

Nostalgia, pubblici, intertestualità. *Stranger Things* al centro della serialità contemporanea

Sara Virnicchi
Università degli Studi di Salerno

Stranger Things (2016 – in corso) si presenta come un prodotto mediale molto interessante sotto vari aspetti. Il volume *L'immaginario di Stranger Things. Narrazioni, audience, culture mediali* (2023), curato da Mario Tirino e Simona Castellano, esplora, grazie all'intervento di molti studiosi, la serie e il suo culto con una lente multidisciplinare che ne permette un'analisi approfondita. Creata dai fratelli Duffer per Netflix, *Stranger Things* incarna l'innovativa modalità della produzione seriale, la *post-devolution* (Pisanti, 2022); la narrazione televisiva, in questo caso, non è vincolata a schemi imposti dalle case di produzione e dalle logiche del palinsesto ed è, per questo, più libera dal punto di vista espressivo. Questo dirige la produzione televisiva, a partire dagli anni Duemila, verso una sperimentazione narrativa e formale che al contempo è soggetta anche al rischio del fallimento, determinato dal gusto del pubblico (Frezza, 2021), o dagli algoritmi, abilmente sfruttati dai sistemi di raccomandazione delle piattaforme. Come spiega Gino Frezza nella prefazione al volume, la coerenza narrativa dei creatori ha permesso agli spettatori di vivere un'esperienza più che piacevole e stimolante, legata soprattutto all'imprevedibilità del plot e alle continue sorprese, spesso svelate in seguito a un *cliffhanger* di *mid-season* o di *full season*, che consentono al fandom di interagire online, grazie alla molteplicità di spazi digitali online in cui trova ospitalità la passione collettiva per la serie.

Quel che emerge, in maniera preponderante, nei tredici saggi del volume, che pur mantengono una loro specificità, è la particolare qualità estetica della serie, fortemente plasmata dalla nostalgia degli anni Ottanta, con le relative dinamiche di connessione intergenerazionale tra quanti hanno vissuto quell'epoca e i loro figli e nipoti.

In questa prospettiva, il saggio introduttivo di Tirino e Castellano fa luce sul concetto stesso di immaginario, come “campo di significazione che fa da matrice alla costruzione sociale della realtà”, evidenziando come le serie tv, in particolare *Stranger Things*, aiutino a rafforzare o a stravolgere gli immaginari sociali. In particolar modo, mentre diverse produzioni contemporanee, come *Black Mirror* (2011 – in corso), o *The Handmaid's Tale* (2017 – in corso) si configurano essenzialmente come narrazioni distopiche, con particolare focalizzazione sulla paranoia (Tirino, 2018), convogliando nello storytelling umori, atmosfere e ansie verso il futuro, largamente condivisi dal pubblico, *Stranger Things* agisce in maniera inversa. Per i curatori, *Stranger Things* traccia una propria traiettoria simbolica, fondando la sua strategia narrativa sull'estetica degli anni Ottanta, capace di fungere da vero e proprio cuscinetto emozionale che dona allo spettatore un viaggio nel passato, vissuto o rimpianto, certamente confortevole e rassicurante. La narrazione, che superficialmente si presenta come un *teen drama*, fa emergere la traumatica transizione dall'adolescenza alla vita adulta, ma anche quella da un mondo analogico a un mondo sempre più digitale e digitalizzato. Questa scelta estetica spinge il prodotto nell'ondata delle serie tv “retromaniache”, volte al recupero delle culture visuali, dei consumi, delle icone di un decennio – gli anni Ottanta, appunto – cruciale per le successive trasformazioni dell'immaginario (mediale e non). Secondo i due autori, l'invito a

rintracciare riferimenti e citazioni riconducibili agli Eighties avrebbe portato il pubblico ad adorare la serie, stimolando la fanbase a ricercare omaggi ed *easter egg* che richiamano l'immaginario cinematografico di quegli anni. Queste pratiche valorizzano, in questo modo, le capacità intertestuali delle audience, sempre più abituate alle logiche produttive della complex TV (Mittell, 2017) e alle interazioni postspettatoriali (Tirino, 2020).

In questa chiave, ci sembra utile sottolineare una linea di ricerca comune ai lavori di Castellano, Mascio e Tirino, all'insegna di una focalizzazione sulla dimensione creativa e produttiva dei pubblici negli scenari partecipativi della cultura digitale contemporanea. Simona Castellano pone l'accento sui consumi messi in atto nella serie e a partire dalla serie stessa. In quest'analisi, la nostalgia, vista come "sentimento", si alimenta di *topoi* della filmografia anni Ottanta, che alimentano la pulsione retromaniaca caratteristica della serie. L'ambientazione del periodo è dettagliata grazie alla rappresentazione dell'utilizzo di oggetti tecnologici (dai walkman alle audiocassette, dalle VHS ai walkie-talkie) da parte degli adolescenti protagonisti. Castellano, inoltre, esplora le varie tipologie di consumo che le permettono di ragionare sulla differenziazione socio-economica dei nuclei familiari presentati nella serie, a partire dalla classe sociale di appartenenza e dai relativi stili di vita. In particolare, se gli oggetti "rendono visibile l'immaginario e definiscono il contesto in cui viviamo e consentono di formulare l'immagine essenziale di una determinata epoca" (La Rocca & Tramontana, 2019, p. 13), quando sono rappresentati all'interno di una narrazione seriale altamente coinvolgente essi concorrono efficacemente alla ricostruzione estetica, culturale, sociale e mediale dell'epoca a cui si riferiscono (nel nostro caso, gli anni Ottanta). In base al modo in cui si rapportano ai consumi della serie, è possibile, secondo la studiosa, individuare almeno tre generazioni di spettatori – giovani, giovani adulti e adulti – che, quasi sempre conflittualmente, abitano i mondi della serie e interagiscono con le innovazioni in modo differente. D'altra parte, il saggio evidenzia come, a partire dalla serie, siano emersi dei consumi particolari, legati all'acquisto di prodotti che potessero permettere di ricreare nel mondo reale le atmosfere di Hawkins. Infine, Castellano pone l'attenzione sulle community online, il cui attivismo consente una produzione elevata di user-generated content, secondo le logiche della *remix culture* (Navas *et al.*, 2015).

L'analisi generazionale è, altresì, anche al centro del saggio di Antonella Mascio, che verte sullo studio delle audience della serie (Mittell, 2017; Hill, 2019), condotto grazie al campionamento di 350 studenti universitari, sottoposti a un questionario apposito. La studiosa individua due tipologie di pubblici coinvolti in maniera distinta dalla nostalgia: da un lato, il pubblico adulto, che si appassiona alla serie grazie alla natura intertestuale e alla "confezione" estetico-formale; dall'altro lato, un pubblico giovane che fruisce della serie per la vicinanza anagrafica con i protagonisti. Questo secondo tipo di pubblico commenta gli avvenimenti attraverso i social media con gli altri appassionati, generando così una catena affettiva che li avvicina al primo tipo – il pubblico adulto – già immerso nella logica della nostalgia. Secondo Mascio, il contatto tra queste due generazioni, la X e la Z, avviene anche grazie alla natura stessa della serie che collega il passato a tematiche molto vicine ai giovani di oggi. La nostalgia, per la studiosa, agisce in maniera differente, pur unendo le due fasce di pubblico: la Gen X è nostalgica di un mondo vissuto e confortevole, mentre la Gen Z prova nostalgia per un mondo che è irrimediabilmente perso e che non potrà mai esperire direttamente, se non attraverso la mediazione della serie.

Ma come si svolgono nel concreto le pratiche delle comunità di fan di *Stranger Things*? Prova a rispondere a questo quesito il lavoro di Mario Tirino, che, a partire dalla ricostruzione degli studi sul fandom (Jenkins, 1992, 2007; Fiske, 1992; Abercrombie & Longhurst, 1998; Hills, 2002, 2013; Fanchi, 2014), prova ad analizzare alcune dinamiche delle fan community di *Stranger Things*, all'interno dei framework della "post-network tv" (Lotz, 2017) e della postspettatorialità (Tirino, 2020). Tirino analizza le conseguenze della politica di distribuzione del *full season release*, tipica di Netflix, che, da un lato, permette ai fan di emanciparsi totalmente dai vincoli del palinsesto, ma, dall'altro, trasforma completamente l'interazione tradizionale tra pubblici e contenuti seriali, tripartita in *pre-communication*, *parallel communication* e *post-communication*, provocando una ibridazione delle fasi e una atomizzazione dei pubblici. Tirino attribuisce a questa de-sincronizzazione del "tempo dello schermo" (Mittell, 2017) l'incedere di molteplici processi di aggregazione e disgregazione delle audience, convogliate dentro vere e proprie bolle di conversazione composte solo da soggetti che condividono lo stesso ritmo di consumo/visione, anche e soprattutto per evitare il rischio di spoiler, più o meno volontariamente disseminati dagli spettatori che, guardando la serie a un ritmo più rapido, sono a conoscenza dei contenuti degli episodi non ancora visionati. Secondo lo studioso, però, la strategia proposta per il rilascio della quarta stagione ha permesso di ritrovare una forma più orizzontale delle tre fasi di comunicazione, aiutando i fan a condividere con quasi tutti gli appassionati i loro contenuti, spesso volti alla proposta di teorie sugli enigmi e le asserzioni narrative (Mittell, 2017), generate dai *cliffhanger* narrativi: in altri termini, la soluzione del *mid-season release* (ovvero la distribuzione di una stagione non più in un unico blocco, ma in due blocchi la cui pubblicazione è separata da un certo lasso di tempo) permetterebbe di avere un tempo di attività di interpretazione online più corale, sostenuto anche da siti come Tudum, che – spiega Tirino – funge da catalizzatore di informazioni e curiosità.

Un blocco consistente di contributi del volume si concentra sulle qualità dell'esperienza nostalgica degli anni Ottanta che *Stranger Things* attiva nei suoi pubblici.

Da una prospettiva certamente originale, il saggio di Ivan Pintor Iranzo esplora il concetto di archeologia, nell'accezione specifica di Michael Foucault (1999), come capacità di individuare nel passato opportunità per il presente. Lo studioso spagnolo collega tale concetto all'esercizio definito "archeologico" di *Stranger Things*, che si concretizza nell'attualizzazione delle ambientazioni cinematografiche degli anni Ottanta, consentendo una serie di re-interpretazioni e ampliamenti delle possibilità, sia dell'epoca degli anni Ottanta sia della narrativa televisiva attuale. Inoltre, Pintor Iranzo istituisce un parallelismo tra le citazioni di atmosfere e prodotti (mediali e non), che consentono di ritornare con la memoria a quel decennio, e la terza stagione della serie, che si configura come un autentico viaggio "a ritroso verso l'origine". La ricerca nella memoria di undici si rispecchia in questo viaggio a ritroso degli spettatori, in un puzzle di omaggi e citazioni che costruiscono un esercizio di "riattualizzazione". In questo modo, la rappresentazione del viaggio nella memoria in *Stranger Things*, secondo lo studioso, trova antecedenti in film come *Ghost in the Shell* (1995), di Mamoru Oshii, e in serie tv come *Alias* (2001-2006) e *Fringe* (2008-2013), entrambe ideate da J.J. Abrams. Generi come la fantascienza e il fantastico, che caratterizzano molto cinema popolare degli anni Ottanta, risultano fondamentali per dipingere la canonicità di *Stranger Things*, che, secondo Pintor Iranzo, per forme e contenuti, è un prodotto nato da quella stessa cultura, che invita non solo a rivivere il passato grazie alla memoria, ma anche a riscrivere il presente.

L'insistito richiamo alle culture visuali e mediali degli anni Ottanta si riverbera nell'attivazione delle capacità mnemoniche delle audience, spesso circondata di un'aura nostalgica. Nel suo capitolo Valerio Di Paola interpreta la linea nostalgica della serie, a partire dalla concezione degli anni Ottanta come "età dell'oro perduta", attraverso cui decodificare e riscrivere il presente. Provando ad applicare la teoria della "retromania" di Simon Reynolds (2017) alla serialità contemporanea, Di Paola sottolinea la capacità della serie di ricorrere a un citazionismo "post-moderno", che rende gli utenti molto più inseriti nel racconto, attraverso l'esperienza di un "déjà-vu condiviso" e perfettamente calcolato dai fratelli Duffer. La messa a valore di queste dinamiche si evince dalle campagne di local e glocal marketing, richiamate dallo studioso.

La nostalgia degli anni Ottanta permette a Daniela Pomarico di analizzare il successo della serie. Partendo dall'assunto che ogni fase decadente, sottoposta a cambiamenti bruschi e crisi, si riallaccia a una realtà stabile e familiare del passato, la studiosa rileva che, tramite dei tagli orizzontali (Tannock, 1995), le linee temporali si fondono instaurando una continuità. La potenza nostalgica del prodotto esaminato è riconducibile all'"autenticità" delle ambientazioni, delle storie e degli oggetti riportati sullo schermo. Pomarico inserisce Netflix tra gli archivi della storia, una sorta di "cimitero del passato", la cui attività rafforza la logica dell'esternalizzazione della memoria grazie a una "musealizzazione 2.0" (Huysen, 1995). *Stranger Things*, secondo la studiosa, aiuta a superare le logiche postmoderne entrando in un'era retromoderna, fondata sulla nostalgia e sull'estetica retrò; tra autenticità, obsolescenza del presente e spazializzazione del tempo degli archivi, l'autrice tenta di fornire una linea scientifica per avviare una formalizzazione esaustiva del concetto di retromodernismo.

La relazione tra la serie Netflix e i media, tuttavia, oltrepassa la dimensione puramente espressiva e narrativa, invitando a riflessioni più approfondite sugli stessi concetti di "medium" e "medialità". Ne è una riprova il capitolo di Lorenzo Denicolai, che, approcciando lo studio della serie attraverso la lente della media archaeology (Kittler, 1999; Ernst, 2013; Parikka, 2019), concepisce *Stranger Things* come "serie-archivio" o "contenitore" di pratiche tecnologiche e mediali che hanno caratterizzato e trasformato la vita dei personaggi della serie, nell'arco temporale nel quale è ambientata la narrazione. Inoltre, lo studioso individua nell'elettricità il cardine della medialità in *Stranger Things*. L'elettricità, che permette agli oggetti di operare e anche agli spettatori di fruire la serie, è pensata dallo studioso come vero e proprio "medium", sulla scorta della riflessione fondativa di Marshall McLuhan (1967), secondo il quale l'elettricità è una forma di estensione del sistema nervoso centrale capace di abbracciare globalmente ogni persona, senza limiti di spazio. Denicolai riflette su quanto il Sottosopra, esplorato dai protagonisti della serie, sia vicino all'intuizione di McLuhan, poiché esso può essere pensato come una dimensione parallela senza i vincoli di spazio e tempo. Tuttavia, Denicolai propone come unico vero "medium" della serie Undici: la giovanissima protagonista si configurerebbe, infatti, come archetipo mediale immaginato e immaginabile, poiché è l'unica connessione evidente tra i due "mondi". Una delle dimensioni cardinali della serie, per Denicolai, è proprio la dualità, che presiede tanto all'opposizione dei mondi (mondo reale e Sottosopra), quanto alla stessa parabola di Undici, dipinta come artefice e salvatrice della catastrofe sospesa su Hawkins.

Stranger Things, dunque, ispira anche letture più originali ed eterodosse. Federico Tarquini, per esempio, collega la ricostruzione dell'atmosfera culturale e popolare

dell'infanzia degli autori, i fratelli Duffer, al metodo di lavoro di Walter Benjamin (1978, 2000, 2001). Tarquini vede nel “modo di ricerca” e nel “modo di esposizione” benjaminiano una lente di decodifica del processo creativo e operativo dei fratelli Duffer. In particolar modo, la fase di raccolta di materiale, la “costruzione della base documentale” e la fase della costruzione di una vera e propria *moodboard*, dell’“esposizione” dell’atmosfera della serie, in *Stranger Things* si compenetrano e completano, fino a giungere alla fase finale, che lo studioso collega al montaggio. Il montaggio di immagini audiovisive permette, secondo Tarquini, non solo di creare una continuità tra le fasi ricerca e attuazione, ma soprattutto tra presente e passato, che si divide tra passato vissuto o disatteso e il passato della messa in onda della serie stessa. La sequenza narrativa ed estetica permette allo spettatore di intervenire sul testo mediale tramite la memoria, attirando a sé il sentimento positivo di un’esperienza collettiva, sia per il periodo che li riporta in un passato sicuro, sia per l’emozione del riconoscere una citazione, un omaggio a un prodotto mediale grazie al quale “può rivendicare un diritto di paternità della serie stessa”.

Da una prospettiva in qualche modo affine, in relazione all’apprezzamento delle qualità metaforiche della narrazione seriale, si muove il lavoro di Alessio Ceccherelli. Lo studioso interpreta la dicotomia tra Hawkins e Sottosopra come una metafora del contrasto tra fanciullezza e vita adulta. Più in generale, il suo capitolo parte dalle riflessioni sui concetti di limite e di confine elaborati da vari studiosi (Lotman, 2001; Foucault, 2011; Serres, 2022). Ceccherelli propone tre interpretazioni del legame tra la “realtà”, spazio IN, e il Sottosopra, spazio ES, e del confine che le separa. La prima è stata ripercorsa varie volte nel volume si ricollega alla concezione psicologica del racconto: la linea in questione si staglia tra la realtà inconscia dei protagonisti, la fanciullezza, e la coscienza dell’essere adulti, che, come il Sottosopra, risulta, agli occhi degli adolescenti, un’età buia e fredda. La seconda interpretazione vede come protagonista la società raccontata nella serie, che “mostra” i costumi più vicini all’omologazione e alle mode di massa e “nasconde” nel sottosuolo gli emarginati, i “diversi”. La terza interpretazione associa al Sottosopra la distopia, già praticata in altre serie diffusamente citate nel volume, come *Black Mirror*. In questo caso, il confine tra i due poli, la “realtà” e il “virtuale”, è sempre più labile e tende a sgretolarsi in quanto, la virtualità “invade sempre di più l’esperienza diretta dalla realtà”. Collegandosi agli studi sulla *platform society* (van Dijck *et al.*, 2019) e sul *platform capitalism* (Srnicsek, 2016), il capitolo di Ceccherelli evidenzia come diventi ogni giorno più facile “naturalizzare” la mediazione delle interazioni comunicative operata dai media digitali, per ritrovarsi, infine, immersi nella “realtà virtuale”, che, così come le radici del Sottosopra invadono Hawkins, trasforma le relazioni sociali “reali”.

Altri capitoli del volume fanno emergere le capacità di dialogo intertestuale che la serie esibisce.

Lorenzo Di Paola e Giorgio Busi Rizzi individuano nella provincia americana e in un gruppo di amici adolescenti *topoi* canonici della narrazione horror, sapientemente rielaborati e consacrati dalla serie prodotta da Netflix, a partire dall’autore che li ha plasmati negli anni Ottanta: Stephen King. La letteratura di King ha stravolto e rifondato l’immaginario dell’horror e dell’American Gothic, a tal punto che i fratelli Duffer, attraverso collegamenti, citazioni e specifiche scelte visive, non possono fare a meno di riprendere e omaggiare i romanzi dello scrittore statunitense. Temi adolescenziali sono sempre centrali in questo genere, ma, secondo Di Paola e Busi Rizzi, *Stranger Things*

sfrutta, tramite il Sottosopra, una dualità simbolica per mostrare il complesso passaggio dall'infanzia alla vita adulta. Come i ragazzi sono sospesi tra due fasi della vita, così Hawkins si divide in due realtà, due mondi, di cui uno, *The Upside Down*, è il parassita dell'altro, un po' come l'infanzia per l'adolescenza. Gli studiosi propongono inoltre la visione della serie come "il modo ideale per mettere il passato in relazione fantasmatica e parassitaria con la contemporaneità".

Il volume si conclude con il saggio postumo di Vincenzo Del Gaudio, acuto studioso di mediologia del teatro prematuramente scomparso, a cui i curatori hanno dedicato il libro. Del Gaudio indaga un'esperienza immersiva grazie alla quale i fruitori della serie possono entrare in contatto con Hawkins e conoscere, o tornare a vivere, gli anni Ottanta, grazie a una connessione passato/presente che tende a fluidificare la linea temporale: *Stranger Things: The Experience*. Servendosi degli studi sulla performance legata all'*immersive theatre* (Dixon, 2006; Kattenbelt, 2008, 2010; White, 2012; Machon, 2013; Alston, 2016; Jarvis, 2019; Del Gaudio, 2020) e sulla *mixed reality*, lo studioso analizza l'esperimento portato avanti dalla compagnia britannica Secret Cinema. *Stranger Things: The Experience* si presenta simultaneamente come costola intermediale e transmediale del racconto-matrice (la serie Netflix); se, da un lato, garantisce un'esperienza immersiva delle atmosfere della cittadina, dall'altro, assicura anche un'espansione narrativa, che permette agli appassionati di accrescere le conoscenze sul mondo della serie. "Lo spettatore diventa parte integrante dello spettacolo, producendo un'esperienza sociale fortemente personalizzata e, allo stesso tempo, fortemente relazionale perché, se da un lato le audience trovano una narrazione aperta e flessibile, che tiene conto delle proprie scelte, dall'altro queste esperienze avvengono in uno spazio aperto alla relazione face-to-face, sia con i performer che con gli altri spettatori". Con questa osservazione Del Gaudio sottolinea quanto lo spazio, sempre più fuso e ibridato, tra reale e mediato, sia totalmente a disposizione di performer e fruitori, il cui coinvolgimento è cruciale per la realizzazione e la buona riuscita dello spettacolo. La convivenza di elementi reali e virtuali, come l'utilizzo di AR e VR durante la performance, secondo Del Gaudio, non è da sottovalutare, poiché, in un mondo sempre più immerso in pratiche postspettatoriali complesse (Tirino, 2020), il processo di cambiamento delle logiche del racconto mediale sarà sempre più veloce. Nelle conclusioni, lo studioso avanza l'intuizione che la convivenza e la fusione tra i due elementi possa portare a un dialogo tra lo spettacolo dal vivo, canonico del teatro, e lo spettacolo mediale contemporaneo, più vicino alle logiche medialità del cinema e della televisione; in particolare, egli individua la performance messa in atto dalla compagnia britannica come un esempio di questo dialogo, sostenendo che, grazie allo scollamento dell'evento dal luogo teatrale deputato (la sala teatrale, appunto) e all'utilizzo di azzettature quali visori di realtà aumentata e realtà virtuale, si valorizzi nettamente la carica performativa, portando a valorizzare le potenzialità di una performance mediale e mediatizzata.

Questo saggio conclusivo mostra i fili scientifici che collegano tutto il volume, che cerca di proporre un'analisi socio-mediologica delle caratteristiche che hanno portato *Stranger Things* al successo mondiale. Il primo filo è la nostalgia, il desiderio di rivivere a piene mani gli anni Ottanta, non solo attraverso la visione della serie, ma soprattutto grazie all'immersività performativa; il secondo è l'interazione non solo tra fruitori e serie, ma soprattutto tra gli stessi fruitori, generando comunità sempre più attive e creative. Per citare un motto di Marshall McLuhan, "quando tutto accade contemporaneamente e tutti sono coinvolti, non c'è audience, ci sono solo attori". Infine, il terzo filo concerne la

capacità della serie TV Netflix di stimolare ampie reti discorsive intertestuali, convogliando cinema, letteratura, musica e teatro all'interno di uno storytelling vorticoso, che, lungi dall'esaurirsi nel citazionismo, si concretizza nella sfida avanzata ai pubblici, coinvolti, affettivamente ed emozionalmente, nel tentativo di decodificare storyline complesse, originali e stratificate.

References

- Abercrombie, N., & Longhurst, B.J. (1998). *Audiences*. London: Sage.
- Alston, A. (2016). *Beyond Immersive Theatre: Aesthetics, Politics and Productive Participation*. London: Palgrave Macmillan.
- Benjamin, W. (1978). *Lettere, 1913-1940*. Torino: Einaudi.
- Benjamin, W. (2000). *I "passages" di Parigi*. Torino: Einaudi.
- Benjamin, W. (2001). *Infanzia berlinese intorno al millenovecento*. Torino: Einaudi.
- Del Gaudio, V. (2020). *Théatron. Verso una mediologia del teatro e della performance*. Milano: Meltemi.
- Dixon, S. (2006). *Digital Performance*. Cambridge: The MIT Press.
- Ernst, W. (2013). *Digital Memory and the Archive*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Fanchi, M. (2014). *L'audience. Storia e teorie*. Roma-Bari: Laterza.
- Fiske, J. (1992). *The Cultural Economy of Fandom*. In L.A. Lewis (Ed.), *The Adoring Audience* (pp. 30-49). London: Routledge.
- Foucault, M. (1999). *L'archeologia del sapere*. Milano: Rizzoli.
- Foucault, M. (2011). *Storia della follia nell'eta classica*. Milano: Rizzoli.
- Frezza, G. (2021). *Radiografie del cinema. Fra tempo e società*. Milano: Meltemi.
- Hill, A. (2019). *Esperienze mediali. Dalle serie tv al reality*. Roma: Minimum Fax.
- Hills, M. (2002). *Fan Cultures*. London: Routledge.
- Hills, M. (2013). Fiske's 'Textual productivity' and digital Fandom: Web 2.0 democratization versus Fan distinction?. *Participations*, 10(1), 130-153.

Huysen, A. (1995). *Twilight Memories. Marking Time in a Culture of Amnesia*. London-New York: Routledge.

Jarvis, L. (2019). *Immersive Embodiment. Theatres of Mislocalized Sensation*. London: Palgrave Macmillan.

Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge.

Jenkins, H. (2007). *Cultura convergente*. Milano: Apogeo.

Kattenbelt, C. (2008). *Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships*. *Cultura, lenguaje y representacion / Culture, language and representation*, 6, 19-29.

Kattenbelt, C. (2010). *Intermediality in Performance and as a Mode of Performativity*. In S. Bay Cheng, K. Kattenbelt, A. Lavender, R. Nelson (Eds.), *Mapping Intermediality in Performance* (pp. 29-39). Amsterdam: Amsterdam University Press.

Kittler, F. (1999). *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford: Stanford University Press.

La Rocca, F., & Tramontana, A. (2019). *L'immaginario e gli oggetti. per una sociologia della superficie*. *Im@go. A Journal of the Social Imaginary*, 13, 10-19. <https://doi.org/10.7413/22818138134>.

Lotman, J.M. (2001). *Il metalinguaggio delle descrizioni tipologiche della cultura*. In J.M. Lotman, B.A. Uspenskij, *Tipologia della cultura* (pp. 145-181). Milano, Bompiani.

Lotz, A.D. (2017). *Post network. La rivoluzione della tv*. Roma: Minimum Fax.

Machon, J. (2013), *Immersive Theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*. London: Palgrave Macmillan.

McLuhan, M. (1967). *Gli strumenti del comunicare*. Milano: Il Saggiatore.

Mittell, J. (2017). *Complex TV. Teoria e tecnica dello storytelling delle serie tv*. Roma: Minimum Fax.

Navas, E., Gallagher, O., & burrough, x. (Eds.) (2015). *The Routledge Companion to Remix Studies*. London-New York: Routledge.

Parikka, J. (2019). *Archeologia dei media. Nuove prospettive per la storia e la teoria dei media*. Roma: Carocci.

Pisanti, A. (2022). *Supercalifragilistic... Teorie, formule e attrezzi della serialità*. Milano: Meltemi.

Reynolds, S. (2017). *Retromania*. Roma: Minimum Fax.

Serres, M. (2022). Da Erewhon all'antro del Ciclope. In M. Serres, *La comunicazione. Hermes I* (pp. 255-318). Milano: Meltemi.

Srnicek, N. (2016). *Platform Capitalism*. Cambridge: Polity.

Tannock, S. (1995). Nostalgia Critique. *Cultural Studies*, 9(3), 453-464. <https://doi.org/10.1080/09502389500490511>.

Tirino, M. (2018). Paranoia. In M. Tirino, A. Tramontana (a cura di), *I riflessi di Black Mirror* (pp. 168-187). Roma: Rogas.

Tirino, M. (2020). Postspettatorialità. *L'esperienza del cinema nell'era digitale*. Milano: Meltemi.

Tirino, M., & Castellano, S. (a cura di) (2023). *L'immaginario di Stranger Things. Narrazioni, audience, culture mediali*. Sermoneta: Avanguardia 21.

van Dijck, J., Poell, T., & de Waal, M. (2019). *Platform Society. Valori pubblici e società connessa*. Milano: Guerini.

White, G. (2012). On immersive Theatre. *Theatre Research International*, 37(3), 221-235. <https://doi.org/10.1017/S0307883312000880>.

About the author

Sara Virnicchi, laureata in Scienze dello Spettacolo e della Produzione Multimediale, collabora con gli insegnamenti di Sociologia delle Culture Giovanili, Media Comunicazione Sport, Televisione e Nuovi Media dell'Università degli Studi di Salerno.