

The longest day of my life: 24 e la sua conclusione. Cosa succede alla fine di una serie

Marta Martina

24, la serie televisiva prodotta da Fox andata in onda dal 2001 al 2010, può essere identificata come appartenente alla cosiddetta Terza Golden Age televisiva, caratterizzata da alcune peculiari modalità di creazione e fruizione. L'organizzazione della serie che si snoda attraverso una labilità dei confini del testo, un'espansione dell'idea di universo, una delocalizzazione e de-istituzionalizzazione della visione e un'idea di riappropriazione dei contenuti in modalità inedite, suggerisce un ripensamento sul rapporto che il concetto di lunga serialità e il concetto di fine intrattengono tra loro. Creata da Joel Surnow e Robert Cochran, ogni stagione, suddivisa in 24 puntate da 45 minuti l'una, 60' con gli spazi pubblicitari, racconta una serie di eventi, personaggio principale l'agente federale Jack Bauer (Kiefer Sutherland), che si svolgono in un solo giorno (da cui il titolo) con la formula del tempo reale scandita da un orologio digitale che appare sullo schermo quattro volte nel corso di una puntata in corrispondenza del blocco pubblicitario. Come già acquisito, le nuove forme di serialità mettono in scena sempre di più sperimentazione sulle forme narrative e sugli impianti stilistici e la complessa attività di ideazione non si limita ad un solo medium, ma coinvolge tutti i media (per l'*high concept 24*: videogame, *mobisodes*, *webisodes*, film tv) attivando negli spettatori, da quelli più assidui a quelli più occasionali, modalità di appropriazioni che modificano l'esperienza mediale.

In questo scenario, una delle peculiarità dei sistemi seriali può essere dunque riscontrata nella mancanza netta di confini, nello sfumare della nozione di testo a vantaggio di una idea di universo. E il progressivo processo di sfilacciamento e dilatazione che subiscono le zone liminari degli universi seriali, provoca per contrasto una messa in evidenza del significato di fine. Dal momento che i consumatori attivano connessioni tra contenuti differenti, che tipo di lavoro spettatoriale si mette in opera *post-franchise*? L'ipotesi riguarda il riscontro di un proficuo orizzonte post-testuale, in cui si mettono in moto delle inedite abitudini mediali, delle complesse forme-esperienza connesse ai meccanismi di sedimentazione di alcuni tratti nell'orizzonte neo-televisivo. Se 24 ha portato il tempo a non finire mai, il problema che ci si pone riguarda il come finisce. Cosa succede nell'*excipit*? La fine dell'universo seriale? La fine del giorno? La fine di un fenomeno? Probabilmente nessuna delle tre, visto che molteplici fattori hanno portato allo sfrangiarsi dell'unicità del concetto di serie e di visione.

24 all'interno della serialità contemporanea

In parallelo ai cambiamenti che hanno investito la natura del medium tv e ai mutamenti nella modalità di fruizione, si è assistito ad una trasformazione anche nella costituzione delle forme seriali. Esse si sono dimostrate in grado di incorporare al loro interno forme linguistiche e temi che costituiscono il riflesso delle nuove esigenze spettatoriali. In questo panorama di convergenza culturale, l'esperienza di assistere ad uno show televisivo è in realtà veicolo di molti

e più complessi significati. L'espansione del senso dello show oltre i confini tipici dell'episodio settimanale lo trasforma in una costellazione complessa di prodotti (Innocenti e Pescatore, 2008: 32), costituita anche dai suoi *spin-off*, dai fumetti ad essa ispirati, dai film che ne derivano, dai siti internet, dai videogiochi che ne ripropongono ambientazioni e personaggi permettendo al fan di agire in prima persona. In questo modo lo spazio di fruizione del prodotto si allarga a dismisura, coinvolgendo molti altri momenti della giornata dello spettatore, che può così continuare a far parte dell'universo narrativo anche al di fuori dei limiti dell'episodio televisivo (Innocenti e Pescatore, 2008: 33). Questo tipo di espansione dei confini rende ancora più complessa una definizione di una possibile idea di fine univoca e lascia spazio a diverse accezioni del concetto in cui si indagano le relative ricadute e i possibili investimenti spettatoriali. *24*, sin dall'esordio, ha rappresentato uno dei migliori tentativi per ripensare la narrazione seriale, rivalutando la centralità delle forme di concatenazione tra singoli frammenti e rifocalizzando l'attenzione dello spettatore sulla dimensione temporale immersiva (Innocenti e Pescatore, 2008: 36), che nella sua continuità non è più il supporto ad una progressione illimitata né la forma di una ripetizione interminabile, ma la materia di un blocco spazio-temporale denso e compatto.

Cross-Narration e chiusura delle esternalità

Il termine *televisuality*, usato da John Caldwell (Caldwell, 1995) come una delle peculiarità del mezzo, dal punto di vista sia economico che strutturale, può essere utile per delineare al meglio l'universo delle serie serializzate. Nel suo studio sui *Soprano*, Martha Nochimson (2003) definisce il termine per indicare: "the aesthetic capability of television. I rather think that televisuality may be discussed in terms of the unprecedented ability of television to produce virtually endless visual, serial narratives, both fictional and non-fictional, and that the hallmark of great television is its ability to probe and extend this capacity".

Un aspetto della *televisuality* che coinvolge la struttura tensiva riguarda la dilatazione narrativa e il modo in cui si organizzano i climax nelle trame; non un unico decisivo climax ma più climax disseminati lungo l'universo seriale che contribuiscono a complicare la struttura già prismatica del testo/universo e ci dicono qualcosa sul modo in cui una serie come *24*, una serie fatta di conclusioni orchestrate su diversi livelli, si rapporta al senso di fine/finale, conferendogli un forte carattere transitorio. Il non perseguimento di un unico punto di scioglimento e risoluzione dei conflitti, porta ad una moltiplicazione dei colpi di scena, dei momenti di svolta e di azzeramento temporanei. Tutto questo è anche dovuto all'ibridazione di genere (Mittel, 2006) da cui nasce la serie (action/spy/drama) e all'apparato iconografico a cui si riferisce, che ci inducono a pensare che la situazione di partenza sia destinata a subire un declassamento totale verso una situazione di rischio permanente. La calma apparente dei primi minuti della prima puntata articola scene in cui il tono domestico deve fare da cassa di risonanza agli eventi disperati che seguiranno. Durante la prima ora del *Day One*, per esempio, Jack e la moglie hanno un breve momento di intimità, subito disturbato dal litigio con la figlia adolescente. Le due donne saranno rapite e la moglie, nel season finale, morirà per mano della talpa. All'inizio del *Day Five*, Jack si nasconde in una fattoria. Ha un altro nome, una pacifica e noiosa vita. L'ottavo giorno della serie inizia con

uno scenario simile a quello della prima stagione, intimo e sereno. Jack è in procinto di partire con sua figlia e la sua nipotina. La stringa narrativa di *24* presenta, dunque, una strategia di costruzione molto forte e tipizzata; alla crisi inaugurale (primo gradino dell'escalation mortale del giorno), si affianca il tentativo di identificare il *villain* (che non è mai del tutto visibile), lo smascheramento della talpa e il cambio di potere (ad un certo punto delle stagioni, la base operativa dell'Unità Antiterrorismo - CTU - viene assorbita da un altro ente governativo – l'NSA o il Ministero della Difesa, vengono effettuati dei cambi al vertice come nel Day 4 o viene totalmente neutralizzata). Nell'ultima stagione, il *Day 8*, com'era già accaduto nella seconda, alla messa fuori gioco del bunker del CTU corrisponde un *reboot* dell'universo. Vero e proprio personaggio della narrazione, questo luogo liquido e intelligente è stato spesso sotto attacco (colpito da gas nervino nel *Day 5* e preso in ostaggio dai Cinesi nel *Day 6*) e il suo attacco corrisponde quasi sempre ad un finale interno. È già all'interno della narrazione, dunque, che si attivano soglie e chiusure, diversi mid-finale, che riazzerano le vicende facendole ripartire. Come sostiene Genette: "Non c'è una distinzione teorica netta. Non si può terminare senza cominciare col continuare, e a forza di prolungare si finisce con il concludere" (1997: 206). Alla continuazione prolettica (che sottostà al meccanismo delle stagioni) si affianca una continuazione ellittica, che colma una lacuna o un'ellissi centrale (*24:The Game*) e una continuazione paralettica, volta a colmare eventuali ellissi laterali (*24:Redemption*, il made-for-tv movie). La struttura stratificata dei finali e dei reboot ci conduce fuori da una logica dell'*hapax* (Genette, 1997: 189) e rende difficoltosa un'unica fine irripetibile: nel *24-verse* non compaiono grandi fratture ma piccoli e molteplici spegnimenti disseminati nell'universo.

High concept serial e mancanza netta di confini

E' un passo obbligato, quello di rendere conto della complessità dell'universo seriale di riferimento per capire che cosa sia coinvolto nel concetto di chiusura. *24* è un prodotto che ha in sé tutte le caratteristiche del cosiddetto high concept (Wyatt, 1994) che si caratterizza per una struttura modulare, che rende possibile la frammentazione del prodotto e la sua riproposizione in differenti contesti ludici o di intrattenimento. Il sistema delle grandi conglomerate che dialogano tra loro per dare una risposta globale ed esauriente ad una domanda di entertainment divenuta matura ed estremamente differenziata, per esempio, ha fornito aggregazioni mirate allo sviluppo del prodotto; come l'accordo con Sony Computer Entertainments, impegnata nello sviluppo del videogioco ispirato alla serie, ovvero *24:The Game*, oppure l'accordo con I-Play e Digital Chocolate, Inc. per i mobile game (rispettivamente I-Play *24:The Mobile Game*, Marzo 2006 e *24:Agent Down* nel dicembre 2006 e Digital Chocolate, Inc. *24:Special Ops* - Ottobre 2008 - *24:Jack Bauer* - febbraio 2010), con Vodafone per i mobisodes (*24:Conspiracy*), con Degree Man (e dunque con la multinazionale Unilever) e Garmin per i *webisodes* (rispettivamente *The Rookie* e *24:Dossier*) e sui siti dedicati per gli online game (*24:Countdown*, *Operation Instinct*, *Operation Hero*). *24* è dunque inteso come un media-franchise in cui dominano diverse logiche produttive, distributive e ricettive, dalla logica del *transmedia storytelling* alla logica dello *spin-off* (visto che sia i mobisodes che i *webisodes* *The Rookie* non confluiscono nella serie madre-matrice), dalla logica dell'impianto ludico alla logica dell'autosufficienza dei prodotti ancillari.

In “The Art of Immersion” Frank Rose (forthcoming) introduce il concetto di deepmedia: “After century of linear storytelling we are witnessing the emergence of a new form of narrative that’s native to the Internet. This is deepmedia: story that are not just entertaining but immersive. (...) stories becoming games, games are becoming stories”.

24 dunque, nella sua costruzione assomiglia ad un universo più che ad un testo, ad un gioco più che ad una storia, organizza esperienze piuttosto che narrazioni e si avvale di un allargamento della visione che coinvolge diversi luoghi contemporaneamente e fa in modo che il processo di fruizione e percezione cominci e finisca fuori dall’universo della serie: (sul sito web, sui blog, sui forum, nei videogiochi, nei fumetti, nei giochi on line e nei film creati a partire dalle serie).

Immersive worlds e mancata univocità del concetto di chiusura

In una generale evoluzione dei media, il *24-verse*, ci parla dalla nostra crescente capacità e disponibilità come consumatori di accettare ed esplorare più media contemporaneamente e in parallelo (Mittel, 2006). Una nuova forma di narrazione che scavalca i limiti di un medium predefinito e che attraversa tutta l’industria mediale, recuperando segmenti di contenuto su altri media, aggiungendo linee narrative che confluiscono nella trama matrice arricchendola, amplificando lo stile narrativo non può essere considerata come un unicum, è difficile indirizzarla verso un unico e irripetibile momento risolutivo. Non solo semplici storie seriali, ma veri e propri universi che si fondono con la realtà. Ventiquattro ore al giorno, tutti possono accedere a queste estensioni attraverso ogni medium disponibile – a casa, in ufficio, al telefono, sui palmari; universi organizzati disseminati su tutti i media per una nostra perlustrazione, e che, talvolta, si trasformano in avventure interattive (il Fan Phone di 24 è uno di questi. I numeri di telefono della serie che corrispondono a numeri attivati dalla produzione poi chiamati dai fan). Assistiamo dunque ad una distruzione del vecchio concetto di narrazione per un tipo di oggetto che è sempre più *ludocinematico* (Dena, 2007), un *entertainment* progettato per essere aperto, multi-strato, provocatorio ed evocativo, più esplorativo di quanto un semplice spettatore possa concepire ed equipaggiato per tollerare i continui abbandoni e le riprese di visione da parte degli spettatori. La storia, una moltiplicazione illimitata dei piani narrativi, delle competenze da acquisire e delle performance da compiere assume i contorni di una struttura ludica, altamente modulare e molecolare che permette di creare veri e propri universi abitabili. 24, nella sua fisionomia di *brand* (un impianto transmediale e pervasivo, che gioca sul lato della spettacolarizzazione), si snoda lungo un panorama complesso: i fan possono creare una prospettiva storica delle azioni (sul *wiki* di 24 si crea una vera e propria enciclopedia), costruire una *timeline* e aiutare a far emergere tutti i particolari più reconditi (la mole di *backstory* di un immersive world è talmente profonda che pochi spettatori riescono a scandagliarla nella sua profondità). Ma è nell’idea di pubblico connesso (Boccia Artieri, 2004) che le miniere di informazioni sull’universo, assumono i toni di una vera e propria enciclopedia navigabile destinata a durare nel tempo, aggiornata anche dopo il *series finale* (a questo proposito la costruzione del *wiki 24*, è una indicazione di precisione in tutte le sue declinazioni). Questi universi seriali che durano ufficialmente degli interi decenni (24 è andato in onda dal 2001 al 2010) hanno audience anche dopo (Jenkins, 2007) e la costruzione

dell'enciclopedia da parte della prima ondata di fan si pone come un lascito agli spettatori futuri, come un volano per future visioni da parte di altri spettatori. I meccanismi di appropriazione e bricolage del contenuto seriale, il *24-verse* inteso come un enorme database (Manovich, 2002), rendono dunque il fandom una componente di primo piano del sistema mediale convergente, in cui si sfruttano i collegamenti e i moduli della serie come fossero delle materie prime, delle *intertextual commodity* (Marshall, 2002) che circolano e contribuiscono alla permanenza di alcuni tratti dell'universo nell'ecosistema seriale.

Regime di post-testualità

Una programmazione che punta a creare una relazione di tipo comunitario, proprio come accade con le comunità virtuali all'interno dei nuovi media, definisce il modello del *medium community* (Innocenti e Pescatore, 2008: 73), dove la relazione tra medium e spettatore è costruita sulla prossimità e sulla continuità che scaturisce dal testo seriale, ma l'organizzazione delle regole e dei tempi di fruizione è autonoma. Il medium mantiene la funzione di costruire il legame, il contatto tra lo spettatore/utente e l'oggetto testuale, ma una volta esaurito tale compito questo contatto è garantito dalla concatenazione seriale che caratterizza questi prodotti e ridefinisce del momento rituale. Il *medium-community*, costruito su un interesse condiviso da un gruppo di utenti, impone pertanto un ripensamento del modello televisivo, legato a un'idea di relazione diretta, coinvolgente e proattiva con lo spettatore che è in gran parte fondata sul passaggio da un'idea di testo chiuso ad un'idea di testualità diffusa. Non abbiamo un oggetto dai contorni definiti, né un testo inserito nel flusso, ma qualcosa che si amplia e si allarga, con contorni sfumati e non facilmente mappabili. Nel nostro caso, *24* diventa un oggetto i cui confini sono difficilmente rintracciabili che assomiglia ad un oggetto rete (Barabási, 2004; Manovich, 2010) soggetto ad espansione e frammentazione continua.

Zone testuali conclusive e tropi

Dal punto di vista della ricezione, la nuova concezione dello spettatore ci conduce ad indagare un'abitudine (Landowski e Fiorin, 2000) di visione che conduce alla costruzione di un universo transeriale indagabile su più media in maniera asincrona, in cui l'*additive comprehension* (Jenkins, 2007) dell'enciclopedia collaborativa wiki e l'analisi della serialità sul web (*diversifyng participation*), ci restituiscono uno sguardo seriale che non si manifesta più come un'evoluzione ordinata e progressiva, ma si dà come un'immagine avanzata, bricolata, asincrona, un'immagine che ci permette di migrare da un medium all'altro (dal monitor allo schermo, per esempio). Il perno dell'interno meccanismo è costruito proprio dall'idea di comunità, che a sua volta presuppone un approccio collaborativo caratterizzato da una moltiplicazione delle possibilità di relazione tra testo e spettatore (Innocenti e Pescatore, 2008:73) che svuota di una buona parte di significato l'idea di fine come conclusione, omologando semplicemente la fine ad una soglia.

E dunque il processo di degradazione dell'oggetto seriale si pone in un nuovo orizzonte di fruizione. In un sistema di diffusione *one-to-many* la terminazione coinciderebbe con la fine, ma in un sistema di diffusione orizzontale, tra pari, partecipativo, reticolare e personalizzato, l'oggetto

seriale, il contenuto seriale diventa un oggetto rete, un processo. Se l'analisi delle produzioni testuali si era, per molto tempo, concentrata su fenomeni di remix, remake e contaminazione dei generi, rendendo intensive quelle dinamiche di ri-formulazione per progressivi e imperfetti slittamenti del senso (Ferraro, Pisanty, Pozzato, 2007), qui inizia a cambiare l'oggetto di analisi. Gli anni zero, segnati dal paradigma dello *user generated content* e del *media sharing*, hanno trasformato il momento dell'appercezione in un atto pragmatico (la creazione di contenuti a lato dell'universo) suggerendo nuovi modelli di consumo (la fruizione di webseries a margine del contenuto istituzionale). Non si analizza più il singolo programma, ma un intero ambiente mediale che integra creazione, pubblicazione, remix, commento di contenuto, funzioni di aggiornamento continuo (Manovich, 2010: 193) e il fattore sempre più importante della socializzazione. Il fulcro dell'analisi diventa la relazione tra le estetiche e le strutture degli oggetti mediali softwarizzati e l'impatto del software sulla nozione stessa di media (Manovich, 2010: 192) e di contenuto. Ed ecco che le pratiche di *vidding* (su YouTube i video omaggio a Jack Bauer e altri protagonisti della serie crescono costantemente anche ad universo spento) e mash-up (la webseries *Contagion* è creata a partire dalle immagini di *24*, *X-Files*, *Blade* e *Twilight* e organizza una nuova storia, in cui i diversi universi finzionali entrano tra loro in contatto generando del nuovo) si pongono come le prime rielaborazioni di "pacchetti" provenienti dall'universo seriale di riferimento e come manipolazioni, sovrapposizioni ed espansioni in un contesto mediale molto più ampio in cui la chiusura non preclude forme di riappropriazione inedite.

I principali pacchetti di senso del *24-verse* entrano in una rete, circolano in Rete e assumono caratteristiche tipiche della rete (Jack Bauer è il tipico personaggio "nodo" che si diffonde in maniera memetica e virale. Non si contano i gruppi su Facebook dedicati all'agente o i gruppi dedicati a tutte le sue migliori battute o gli omaggi che lo trasferiscono in altri universi). Le distinzioni tra i diversi momenti di fruizione della serie (le stagioni, la chiusura) si confondono a favore di un continuum di visione/manipolazione/remix che non fa che alimentare e mantenere in vita la circolazione di alcuni tratti dell'universo seriale. Si assiste dunque allo sviluppo di forme di fruizione legate ad una testualità diffusa fatta di forme di narrazione senza un centro: più che l'esperienza mediale è dunque questa nuova coesione delle audience a garantire la continuità del consumo (Innocenti e Pescatore, 2008: 74), anche a universo spento. È in base alle caratteristiche del consumatore/spettatore e al medium utilizzato per la visione, infatti, che la serie e i suoi prodotti collaterali vengono personalizzati e ritagliati su misura. Per capire però come nelle zone conclusive le due diverse concezioni di testo e universo vengono in contatto, analizziamo velocemente l'allestimento dei diversi series finale. L'assemblaggio dei tropi, il design dei diversi kit di situazioni creano delle diverse esperienze di fruizione e l'allestimento della fine sul versante del testo, ricade sulla fruizione dell'universo.

Finale di stagione – Day 1

Il presidente David Palmer vuole divorziare da sua moglie Sherry. Nina, il grande villain della prima stagione, comunica a Jack che sua figlia Kim è stata uccisa. Jack uccide a sangue freddo Victor Drazen (Dennis Hopper), il mandante degli eventi tragici del giorno. Jack apprende che

PREVIOUSLY ON

Kim è viva e mette in guardia George Mason, il capo del CTU, sul fatto che Nina potrebbe essere la talpa. Mason è scettico ma Jack gli offre delle testimonianze che inchiodano la vecchia amica e amante senza dubbi. Nina viene arrestata, ma pochi minuti prima di essere scoperta uccide Teri Bauer. Il finale di stagione vede Jack in lacrime che stringe a sé il corpo esanime della moglie.

Finale di stagione – Day 2

Jack usa Sherry Palmer per incastrare Peter Kingsley (un uomo d'affari con arsenale privato assunto dal gruppo terroristico Second Wave con il compito di far detonare una bomba nucleare a Los Angeles), dopo la scoperta che la registrazione cruciale per gli eventi accaduti durante il giorno è un falso. Il Presidente David Palmer, che era stato destituito dal suo ruolo e poi trattenuto in custodia, viene rilasciato. Ritornato in carica, Palmer e il suo gabinetto assistono all'incontro di Sherry con Kingsley. Mike Novick, capo dello staff presidenziale, ordina a Ryan Chappelle, capo del CTU, di reintegrare Tony Almeida e Michelle Dessler, agenti federali. Jack manda Sherry all'incontro con Kingsley dove lui viene poi ucciso. Il presidente Palmer è vittima di un tentato omicidio per mano di Mandy (ancora sconosciuta).

Finale di stagione – Day 3

Jack e il suo partner Chase Edmunds devono rintracciare la fiala che potrebbe rilasciare un virus mortale. Chase si sacrifica facendosi amputare un braccio, rimasto incastrato in una trappola. Il presidente Palmer, dopo la morte di Sherry, annuncia che non si ricandiderà alle elezioni. Il finale è sul pianto di Jack, devastato dagli eventi della giornata. Era stato costretto a sparare e uccidere a sangue freddo Ryan Chappelle, il capo del CTU, sotto minaccia dei terroristi (l'episodio 18 si pone come un potente reboot della stagione). Nonostante fosse un personaggio secondario, la morte di Chappelle, sotto ordine del Presidente, è considerata da molti spettatori come il momento più drammatico di 24.

Finale di stagione – Day 4

Jack riesce a intercettare Marwan, il grande villain del Day 4 e fermare il missile diretto su Los Angeles. Charles Logan, il nuovo presidente decide di consegnare Jack ai Cinesi (come conseguenza dell'irruzione nell'ambasciata). La vita di Jack cambia completamente dal momento che Tony, Michelle e Chloe, lo aiutano ad evadere e allestiscono una messa in scena per i Servizi Segreti per impedire che venga consegnato. Tra i vari finali interni abbiamo l'assassinio del Presidente (con esplosione dell'Air Force One in volo), il ricorso da parte dei terroristi all'uso di una EMP (bomba ad impulsi elettromagnetici) che riduce un quartiere intero all'oscurità e innesca scene di guerriglia urbana.

Finale di stagione – Day 5

Mike Novick, Aaron, Martha e Jack cospirano al fine di rapire il Presidente Logan come parte di un piano per estorcere una confessione sulla cospirazione da lui orchestrata nel corso del giorno (che si apre con l'assassinio del Presidente Palmer). Quando il piano di Jack fallisce,

Martha (la First Lady) e Chloe iniziano a progettare un loro piano per incriminare il Presidente. Intanto, il piano di Jack di scomparire di nuovo (all'inizio degli eventi del giorno 5 lui si nasconde in una piccola fattoria sotto falso nome) è compromesso e qualcuno dal suo passato rientra drammaticamente nel quadro. Jack viene rapito e messo un cargo. Destinazione, prigionia cinese (quella che aveva evitato alla fine del Day 4).

Finale di stagione - Day 6

Josh, il nipote di Jack coinvolto negli eventi del giorno, è messo in salvo e Cheng (il funzionario del governo cinese colpevole del rapimento di Jack) è preso in custodia. Chloe, l'analista protagonista di tutte le otto stagioni, scopre che sta per diventare madre. Bill Buchanan, capo del CTU e Karen Hayes, Sicurezza Nazionale, annunciano il pensionamento. Jack Bauer dà un ultimo saluto a Audrey Reines (la donna con cui era sentimentalmente coinvolto). La scena finale lo vede in piedi a guardare l'oceano (dopo quasi due anni di prigionia). I grandi villain del giorno sono il fratello e il padre.

Finale di stagione – Day 7

Il Presidente Allison Taylor, alla luce delle prove schiaccianti contro la figlia Oliva è costretta a scegliere tra la famiglia o l'incarico. Renee Walker, agente FBI, Kim Bauer e Chloe sono in grado di salvare la vita a Jack (esposto ad un prigioniero, ha bisogno di un trapianto di midollo) e arrestare Tony Almeida (il vecchio braccio destro di Jack) prima che uccida Alan Wilson. Con Wilson che si rifiuta di parlare e Jack quasi in agonia, la battaglia si sposta dal campo alle sole accennate sensazioni di Jack e Renee. Tra i vari finali interni e reboot: la Casa Bianca sotto attacco con ostaggi e vittime nello studio ovale.

Finale di stagione/Finale di serie – Day 8

Completamente schiacciata dal peso delle sue recenti azioni, il Presidente Taylor cancella il trattato di pace e si prepara a presentare le dimissioni, promettendo di portare alla luce la cospirazione che ella stessa aveva cercato di nascondere. Charles Logan ingaggia un'unità di mercenari per eliminare definitivamente Jack Bauer, ma quest'ultimo riesce a sfuggire grazie all'ultimo aiuto del Presidente e della sua amica Chloe al CTU. La serie si conclude con Jack ricercato sia dal governo americano che da quello russo e dopo l'ultimo commosso saluto a Chloe O'Brian si prepara a lasciare la nazione.

24, in quanto serie serializzata, ha una struttura ad incastri in cui si notano fenomeni di riutilizzo e di riciclo, di cut-up, di riconstestualizzazione e di riuso (Bolter e Grusin, 2002). In queste brevi note di trama si possono già rintracciare alcune costanti che, piegate allo sfruttamento in rete, sottopongono il blocco fine dell'universo seriale ad una continua modularità e ripetizione, ad una potenziale ripresa e a meccanismi di mash-up, remixaggio, fan fiction. I finali, secondo quell'idea di televisuality, sono l'ultimo picco di climax dopo numerose dilatazioni del colpo di scena, (*reboot*-talpa-conflitti di potere-attacchi ai luoghi principali) e 24 si caratterizza per un interattivo assemblaggio di situazioni codificate, che lasciano sempre più spazio e sempre più autorità

a una nuova tipologia di fruitore. Se l'incipit è un luogo di apertura del contratto comunicativo (Dusi e Spaziente, 2006), la connotazione seduttiva della soglia come momento d'uscita, è parimenti un momento di contratto tra l'universo di riferimento e il fruitore, in cui quest'ultimo si prende in carico la possibilità di spostare e gestire le transizioni dell'universo nella logica della rete in cui tutti gli elementi ricorrenti sono possibilità pronte alla manipolazione. Trattendo la stessa caratterizzazione che ha il fruitore nelle soglie, possiamo dire che anche nelle zone d'uscita, negli excipit, lo spettatore è triplice: è uno spettatore di storia, di evento, di finzione. Questi tre tipi di competenze corrispondono a conoscenze di un ordine storico (extradiegetico), conoscenze sul testo televisivo (metadiegetiche) e sulla finzione (diegetiche) (Caprettini, Eugeni (eds), 1988). Il luogo critico della chiusura, dunque, introduce un margine di ambiguità caratterizzato dall'idea di transizione–transazione (Genette, 1997) in cui si crea una specifica valenza persuasiva esercitata attraverso la costruzione dello spettatore di evento. Noël Carroll in *Narrative Closure* (2008), sostiene che molti generi sfidano il concetto di fine e che non tutte le narrazioni hanno delle chiusure men di meno delle chiusure narrative. Le soap, i racconti sulle storie delle nazioni, dalla fondazione al presente, per esempio, sfidano il concetto di chiusura dal momento che la loro struttura si pone come il contrario di una narrazione. Alcune narrazioni, infatti, si fermano o rallentano, piuttosto che concludere e non tutte le chiusure sono dei finali. Se prima, considerando gli oggetti nella loro unità romanzesca, la chiusura richiedeva completezza, oggi la struttura sfrangiata dell'universo non fa corrispondere linearmente gli eventi in ordine temporale e le analisi riguardo la struttura del finale dicono poco del tipo di esperienza implicata (Feuer, 2005) che scavalca il lato narrativo. All'interno delle costruzioni tipiche della fine o vicino ai finali irrisolti, fuori dalle logiche coerenti, David Lavery (2006) parla di 24 come uno show *shark-free*, che ha rivoluzionato il concetto di televisuality sperimentando radicalmente una nuova forma di visione e portando la pratica dello *jump the shark* ad un nuovo livello. Lo *jump the Shark*, espressione che viene da un episodio di *Happy Days* dove Fonzie, letteralmente, salta il predatore marino, si riferisce a quel momento in cui uno show 'inizia a perdere la magia e si incammina verso la tomba televisiva' (Lavery, 2006). 24, però, già nasce con un forte legame con il concetto di chiusura e 'saltando lo squalo' costantemente ha trasformato il salto stesso in un vortice in cui non è più possibile parlare di trame, poichè si farebbe cadere ogni twist nel *jump the shark*. Sono scavalcati i limiti della rappresentazione del tempo e la costruzione dell'inquadratura è affidata ad un montaggio spaziale, stratificato, che sfrutta il meccanismo dello *splitscreen*, della moltiplicazione dei piani visivi e della saturazione delle informazioni attraverso un montaggio spaziale in cui la visione anticipa spesso la narrazione, un *multiscreen* in cui l'informazione circola tra i quadranti, uno spazio saturo che si compone di mappe, localizzatori, onde, rilevazioni, una moltiplicazione degli sguardi (nel finale del *Day 5*, con un *gimmick* visivo e verbale Jack tiene sotto scacco il presidente traditore) che non è sintomo di spaccamento della visione ma che rappresenta l'unica possibilità, data la trattazione in tempo reale, di rendere noi spettatori ubiqui. Il tempo organizza le tensioni narrative (andare contro il tempo), ordina suggestioni visive (si indugia sui contatori, mappe, schermi, satelliti, grafici), pianifica modalità di inquadratura (*splitscreen*). Sarebbe inopportuno e probabilmente poco idoneo, in un'architettura così complessa, pensare che il concetto di fine sia banalmente legato all'esito finale, alle

composizioni narrative ultime, ai più o meno idonei *jump the shark*.

Secondo The Extratextuals, però, un comportamento bizzarro avviene al chiudersi di una serie. Sui thread dei forum, sui gruppi Facebook, sullo stream di Twitter, sulle articolazioni di FriendFeed o ancora meglio nella sintesi dei mash-up sulla piattaforma Tumblr, scorre velocissimo il malcontento. Sul blog dello studioso Jonathan Gray (2010), parlando del finale di *Lost*, si accenna ad un nodo problematico abbastanza importante. Spesso, anche negli spettatori più attivi si genera verso la fine, una tendenza al pessimismo più acuto. Le sue osservazioni sono frutto di una visione ravvicinata del comportamento di diversi fan che racchiudevano i quasi cinque anni di trasmissione in un generico e poco obiettivo “avrei fatto meglio a non perdere tempo con *Lost*”. La gratificazione ultima diventa così una deriva pericolosa in cui alcuni fruitori ripongono tutto il valore spettatoriale tanto da ritenere di poter essere retroattivamente derubati del precedente investimento positivo, disconoscendo tutto il piacere dell’esperienza avuta e mostrando un’ancora poca avvezzata tendenza alla sospensione e al finale aperto. La conclusione non è del tutto influente, ma le ultime puntate non ci rendono l’idea di quello che è stato e la ricerca del *payoff* nell’ultimo episodio non dovrebbe cancellare il piacere del viaggio, in cui l’avventura dello spettatore e l’esplorazione dell’universo si sostituiscono alla volontà di previsione e di divinazione. Anticipare è importante, ma se prevedere diventa l’unico piacere della serie c’è già un fallimento e se nel finale, si cerca la ricompensa del tempo investito, è facile rimanere delusi. Sembra dunque chiaro, in fase terminativa, un doppio movimento. In fase di costruzione si cerca la stratificazione, la mancanza di confini e l’espansione in diversi territori extra-testuali secondo strategie di dilatazione tipiche dell’organizzazione di un universo. In fase di chiusura, si ritorna prepotentemente al testo, cancellando tutte le nuove forme di costruzione, cercando un’unica versione della conclusione, ricorrendo a delle categorie riduttive. Se l’universo seriale esce fuori dai confini del testo (da quell’unità romanzesca che deve coerentemente proporre una fine che riassume tutte le sotto-trame), non ha più bisogno della coerenza e dell’onestà nei confronti del background. Potrà essere contro-intuitivo, ma un finale debole (Granovetter, 1973; Barabási, 2004: 46) in cui niente viene detto e dato per inconfutabile, è quello che serve per la possibile riaccensione del franchise, per la fan fiction, le riattivazioni, i *reboot* in continuità o in timeline differente e per la definizione del testo-rete e del testo-software. Un finale che non soddisfa può comunque sortire una seconda visione, annullando il carico emotivo negativo legato al modo in cui si risolvono le trame. Spesso, lo spettatore che ha avuto una visione attiva e partecipata cade nel tranello di intendere la fine come un tradimento che può retroattivamente cancellare il piacere di visione. È quello che può capitare nei casi in cui alcuni nodi narrativi non siano messi in luce dagli eventi del finale, o ripercorrono alcuni tropi ben conosciuti e canonizzati (*bittersweet ending* nel nostro caso. Jack che si allontana, braccato da tutti). Il finale di *24*, con Jack che si dà alla latitanza può diventare una chiamata alla seconda visione di episodi o segmenti d’universo che sono stati precedentemente amati. Il finale del Day 4, per esempio, molto simile a questo. O anche della prima in cui Jack perde il suo amore più caro.

Proliferazioni post-franchise

Nella rete, forma organizzativa dell'età dell'informazione e presupposto tecnologico per il cambiamento della società (Castells, 2002: 13) assistiamo ad un'evoluzione caratterizzata da alcuni capisaldi: la partecipazione degli utenti, l'uso e trasformazioni dei contenuti dell'universo con la possibilità di manipolazione (*remixability*) e l'immissione di nuovi contenuti (UGC). *24*, come molte altre serie della Terza Golden Age televisiva, è un oggetto rete che non ha confini perché è fatto di relazioni, e la sua terminazione pragmatica non coincide con un'idea di cessazione.

L'oggetto rete, la serie 2.0, diventa tale poiché i suoi stessi fruitori la animano creando legami e nodi che depotenziano la carica luttuosa nell'idea di fine. L'approccio attivo dello spettatore dinamico crea nuovi materiali per la riappropriazione, comprensione e divulgazione di una guida per affrontare l'universo, e il tratto caratteristico della fine sembra dunque essere rappresentato da un'idea di continuità riconquistata nelle forme seriali derivate, che innescano dei meccanismi d'affezione molto forti e contribuiscono a trasformare la visione in culto. Il distacco dal supporto di visione che amplifica le possibilità di rimediazione di questi blocchi in formati rende difficile quantificare la ricaduta fruitiva. Nel *24-verse*, la spazialità è annullata da un tempo istantaneo e si trasforma in uno spazio dei flussi in cui, grazie alla rete, tutto è compresente (Harvey, 2002) e conduce ad una simultaneità di visione. Tramite il riferimento alla cultura del mash-up e alla software culture, in cui il testo software è sottoposto ad una composizione mediale modulare (Manovich, 2010: 143), possiamo parlare d'impossibilità della fine in un'ottica in cui la rielaborazione sistematica supera però i contesti del citazionismo postmoderno inserendosi nelle pratiche di remix e campionamento. I contenuti iniziano ad assomigliare a dei software e mutuano dalla logica del software il concetto di estendibilità permanente (Manovich, 2010: 75). Così come le opere dei musicisti elettronici sono spesso già concepite nella prospettiva di un loro futuro remix, campionamento, smontaggio e modifica da parte di altri (Manovich, 2010: 199), anche l'oggetto rete seriale sia durante la sua vita che dopo la prima chiusura è spesso concepito per usi futuri (manipolazione di opere già esistenti, sistematico ri-arrangiamento di un intero testo, l'inserimento di frammenti da una o più fonti (Manovich, 2010: 199)). Nel nuovo modello un numero molto più alto di produttori pubblica i propri contenuti in una nube mediale globale e gli utenti creano non solo la frequente sovrapposizione tra produttore e consumatore, ma anche la possibilità per gli utenti di decidere quando (*time-shifting*) e dove fruire dei contenuti (*place-shifting*) (Manovich, 2010: 202). Così come un messaggio non arriva mai alla destinazione finale, così un testo-rete non arriva alla sua conclusione, bensì continua a muoversi tra siti, persone e altri dispositivi o interfacce.

Lavoro spettatoriale post-franchise tra culto e chiusura

24 ha proposto una nuova articolazione del linguaggio audiovisivo, sottraendolo ai limiti della visibilità sino a quel momento definiti e conferendo al piccolo schermo, nuovi temi di originale articolazione. Abbiamo visto come la proliferazione di contenuti ancillari chiama in causa la questione della costruzione della centralità dell'universo seriale in cui non si ha un solo luogo di irradiazione e la prospettiva narrativa o testuale risulta insufficiente per dar

conto della complessità. Alla nozione di *medium community*, dunque, abbiamo affiancato il concetto di *media* come interfaccia (Manovich, 2010) che struttura la circolazione, la fruizione e la modifica dei contenuti secondo alcune decisioni locali e distribuite, in base alle esigenze del momento, con confini sfumati e possibilità di crescita. Questi oggetti di un'industria che producono ai margini una rete di testi indipendenti ma interconnessi pronti a essere ripresi nel loro lato virale, riaccendono una duratività che sta nel processo, fatta di anamorfosi e lavoro sulle soglie: si possono infatti aggiungere strati all'universo così come si aggiungono link e nodi alla rete Internet (Barabási, 2004:160). Il moltiplicarsi di piani narrativi (plot che risolvono lungo 2/3 stagioni) e le innovazioni stilistiche, divenute vere e proprie "marche" di riconoscimento si propagano in maniera extratestuale sotto l'egida della riappropriazione e del mash-up. A questo proposito, il modello di costruzione tipico della piattaforma Tumblr (immagini animate, sovrapposizione, doppiaggi, subbing alternativi) risulta un buon osservatorio per cogliere i momenti in cui alcuni blocchi della serie vengono riattivati per generare particolari culti. Con un piglio memetico e tropico, tutto viene remixato, e quella che era una serie conclusa, non deve attendere l'annuncio di un *reboot*, di un film, di espansioni "proprietarie", ma si riattiva già in momenti di memetismo. Gli esiti del meccanismo di riuso dopo la fine della serie, iconizzano la memoria seriale aggiungendo possibilità e la fine della messa in onda (istituzionale) non basta a far collassare un interno universo mediale, stratificato e complesso (abbiamo di proposito elencato le diverse estensioni per capire meglio che cosa c'è in una galassia seriale e abbiamo esposto il caso della webseries *Contagion* in cui si manipolano tratti di universi ibernati ma comunque funzionanti). Riattivandosi in alcune sacche di fruitori che non hanno esperito il testo durante la programmazione normale, alcune cellule di contenuto si riversano nei circuiti della rete che provvede ad una ritenzione e propagazione virale della memoria. Le memorie medialità e seriali, a differenza delle memorie spesso disindividualizzate e collettive che hanno bisogno di date precise (le giornate della memoria), sono affidate alle interfacce medialità e provvedono in automatico ad una continua autogenerificazione. Il processo di rimediazione del materiale seriale, dunque, lavora per condensazione e sovrapposizione e la ricorsività di alcuni elementi staminali rende la serie conclusa comunque produttiva, ma nell'ambito del culto.

Nell'assestamento di un culto, il grande movimento di sedimentazione riguarda solo la sua valenza di *brand* dell'*entertainment*. Il tema *24* inteso come brand possiede la capacità di reboot e riaccensione dell'*high concept*, aleggia e poi pulviscolare si sedimenta in altri universi fino ad essere poi riaccessibile (Anders, 2010). Il brand *24* funziona a questo livello, con il suo trillo del telefono che ossessiona i fan più fidelizzati e il ticchettio finale di ogni episodio (o per negazione, il "silent clock" che suggella il momento della morte di alcuni protagonisti). Oltre a Tumblr, la cui costruzione basata sul mash-up è tipica di una sorta di proliferazione post-franchise, di una rinnovata idea di fine come geminatrice di inizi, c'è da considerare nel complesso l'importanza della stratificazione che i contenuti seriali assumono nello slang comune, nel modo di pensare comune. Secondo Urban Dictionary, per esempio, il cognome di Jack diventa un verbo ('To seriously wreck someone's flow, especially in the style of Jack Bauer'), un aggettivo ('Strenuous activity including stopping numerous bombs and potential fatal viruses. "Oh jeez mate, I had a

Bauer of a day!”) e persino una vera e propria religione (Bauerism).

Abbiamo dunque visto come un rapporto complesso e problematico leghi l'idea di fine a quella di fruizione. La polisemanticità del concetto di fine (dal latino finis: confine, limite, compimento, meta, scopo finale, intento e mira) si divarica in due significati fondamentali di cessazione, chiusura, rovina e di risultato, riuscita e scopo. Quello che si è cercato di affrontare in questa particolare analisi, è che il concetto di fine di e nel mondo seriale equivale per di più ad uno spegnimento temporaneo, ad una sorta di ibernazione tematica. Una prima analisi della serialità e dei suoi modelli di terminazione, ci ha condotto ancora di più nelle zone di riproducibilità, scaricabilità, scalabilità, dove l'immagine seriale non si identifica più con un solo medium, ma si evolve all'interno di uno spazio mediale composito e partecipativo. Abbiamo visto brevemente come sia in atto un ripensamento generale del concetto di universo seriale che chiama in causa il concetto di testo software e la sua continua estensibilità e il concetto di serie come network, che essendo non-lineare e non avendo un unico centro è suscettibile di diversi significati di fine. La violazione triplice del formato/dell'istituzione/del supporto, libera il contenuto dalla sua scatola mediale di riferimento e la fine della programmazione innesca la creazione di contenuti originali rendendo una serie rete come 24, in questo universo manipolabile e customizzato, un'interfaccia osmotica tra l'interno e l'esterno (Lovink, 2005) in cui alcune salienze forti sono legate a doppio filo con l'intramontabile e svuotano di senso l'idea di unica fine.

Bibliografia

- Anderson, C. (2010) *La coda lunga. Da un mercato di massa ad una massa di mercati*, Torino: Codice Edizioni
- Barabási, A.L. (2004) *Link. La scienza delle reti*, Torino: Einaudi
- Boccia Artieri, G. (2004) *Media - Mondo. Forme e linguaggi dell'esperienza contemporanea*, Roma: Meltemi
- Bolter, J.D. e Grusin, R. (2002) *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano: Guerini associati
- Castells, M. (2002) *Galassia Internet*, Milano: Feltrinelli
- Caldwell, J.T. (1995) *Televisuality: Style, Crisis and Authority in American Television*, New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press
- Caprettini, G.P. e Eugeni R. (Eds) (1993), *Il linguaggio degli inizi*, Torino: Il Segnalibro
- Cavallo, M. e Spadoni, F. (2010) *I social network. Come internet cambia la comunicazione*, Milano: Franco Angeli.
- Doyle, G. (2008) *Introduzione all'economia dei media*, Milano: Hoepli.
- Dusi, N. e Spaziantè, L. (2006) *Remix-remake. Pratiche di replicabilità*, Roma: Meltemi
- Ferraro, G. *Plsanty*,
- V. Pozzato, M.P. (2007) *Variazioni semiotiche, Analisi interpretazioni metodi a confronto*, Roma: Carocci
- Genette, G. (1997) *Palinsesti*, Torino: Einaudi

- Gladwell, M. (2009) *Il punto critico. I grandi effetti dei piccoli cambiamenti*, Milano: Bur
- Granovetter, M. (1998) *La forza dei legami deboli*, Napoli: Liguori
- Hesmondhalgh, D. (2008) *Le industrie culturali*, Milano: Egea
- Hills, M. (2002) *Fan Cultures. Studies in Culture and Communication*, London: Routledge
- Innocenti, V. e Pescatore, G. (Eds) (2008) *Le nuove forme della serialità televisiva*, Bologna: Archetipo
- Jenkins, H. (2007) *Cultura convergente*, Milano: Apogeo
- Landowski, E. e FIORIN, L. (2000) *Gusti e disgusti. Sociosemiotica del quotidiano*, Torino: Testo&Immagine
- Lovink, G. (2005) *The Principle of Notworking*, Amsterdam: Amsterdam University Press
- Marshall, P. D. (2002) *The New Intertextual Commodity in Harries, D. (eds) The New Media Book*, London: British Film Institute Publishing
- Manovich, L. (2002) *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano: Olivares
- Manovich, L. (2010) *Software Culture*, Milano: Olivares
- Re, V. (2003) 'L'ingresso, l'effrazione. Proposte per lo studio d'inizi e fini' in Innocenti, V. e Re, V. (Eds) *Limina/Le soglie del film, Atti del X Convegno Internazionale di Studi sul cinema*, Udine: Forum p.110
- Rose, F. (Forthcoming) *The art of immersion. How the Digital Generation Is Remaking Hollywood, Madison Avenue, and the Way We Tell Stories*, Norton, W. W. & Company, Inc.
- Shirky, C. (2009) *Uno per uno, tutti per tutti. Il potere di organizzare senza organizzare*, Torino: Codice Edizioni
- Wyatt, J. (1994), *High Concept. Movies and Marketing in Hollywood*, Austin: University of Texas Press

Articoli

- Anders, C.J. (2010) 'Into The Void' in Hilobrow, 20.07.10
(Data di consultazione 27.10.10) <http://hilobrow.com/2010/07/20/into-the-void-4/>
- Carroll, N. (2008) 'Narrative Closure in Cinema', *Routledge Companion to the Philosophy of Film*, Paisley Livingston and Carl Plantinga, (London: Routledge), (Data di consultazione: 12.10.2010)
- Carroll, N. (2007) 'Narrative Closure', *Philosophical Studies*, vol. 4, no. 11, p.1-15 (Data di consultazione:12.10.2010)
<http://philpapers.org/s/No%C3%ABl%20Carroll>
- Dena, C. (2007) 'Clash of literacies: Making a Ludocinematic Future' in *Cross-media entertainment*, 29.05.07 (Data di consultazione 25.10.10)
<http://www.christydena.com/2007/05/clash-of-the-literacies-making-a-ludocinematic-future/>
- Dusi, N. (2005) 'La variante interna. Modularità e ripetizione nell'epitesto televisivo. Intelligibilità testuale del frammento' in *E/C* (Data di consultazione 26.10.10)
- Feuer, J. (2005) 'Discovering the Art of Television's Endings' in *FlowTv*, 24.05.05 (Data di consultazione 25.10.10)

<http://flowtv.org/2005/06/mash-desperate-housewives-er-huff-judging-amy-mary-tyler-moore-genre-televisuality-season-finale/>

- Gray, J. e Mittel, J. (2007) 'Speculation on Spoilers: Lost Fandom, Narrative Consumption and Rethinking Textuality' in *Partecipazione*, vol. 4, no. 1, May
- Gray, J. (2010) 'I Better Not Have Wasted All This Time on Lost' in *The Extratextuals*, 5.05.10 (Data di consultazione 24.10.10)
<http://www.extratextual.tv/2010/05/%E2%80%9Ci-better-not-have-wasted-all-this-time-on-lost%E2%80%9D/>
- Groves, T. (2004) 'Night Surfing: On Telephilia' in *Senses of Cinema*, Gennaio 2004 (Data di consultazione 15.10.10)
<http://archive.sensesofcinema.com/contents/04/30/telephilia.html>
- Mittel, J. (2006), 'Narrative Complexities in Contemporary American Television', *The Velvet Light Trap*, 58, Fall 2006, 29-40
- Jenkins, H. (2007) 'Immersive Story World (Part Two)' in *Confession of Aca-Fan* (data di consultazione 16.10.10)
http://www.henryjenkins.org/2007/05/immersive_story_worlds_part_tw.html
- Nochimson, M. (2003) 'Tony's Options: The Sopranos and the Televisuality of the Gangster Genre', in *Senses of Cinema*, Settembre 2003 (Data di consultazione 25.10.10)
http://archive.sensesofcinema.com/contents/03/29/sopranos_televisuality.html
- Lavery, D. (2006) '24: Jumping the Shark Every Minute' in *FlowTv*, 8.09.06 (Data di consultazione 27.10.10) <http://flowtv.org/2006/09/24-jumping-the-shark-every-minute/>
- Nissel, M. (2010) 'The Ever-Ticking Bomb: Examining 24's Promotion of Torture against the Background of 9/11' in *Aspeers. Emerging Voices in American Studies* n.3, 2010 (Data di consultazione 28.10.10) <http://www.aspeers.com/2010/nissel>