro *princeps* eletto come tale per una ragione che per altro non viene neanche mai realmente enunciata (si può ipotizzare, come si dirà in seguito, una coincidenza tra il volume e il lavoro di codificazione disneyana del mondo delle fiabe), e poi via via con gli altri libri introdotti nelle stagioni, che “creano” mondi paralleli agiti dalle replicazioni dei personaggi che il pubblico ha imparato a conoscere. La storia dei libri magici è approfondita a partire dalla quarta stagione, dove procede in parallelo alle vicende di Elsa di Frozen e di sua zia Ingrid, cattiva relativa di turno, nella prima parte, e nella seconda alle intrusioni del trio di nuove cattive (Crudelia Demon, Ursula e Malefica) che portano scompiglio a Storybrooke.

Gli spettatori scoprono che un potente Stregone (che poi si capirà essere Mago Merlino) ha incaricato il suo Apprendista per trovare, grazie ad una Penna Magica dotata di inchiostro magico, diversi *autori* per poter trascrivere nei libri magici gli eventi che accadono nei vari mondi, affidandoli così sia ai posteri che ai mondi senza magia. Il compito dell’*Autore* è infatti prettamente compilativo: egli deve trascrivere tutto ciò che vede nei mondi magici e translitterarlo in racconti destinati soprattutto ai mondi che hanno perso la fede nelle fiabe, nelle favole, nella magia e nei valori che essi veicolano, esattamente come il nostro mondo, caratterizzato da una società iper-razionale, secolarizzata ed estranea alla

magia e alla fantasia. Anche l'Apprendista Stregone è in realtà un personaggio iconico della Disney, interpretato da Topolino in *Fantasia*, classico del 1940, risemantizzato attraverso una riscrittura iconografica che rimanda all'immagine di un vecchio stregone, con barba e capelli bianchi¹⁷; è qua che *Once Upon a Time* svela il suo *disneycentrismo*: quando l'Apprendista si rivolge ad Isaac, nuovo aspirante autore (gli appare sotto mentite spoglie come direttore di una fantomatica casa editrice, la *Star Publishing*, metafora di una *grande industria editoriale dell'immaginario* come potrebbe essere la Disney stessa), affermando che "l'ultimo è recentemente passato a miglior vita" (4x22), fa un riferimento implicito e diretto a sir Walt Disney (Fossati 1986, Lasagna 2012), deceduto nel 1966, proprio l'anno in cui è ambientato il flashback dell'aspirante scrittore. Questa *back history* consente una potente riflessione metanarrativa sul rapporto tra fiabe e immaginario: Isaac è un autore che abusa del suo potere, poiché non si limita a raccontare ciò che vede, ma vuole scrivere storie *avvincenti*, senza curarsi di veicolare una riflessione sulla bontà e sulla cattiveria, come invece ha fatto l'Autore precedente, appunto Walt Disney, ma anche gli autori dei grandi miti letterari in voga nella cultura di massa. I mondi alternativi che nascono dalla mano dell'Autore, come quello del libro *Eroi e cattivi*, nel quale il carattere avvincente è dato dalla trasformazione dei *cattivi* in *buoni* (poiché i cattivi sono reputati personaggi più interessanti dei buoni, quindi più *avvincenti*), non solo creano replicazioni, ma manipolano il presente e cancellano i ricordi dei personaggi, esattamente come fanno le narrazioni di cui è colmo il nostro immaginario, e come d'altronde ha fatto anche la stessa Disney, che con il suo imporsi come azienda dell'immaginario mondiale (Banti 2019) ha polarizzato le riscritture audiovisive dei classici fiabeschi spazzando via le narrazioni e le rimediazioni precedenti del materiale fiabesco (tant'è che in molti, ad esempio, conoscono le vicende di Pinocchio più per il cartone che per l'opera originale di Collodi, e ormai si sono perse le tracce de *La regina delle nevi*, fiaba ottocentesca di Hans Christian Andersen a cui si sono liberamente ispirati i creatori di *Frozen*).

¹⁷ Il rimando al classico Disney è dato dalla presenza dell'iconico cappello e dal richiamo alla melodia di Dukas, che accompagnava la celebre sequenza di Topolino-apprendista che fa ballare le scope; è interessante osservare il gioco di rimando allo Stregone, che poi si scoprirà essere Merlino, poiché a presentarsi iconograficamente come "stregone" è l'Apprendista, e non il potente mago.

Once Upon a Time sembra essere consapevole che il ruolo egemone dell'immaginario disneyano è destinato a dissolversi lentamente nel contesto postmediale, dove le società sono “impegnate a ricostruirsi, a chiedersi quali sono i fondamenti dei legami che le costituiscono e quali modelli societari è necessario e opportuno adottare” (Eugeni 2015, p. 68); tuttavia, la serie rimarca con questa prospettiva la centralità delle *grandi narrazioni* (Lyotard 1979) che hanno alimentato l'immaginario, conscia del fatto che esiste una stretta correlazione tra narrazioni e vita reale, tanto che le narrazioni si trasformano in realtà. Tutto questo però non basta, perché esiste ancora nella serie una barriera tra mondi finzionali e mondo reale: se un personaggio muore nel mondo reale, infatti, non può essere più riportato in vita nel mondo finzionale; l'Autore stesso non può cambiare le sorti di quello che accade nel mondo reale, e non può in nessun modo riportare in vita i morti. Questa barriera, se da un lato contrappone le grandi narrazioni finzionali e la realtà, pur contaminata dal postmoderno (che privilegia flussi narrativi contaminati e incrociati rispetto alle narrazioni classiche – Leonzi 2018; Dusi, Grignaffini 2020), al contempo ribadisce la stretta correlazione che intercorre tra i modelli narrativi impressi nell'immaginario e la società stessa, pur marcandone un'alterità ontologica: le storie non sono realtà, anche se possono diventarlo attraverso uno sforzo (un *atto*) creativo che può riguardare ciascun individuo. L'Autore infatti è al contempo sia *uno* che *molteplice* (Guillén 1992): *uno*, perché non vi possono essere più “autori” in vita nello stesso momento; *molteplice*, perché, morto un autore, se ne fa un altro, poiché il percorso della grande narrazione del mondo non si può interrompere (e in effetti non si interrompe mai); *uno*, perché l'azione dello scrivere è compiuta dal singolo; *molteplice*, perché egli vaga per diversi mondi; *uno*, perché l'autore si concentra sulle singole storie dei personaggi che incontra nei mondi; *molteplice*, perché nei suoi libri riporta la molteplicità e la complessità della realtà descritta.

La metanarrazione di *Once Upon a Time* così rimarca l'idea che Walt Disney non sia “solo” l'Autore, ma *uno* degli autori che hanno contribuito a plasmare l'immaginario occidentale: da qua l'idea di inserire progressivamente nella serie quegli immaginari slegati all'opera di codificazione disneyana, introdotti a partire dalla prima stagione, ma che si intensificano nel procedere

della serie. L'idea sottesa è quella che esista nel mondo una sorta di *autorialità collettiva*, una pluri-autorialità che caratterizza sia le produzioni seriali che quelle ecosistemiche (Visalli 2012, p. 32), che ha impresso nella mente degli individui molte storie, da quella di Biancaneve a quella di Lancillotto e Ginevra, da quella di Pinocchio a quella di Frankenstein, da quelle delle *Mille e una notte* a quelle dei fratelli Grimm. Non solo fiabe, dunque, ma narrazioni e racconti che *leggono il mondo*, lo raccontano, lo ri-mediano e infine lo adattano attraverso un costante processo di traduzione intersemiotica (Jakobson 1963, p. 57) nei prodotti mediali e culturali con cui le culture si sono da sempre alimentate, in particolare con la nascita dell'Industria Culturale (Adorno 1947).

La metanarrazione trova il suo fulcro, oltre che intorno alla *back history* dei libri e dell'Autore, intorno alla figura di Emma, che incarna un potente monito (nei confronti degli spettatori) a non dimenticare le grandi narrazioni, anzi, un invito a perpetuare il mito in un divenire incessante, pur adattandolo ad una società in evoluzione. Emma non crede nella magia e nelle favole, anche se le conosce come "storie": il suo percorso verso la fede la porterà a rinnovarsi dal di dentro e a dare un senso nuovo alla sua (fino ad allora) anonima esistenza (Emma nasce trovatella e abbandonata – Biancaneve e il Principe la gettano nel nostro mondo per proteggerla dal Sortilegio – e decide di darsi come cognome *Swan* sentendosi come il brutto anatroccolo della fiaba). Il percorso verso la fede a cui si fa cenno più volte nella serie è fortemente laico e secolarizzato, poiché non richiede nessun intervento ultraterreno esplicito¹⁸ (e non riguarda solo il percorso interiore di Emma, guidata gradatamente verso la fede nelle Storie e nei Racconti dai membri della sua famiglia, ma tutta la nostra società. Non serve, come si diceva in precedenza, un atto esoterico, poiché, come afferma l'Apprendista rivolgendosi ad Isaac, "il fatto che lei possa vederlo significa che lei ci crede" (4x22). Così la serie ribadisce, come se ce ne fosse ancora bisogno, il primato della visione e il ruolo che le immagini audiovisive e mediali e la figurazione hanno avuto nella costruzione dell'immaginario collettivo occidentale: come

¹⁸ In tutta la serie sono assenti elementi di caratterizzazione religiosa: l'unica eccezione sono alcuni cenni a Zeus e all'Olimpo nella quinta stagione, privati tuttavia della loro componente religiosa a favore di un rimando esclusivamente mitologico (la mitologia greca è ben impressa, ancora oggi, sia nell'immaginario collettivo occidentale che nelle trasposizioni disneyane – si pensi al cartone *Hercules*, 1997).

afferma infatti Abruzzese, l'audiovisivo "non è solo il territorio in cui vengono tradotte le forme classiche del romanzo [...], ma la ridefinizione complessiva della dimensione postmetropolitana e postletteraria [...] del soggetto moderno che si racconta in forme sempre più estese di appartenenza" (Abruzzese, Pezzini 2004, XXIII).

Conclusioni. Un iper-immaginario postmoderno e postmediale

Nel corso di questo lavoro si sono passate analiticamente in rassegna le quattro grandi macro-strategie attraverso le quali *Once Upon a Time* riesce a dialogare con gli immaginari di riferimento (rilocazioni, reti intertestuali, replicabilità e risemantizzazioni, metanarrazione), delineando la specificità della serie in questione, nonché il suo intento di riscrittura di un nuovo iper-immaginario che, nel presente, possa contenere tutti gli immaginari del passato. Il ruolo del tempo è centrale nelle strategie della serie, che infatti lavora a livello sia *diacronico* che *sincronico*: è grazie al continuum diacronico che gli spettatori risultano disorientati dall'incipit, nel quale viene mostrato il potenziale villain (Regina) che ha già ottenuto la sua vendetta, ribaltando la prospettiva impressa nell'immaginario; questo blocco sincronico di avvenimenti della prima stagione è rafforzato dal congelamento del tempo di Storybrooke, rappresentato dal blocco dell'orologio. Con lo sviluppo del running plot e con l'alternarsi delle dimensioni temporali in una continua a-cronia lo spettatore si immerge nella nuova realtà del presente relegando nel passato i ricordi delle favole del proprio immaginario, facendosi trascinare via via dai nuovi caratteri che prendono piede nella diegesi.

È proprio la *dialettica tra presente e passato* il terreno di gioco della sfida attuata dagli showrunners: i personaggi (sia quelli letterari che fiabeschi) sono sottomessi ad un processo di "ricomposizione schermica" basato "sull'equivalenza fra narrazione e figurazione", equazione che per altro "fonda l'immaginario occidentale" (Speroni 2004, p. 68); la loro configurazione replicante attuata dalle risemantizzazioni e il loro agire in ambienti rilocati all'interno di una struttura metanarrativa fanno sì che gli spettatori provino "un modo nuovo di farne esperienza" (Ugenti 2016, p. 54) che, nel continuum intertestuale di storie del passato e testi del presente, estrapola le storie dagli

immaginarli per ricrearne uno nuovo che li comprenda tutti, ri-mediandoli e remixandoli. Tale logica è attiva sia all'*esterno* della diegesi, nel rapporto tra spettatori, personaggi replicanti, ambienti e narrazioni, che all'*interno* della diegesi stessa, poiché il passato dei personaggi è spesso oscuro, e quando viene svelato rivela dettagli che fanno cambiare la percezione sia degli spettatori che degli altri personaggi del presente.

A configurarsi come *ecosistema narrativo* non è soltanto (ed esclusivamente) la serie, con il suo *effetto-mondo* (Pescatore 2018, p. 41) fatto di location, personaggi, leggi e regole, ma il *mondo-Disney* stesso, vagliato dalla (sua) prospettiva inglobante che ha coinvolto una buona fetta delle grandi narrazioni letterarie ed audiovisive occidentali: scopo finale dell'*ecosistema-Once Upon a Time* all'interno del *macro-ecosistema-Disney* è dunque quello di “adattarsi alle trasformazioni mantenendo un equilibrio fra elementi del passato e inserti innovativi” (Pescatore 2018, p. 20), modulando il nuovo iper-immaginario su cronotopi ad alta funzionalità narrativa (Bernardelli 2016, p. 215) che alimentano una narrazione in cui l'intersezione post-moderna di storie, ambienti e personaggi risemantizzati e rilocati assume contorni *epici*. L'epica infatti è quel “genere totalizzante [...] e intermediale [...] che presiede alla costruzione di mondi: mondi la cui molteplicità non preclude ma anzi incoraggia una istanza enciclopedica di completezza, coerenza e continuità interni di ciascuno di essi” (Zecca 2012, p. 155-157) – tutte obiettivi perseguiti anche da *Once Upon a Time*.

La natura dell'iper-immaginario della serie, come si è cercato di mettere in evidenza, non è soltanto *postmoderna* (Casoli 2014), ma anche *postmediale*; al suo interno vi ritroviamo infatti i tre *epos* della postmedialità teorizzati da Ruggero Eugeni (2015): l'*iperconsumo mediale* è insito nella possibilità di fruire la serie stessa, che si inserisce (occupando più piattaforme) in un mediascape (quello degli anni Zero) ormai letteralmente affollato da personaggi fiabeschi (tra reboot, remake e live-action targati Disney, ma non solo – cfr. Casoli 2014, Micheletto 2015, Zipes 2012); la *soggettivizzazione dell'esperienza* è l'*epos* diegetico che permette di interpretare l'agire di tutti i protagonisti, poiché ogni azione dei personaggi replicanti è soggettivizzata in una prospettiva individuale, problematica e verticale, e come tale la fruiscono gli spettatori, che partecipano ai

drammi e alle azioni dei personaggi stessi; infine, la *socializzazione della relazione intersoggettiva* in un primo momento chiama in gioco il bagaglio di conoscenze che gli spettatori hanno dei personaggi fiabeschi e letterari, per poi indurli a loro volta a rimettere in circolo sia i caratteri risemantizzati dei vecchi personaggi che le nuove storie, che così si propongono come valida alternativa delle vecchie, donando a queste ultime, al contempo, un'inedita linfa vitale che permette di perpetuarne il mito. Come infatti afferma Giovanni Ragone (2015, p. 65), è qua che “entra principalmente il lavoro dei media”, in particolare quelli audiovisivi (Zizek 1997), da tempo veri motori dell'immaginario (Abruzzese 2004, Lunghi 2006).

Per funzionare, i luoghi e i miti devono essere costantemente riprodotti o riattualizzati in narrazioni ripetute innumerevoli volte; spesso le versioni sono diverse, ma lo spazio simbolico deve essere più o meno lo stesso, riconoscibile e condiviso da tutti coloro che lo frequentano. Addensandosi intorno a quei luoghi e a quelle storie il ricordo viene reinterpretato, e il presente interagisce con il passato, in una “visione” collettiva, o in un contrasto tra visioni collettive diverse (Ragone 2015, p. 65).

La Disney attraverso *Once Upon a Time* propone dunque non solo nuove versioni di storie, ma offre una *nuova visione collettiva* nella quale rinnova sé stessa senza rinnegarsi, infatti la serie problematizza i personaggi pur senza rinunciare al loro (scontato) happy ending, e al contempo inscena una nuova lotta interiore tra bene e male senza mai addentrarsi nel profondo dell'oscurità; tutto questo viene fatto senza che essa si firmi mai come brand, proprio perché non può rinnegare la propria *brand image* (Codeluppi 2012) che, anzi, in qualche modo viene rafforzata anche attraverso il ricorso a prodotti corollari che rimandano, a livello di immaginario, al brand stesso. Il legame tra prodotti e brand è fondamentale sul piano dell'immaginario: la marca-Disney, vista la sua *natura lovely e relazionale* (Codeluppi 2000), è riuscita ad imprimersi nella collettività anche attraverso l'espressione di una serie di valori ribaditi nelle narrazioni

crossmediali¹⁹: *Once Upon a Time* contribuisce a questo affresco di valore rafforzando il posizionamento del brand-Disney, questo perché infarcisce la diegesi di rimandi ad un immaginario che viene costantemente rievocato e ripresentato dalla rete intertestuale (stessi personaggi, stesse storie, stesse atmosfere, stesse costumi), ed attraverso la risemantizzazione suggerisce agli spettatori che queste nuove storie “non sono proprio quelle che conoscevano”, con l'immediata conseguenza di invitarli ad “andare a recuperare le storie che conoscono, quelle *vere*”, magari abbondandosi a Disney+, acquistando prodotti del brand, andando a visitare un parco a tema o anche solo consigliando la visione dei propri prodotti.

L'immaginario-Disney così, da “archetipico e resilente”, si trasmuta in un “*immaginario riflessivo* che agisce come costruzione-ricostruzione continua del sociale, capace di fornire un modello stratificato di mondo da poter essere rinnovato e modificato man mano che lo stesso mondo cambia” (Marzo, Mori 2019, p. 18). È la consapevolezza del ruolo delle narrazioni, inoltre, a fare da spartiacque tra l'epoca postmoderna, dove le grandi narrazioni sono giunte al termine, e quella postmediale, dove i nuovi epos mediali e intermediali riscrivono *nuove narrazioni*, tra le quali i miti fiabeschi e letterari sembrano trovare ancora una volta grande spazio, pur nella nuova logica dei *mondi-archivi* (l'archivio infatti va “inteso come medium e come forma culturale dominante dei nostri giorni”, Ugenti 2016, p. 10); l'immaginario di *Once Upon a Time* in fondo si presenta proprio come *archivio* di tutte quelle storie che hanno vinto il tempo e lo spazio imprimendosi (anche grazie al monopolio disneyano) nell'immaginario occidentale, plasmandolo e (perfino) uniformandolo, e come tale può essere fruito, andando a pescare gli episodi legati a determinati personaggi (questo perché, oltre al serratissimo running plot, molti episodi – soprattutto nelle prime due stagioni – hanno un'*anthology plot* molto forte dedicato ad un singolo personaggio – cfr. Pescatore, Innocenti 2008, pp. 77-78).

¹⁹ Tutta la serie è incentrata sulla ricerca del *lieto fine*, non a caso un topos disneyano (e non solo) ben impresso nell'immaginario, e come tale riconosciuto dagli spettatori, che associano i prodotti Disney proprio all'happy ending.

Disney non è nuova ad operazioni di questo tipo, come si è già accennato: *Once Upon a Time* infatti offre solo una *rifunzionalizzazione* di modalità già sperimentate dalla major nei *parchi a tema*, cardine della strategia relazionale-narrativa del brand, nei quali “la moltiplicazione di spazi e luoghi dell’esperienza”, che oggi “ha raggiunto un livello tale da essere considerata una situazione di vita ordinaria” (Eugeni 2015, p. 84), è già sperimentata a partire almeno dal 1955, anno in cui è stato inaugurato il primo *Disneyland* a Los Angeles: le esperienze che i soggetti hanno fatto (non a caso si parla di *customer experience*, cfr. Codeluppi 2002, 2012; Bernardo 2018; Musso, Bionda 2020) all’interno dei parchi ora vengono traslate al formato seriale, il quale sfrutta sia strumenti narrativi tradizionali che la nuova prospettiva ecosistemica. Grazie alla combinazione di questi due elementi la serie ABC non fa altro che dare una forma diegetico-narrativa a tale operazione: già nei parchi infatti vi erano personaggi replicanti, tracce non diegetiche che rendevano i protagonisti riconoscibili (di norma l’iconografia e la prossemica)²⁰, processi di risemantizzazione (pur se limitati dall’assenza dei tessuti narrativi tradizionali), rilocalizzazioni (i parchi alternano ambienti neutri ed altri connotati, e danno forma reale ad un paesaggio mediale – inoltre rilocalizzano anche ambienti esistenti in altri luoghi e in altri tempi in un unico *non-luogo*, cfr. Augé 1999; Maeran, Bana 2013) e narrazioni nella narrazione (gli spettacoli, le sfilate, le giostre a tema, etc.). Insomma, già i parchi a tema Disney erano delle grandi *reti intertestuali* nelle quali i visitatori facevano un’*esperienza intermediale immersiva* (tra musiche, immagini, visioni), *cooperativa* (le giostre, i simulatori, i giochi interattivi, la possibilità di scattare foto con i personaggi e di acquistare gadget, etc.) e *performativa* (provando ad estrarre la Spada nella roccia, volando sopra Londra insieme a Peter Pan o simulando l’attacco alla Morte Nera di Star Wars – Deriu 2012), provando costantemente la gioia del riconoscimento (Augé 1999). Questo avviene anche per gli spettatori di *Once Upon a Time*, con una traslazione che avviene al contrario rispetto alla norma, poiché è qualcosa di materico (i parchi a tema) ad offrire lo

²⁰ Jafar, Malefica, la Regina di Cuori o Capitan Uncino, per farsi vedere “cattivi”, non solo sono “vestiti” come i personaggi dei cartoni, ma devono anche atteggiarsi come *cattivi* nei movimenti: le loro maschere non a caso cristallizzano nel viso un’espressione che ne restituisce la “cattiveria”.

spunto testuale per qualcosa di mediale (la serie), e non l'opposto: quest'inversione è possibile perché gli ambienti e i personaggi cui si faceva esperienza nei parchi a tema erano ormai da tempo impressi in un immaginario occidentale in modo tale che potevano (e possono) essere ri-fruiti nelle nuove vesti a livello diegetico, arrivandosi a confondere a mescolare anche con altre tradizioni letterarie ed altri immaginari.

Once Upon a Time dimostra così, ancora una volta, l'esistenza di una *grande narrazione polifonica occidentale* (di cui anch'essa fa ormai parte) che ha preso piede nel corso dei secoli monopolizzando il panorama *popular* (e forse addirittura paralizzandolo), ma dandogli al contempo una forma entro cui tutti, in qualche modo, possono riconoscersi e di cui possono sentirsi parte, fatto per niente scontato in un'epoca caratterizzata da parcellizzazione e frammentarietà. Per questo l'iper-immaginario della serie può essere utilizzato oggi con più finalità: *l'intrattenimento*, legato alla durata per sette stagioni della serie, ai fenomeni di espansione crossmediale del franchise e alle produzioni realizzate dal fandom²¹; *ludico*, poiché la diegesi riduce al "ruolo di fiaba" anche molte grandi narrazioni per adulti, che si configurano così come racconti con cui anche i "grandi" possono giocare; *didattico*, poiché la sua struttura può far riflettere studenti di ogni età intorno alle tematiche delle grandi narrazioni occidentali, contestualizzandole all'interno del postmodernismo e della postmedialità; *narratologico*, poiché, conoscendo già i personaggi, ci si può concentrare più specificatamente sulle strutture narrative così particolari, intrecciate e complesse, traslando quanto imparato in altri ambiti mediali e culturali.

Riferimenti bibliografici

- Abruzzese A., 2001, *L'intelligenza del mondo: fondamenti di storia e teoria dell'immaginario*, Meltemi, Roma.
- Abruzzese A.; Pezzini I. (a cura di), 2004, *Dal romanzo alle reti. Soggetti e territori della grande narrazione moderna*, Controsegna, Torino.

²¹ Come racconti, fan stories, fan fictions, incontri tra fan e attori, canzoni e altro ancora (Innocenti, Pescatore 2008; Pescatore 2018); la vitalità della serie è confermata dall'inserimento nel catalogo di Disney+ a cui si faceva cenno nell'introduzione.

- Adorno T. W.; Horkheimer M., (1947) 1997, *Dialettica dell'illuminismo*, Einaudi, Torino.
- Andò R.; Leonzi S., 2014, *Transmedia storytelling e audience management*, Armando, Roma.
- Argentieri F., 2020, *Disney Business: Analisi, dati e segreti della case history Disney su come uno spettacolo teatrale dal vivo abbia incassato più di Star Wars al cinema*, Bruno Editore.
- Aroldi P., 2014, *Ri-belle in rosa. Figure dell'adolescenza nel franchise delle Principesse Disney*, in Carpani R.; Peja L.; Aimo L. (a cura di), *Scena madre. Donne personaggi e interpreti della realtà. Studi per Annamaria Cascetta*, Vita & Pensiero, Milano.
- Articoni A.; Cargnolati A. (a cura di), 2019, *La fiaba nel terzo millennio. Metafore, intrecci, dinamiche*, FahrenHouse, Salamanca.
- Augé M. (1999) 1997, *Disneyland e altri nonluoghi*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Balliana A., 2020, "Era più bello il libro. Harry Potter e Disney: dal libro al film, dal film al libro", in *Fabbrica della fantasia: storie editoriali di libri per ragazzi*, «Quaderni del master di editoria», 13, Edizioni Santa Caterina, Pavia.
- Banti A. M., 2019, *Wonderland. La cultura di massa da Walt Disney ai Pink Floyd*, Laterza, Bari-Roma.
- Barthes R., 1982, *L'analisi del racconto: le strutture della narrativa nella prospettiva semiologica*, Bompiani, Milano.
- Bernardelli A., 2016, *Cattivi seriali. Personaggi atipici nelle produzioni televisive contemporanee*, Carocci, Bologna.
- 2018, "Paesaggi seriali. L'uso del cronotopo narrativo nella serialità televisiva", «Altre modernità», n. 20 (novembre), pp. 221-236.
- Bernardelli A.; Grillo E., 2017, "Semio-etica del rough hero. Quando i protagonisti sono cattivi", «E. C. – Rivista Italiana di Studi Semiotici», Anno XI, n. 20, pp. 1-9.
- Bernardo N., 2018, *Transmedia 2.0: Brand, storytelling, entertainment*, Armando, Roma.
- Bisoni C.; Innocenti V. (a cura di), 2013, *Media Mutations. Gli ecosistemi narrativi nello scenario mediale contemporaneo. Spazi, modelli, usi sociali*, Mucchi, Modena.
- Bolter J. D.; Grusin R., (1999) 2002, *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini, Milano.
- Brembilla, P.; Pescatore, G., 2014, *La serialità televisiva americana: produzione, consumo e tipologie di prodotto*, in Carluccio, G. (a cura di), *America oggi. Cinema, media, narrazioni del nuovo secolo*, Kaplan, Torino.
- Brembilla P.; Innocenti V., 2017, *Convergenza e divergenza. La dialettica industria-uso negli ecosistemi digitali e narrativi*, in Re V. (a cura di), *Streaming Media. Distribuzione, circolazione, accesso*, 165-178, Mimesis, Milano-Udine.
- Buzzi M., 2013, *La canzone pop e il cinema italiano. Gli anni del boom economico*, Kaplan, Torino.
- Camorrino A., 2018, "Una natura disneyficata: analisi sociologica di un mito contemporaneo", «M@gm@», vol. 16, n. 3, dicembre.

- Casoli S., 2014, *C'era una volta..e un'altra..e un'altra. Dinamiche di serializzazione audiovisiva nella fiaba contemporanea*, tesi di Laurea in Cinema, Televisione e Produzione Multimediale, Università degli Studi di Bologna, www.academia.edu, consultato il 30 marzo 2021.
- 2016, "Come Cappuccetto Rosso ha divorato il lupo: in compagnia dei lupi di Jordan", «Fata Morgana», n. 29, pp. 277-281.
 - 2017, "Perché Grimilde merita il Lieto Fine. Complessità narrativa nei villains delle fiabe audiovisive", «E. C. – Rivista Italiana di Studi Semiotici», Anno XI, n. 20.
 - 2019, *Le forme del personaggio. Tipologie, morfologie e sistemi di relazione degli individui fittizi nelle narrazioni seriali televisive contemporanee*, Tesi di Dottorato di ricerca in Arti visive, performative e medialità, Università degli Studi di Bologna, www.academia.edu, consultato il 30 marzo 2021.
- Castelnovi M., 2019, "L'immaginario geografico, da Magog a Frozen", in «Geotema», supplemento 2019, pp. 105-115.
- Catolfi A.; Giordano F., 2015, *L'immagine videoludica. Cinema e media digitali verso la gamification*, Ipermedium, Santa Maria Capua Vetere.
- Codeluppi V., 2000, *Costruire l'immaginario di marca*, in Lombardi M. (a cura di), *Il dolce tuono. Marca e pubblicità nel terzo millennio*, Franco Angeli, Milano, pp. 67-80.
- 2012, *Il potere della marca. Disney, McDonald's, Nike e le altre*, nuova edizione, Bollati Boringhieri, Torino.
- De Giusti L., 2008, *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, a cura di Luciano De Giusti, Marsilio, Venezia.
- Deriu F., 2012, *Performatico. Teoria delle arti dinamiche*, Bulzoni, Roma.
- Di Chio F., 2016, *American Storytelling. Le forme del racconto nel cinema e nelle serie TV*, Carocci, Roma.
- (a cura di), 2017, *Mediamorfosi. Industrie e immaginari dell'audiovisivo*, vol- 2, Link RTI.
- Dusi N.; Spaziant L. (a cura di), 2006, *Remix-remake. Pratiche di replicabilità*, Meltemi, Roma.
- Dusi N.; Grignaffini G, 2020, *Capire le serie tv. Generi, stili, pratiche*, Carocci, Roma.
- Dusi N.; Eugeni R.; Grignaffini G. (a cura di), 2020, La serialità nell'epoca post-televisiva, *Mediascape Journal*, 16.
- Eco U., 1985, *L'innovazione nel seriale*, in *Sugli specchi e altri saggi*, Bompiani, Milano.
- Eugeni R., 2010, *Semiotica del media. Le forme dell'esperienza*, Carocci, Roma.
- 2015, *La condizione postmediale. Media, linguaggi e narrazioni*, La Scuola, Milano.
- Fossati F., 1986, *Walt Disney e l'impero disneyano*, Editori Riuniti, Roma.
- Fraulini, G., 2013, *Once Upon a Time. Analisi di una iperfiaba seriale*, Testi di Laurea in Scienze della Comunicazione, Università di Bologna.
- Ghisolfi G., 2017, *Star wars – L'epoca Lucas. I segreti della più grande saga postmoderna*, Mimesis, Udine.
- Grasso A.; Penati C., 2016, *La nuova fabbrica dei sogni. Miti e riti delle serie tv americane*, Il Saggiatore, Milano.

- Guillén C., 1992, *L'uno e il molteplice. Introduzione alla letteratura comparata*, Il Mulino, Bologna.
- Jakobson R. (1963) 1986, *Saggi di linguistica generale*, a cura di L. Heilmann, Feltrinelli, Milano.
- Jenkins J., 2007, *Cultura convergente*, Apogeo, Maggioli, Milano, Sant'Arcangelo di Romagna.
- Kehoe A., 1991, *Christian Contradictions and the World Revolution. Letters to my Son*, Glendale Publishing, Dublino.
- Keller K. L., 2005, *La gestione del brand: strategie e sviluppo*, Egea, Milano.
- Innocenti V.; Pescatore G. (a cura di), 2008, *Le nuove forme della serialità televisiva. Storia, linguaggio e temi*, Archetipolibro, Bologna.
- Lasagna R., 2011, *Walt Disney. Una storia del cinema*, Falsopiano, Alessandria.
- Leonzi S., 2009, *Lo spettacolo dell'immaginario: i miti, le storie, i media*, Tunué, Latina.
- 2018, *La condizione transmediale*, in Bernardo N., *Transmedia 2.0: Brand, storytelling, entertainment*, Armando, Roma.
- Lunghi G., 2006, *Cultura dei nuovi media: teorie, strumenti, immaginario*, Guerini, Milano.
- Liotard J. F., (1979) 2008, *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, Feltrinelli, Milano.
- Lockwood E. M., *Peter pan has a blog and Jane Eyre has Twitter: applying adaptation theory to transmedia adaptations of classic literature*, Ball State University, 2017.
- Maeran R.; Bana L., 2013, "I parchi tematici. Rappresentazioni sociali e non luoghi", «Turismo e Psicologia», pp. 91-105.
- Marinelli N., 2015, *Broadcast Fairy Tale. Analisi delle reti sociali nell'ecosistema narrativo Once Upon a Time*, Tesi di Laurea in Culture dell'intrattenimento, Università di Bologna, www.academia.edu, consultato il 30 marzo 2021.
- Martin S. (a cura di), 2014, *La costruzione dell'immaginario seriale contemporaneo. Eterotopie, personaggi, mondi*, Mimesis, Milano-Udine.
- Marrone G., 2007, *Un nodo teorico: narrazione, esperienza, quotidianità*, in Marrone G.; Dusi N.; Lo Feudo G. (a cura di), *Narrazione ed esperienza. Intorno ad una semiotica della vita quotidiana*, Meltemi, Roma.
- Marzo P. L.; Mori L. (a cura di), 2019, *Le vie sociali dell'immaginario. Per una sociologia del profondo*, Mimesis, Milano.
- Masinaro E., 2015, *Social Network Analysis e serialità televisiva. Once Upon a Time: uno studio di caso*, Università degli Studi di Bologna.
- Michieletto M., 2015, *C'era una volta...e un'altra ancora. La ripetizione nella fiaba dalle prime fonti scritte alle serie tv*, Tesi di Laurea in Storia delle Arti e Conservazione dei Beni Artistici, Università Ca' Foscari, Venezia, www.academia.edu, consultato il 30 marzo 2021.
- Mittel J. (2015) 2017, *Complex Tv. Teoria e tecnica dello storytelling delle serie tv*, Minium Fax, Roma.
- Montani P.; Cecchi D.; Feyles M. (a cura di), 2018, *Ambienti mediali*, Meltemi, Roma.

- Moschini I., 2007, *Il grande cerchio. Un viaggio nell'immaginario americano*, Le Lettere, Firenze.
- Musso P.; Bionda M. L., 2020, *Brand Renaissance: nuove tecniche per rivoluzionare la comunicazione organizzativa*, Franco Angeli, Milano.
- Nader G., 2010, *Storia della Disney*, Odoya, Perugia.
- Pescatore G. (a cura di), 2018, *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alle serie tv*, Carocci, Bologna.
- Propp V. (1928) 2000, *Morfologia della fiaba*, Einaudi, Torino.
- Ragone G., 2015, "Radici delle sociologie dell'immaginario", «Mediascapes journal», n. 4, pp. 63-75;
- Riva E.; Bignamini S.; Julita L.; Turuani L., 2020, *Nuovi principi e principesse. Identità di genere in adolescenza e stereotipi di ruolo nei cartoni animati*, Franco Angeli, Milano.
- Romanello E., 2019, *Once Upon a Time. Fiabe, fantasy e serie televisive*, Yume, Torino.
- Rossella C., 2012, "'C'era una volta...' e c'è ancora. La fiaba come strumento di "trasmissione" del mondo da una generazione all'altra", «Metis. Mondi educativi», II, n. 2, dicembre.
- Saccà M., 2019, *Un secolo Disney: gender, femminismo ed etnia tra cinema e animazione*, AG Book, Roma.
- Spaziante L., 2013, *Testualità, quasi-mondi, ecosistemi mediali*, in Bioni C.; Innocenti V. (a cura di), *Media Mutations. Gli ecosistemi narrativi nello scenario mediale contemporaneo. Spazi, modelli, usi sociali*, Mucchi, Modena.
- Speroni F., 2004, *Schermi prima dello schermo. Il vedere come storia e territorializzazione delle forme*, in Abruzzese A.; Pezzini I. (a cura di), *Dal romanzo alle reti. Soggetti e territori della grande narrazione moderna*, Controsegna, Torino.
- Ugenti E., 2016, *Immagini nella rete. Ecosistemi mediali e cultura visuale*, Mimesis, Udine.
- Uva C., 2017, *Il sistema Pixar*, Il Mulino, Bologna.
- Visalli M., 2012, "Chi ha paura di Biancaneve? Attualizzazioni fiabesche nella prima stagione di *Once Upon a Time*", «Crepuscoli dottorali – Quaderni di arte, musica, spettacolo», n. 4, pp. 20-32.
- Vittorini F., 2019, *Nuove narrazioni mediali. Musica, immagine, racconto*, Patron, Bologna.
- Vogler C., 1992, *Il viaggio dell'eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e cinema*, Audino, Roma.
- Volli U., 2014, *Semiotica della pubblicità*, Laterza, Bari.
- Waade A. M.; Lynch J. (a cura di), 2017, "Location in Television Drama Series", special issue of «Series. International Journal of Serial Narrative», vol. III.
- Wunenburger J.-J. (2003) 2008, *L'immaginario*, Il Nuovo Melangolo, Genova.
- Zaganelli G.; Marino T., 2016, "Metamorfosi del seriale. L'ordine del racconto dall'analogico al digitale", in Bernardelli A.; Federici E.; Rossini G. (a cura di), *Forme, strategie e mutazioni del linguaggio seriale*, «Between», VI, 11, www.betweenjournal.it, consultato il 30 marzo 2021.

Intersezioni di immaginari in un iper-immaginario postmoderno e postmediale: il caso della serie Once Upon a Time

Zecca F. (a cura di), 2012, *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Mimesis, Milano-Udine.

-, 2013, *Cinema e intermedialità: modelli di traduzione*, Forum, Udine.

Zipes J., 2002, *Oltre il giardino. L'inquietante successo della letteratura per l'infanzia da Pinocchio a Harry Potter*, Mondadori, Milano.

- 2012, *La fiaba irresistibile. Storia culturale di un genere*, Donzelli, Roma.

Zizek, S. (1997) 2013, *L'epidemia dell'immaginario*, Meltemi, Milano.