

CESARE CIONI

BABYLON 5: COMPLESSITÀ NARRATIVA E TRANSMEDIA STORYTELLING ANTE LITTERAM

1. Il caso *Babylon 5*

“It fails as drama, science fiction and is hopelessly derivative”: così Sheldon Cooper, il personaggio della popolare sitcom *The Big Bang Theory*, definisce sbrigativamente¹ *Babylon 5*, serie trasmessa tra il 1993 e il 1998, in un dialogo con il suo amico Leonard Hofstadter che invece ne è un fan. Non ci interessa in questa sede approfondire la fondatezza o meno di questo giudizio: ma riteniamo degno di nota il fatto che in una sitcom del 2010 una serie conclusa da oltre dodici anni venga ancora rappresentata come oggetto di interesse e di controversia tra i cultori del genere.

Babylon 5 (spesso abbreviato in *B5*) è stato infatti percepito e ancora viene ricordato come fortemente innovativo dal punto di vista della forma narrativa, della progettazione e delle strategie comunicative.

Nelle pagine che seguono ci proponiamo di dimostrare che *B5* ha contribuito a definire nuovi paradigmi, presentando già tutte le caratteristiche di complessità narrativa e di *transmedia storytelling* formalizzate solo successivamente da studiosi come Jason Mittell e Henry Jenkins; e di verificare se possa rappresentare un primo, inconsapevole esempio di “ecosistema narrativo” nei termini definiti da Claudio Bisono, Veronica Innocenti e Guglielmo Pescatore nei *media studies* svolti presso l’Università di Bologna nell’ambito del progetto “Media Mutations”².

2. L’autore

Babylon 5 è frutto della creatività di un solo individuo, del quale ci sembra quindi opportuno riassumere velocemente il profilo professionale.

Joseph Michael Straczynski (abbreviato in J.M. Straczynski o JMS) ha concluso gli studi a San Diego dove ha iniziato a lavorare come giornalista in radio e sulla stampa, e ha scritto pièces e adattamenti teatrali e radiofonici. Nel 1981 si è trasferito a Los Angeles, e nel 1982 ha pubblicato un manuale di sceneggiatura³.

Dal 1984 collabora come sceneggiatore alla serie a cartoni animati *He-Man and the Masters of the Universe*, poi anche come *story editor* allo *spin-off* *She-Ra: Princess of Power*, e successivamente a un’altra serie animata, *The Real Ghostbusters*; scrive *scripts* per serie antologiche come il breve revival di *The Twilight Zone* e *Shelley Duvall's Nightmare Classics*, e il suo adattamento di *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* per quest’ultima serie gli vale la nomination per un *Writer's Guild Award*).

È *story editor* anche per la serie *live action* per ragazzi *Captain Power and the Soldiers of the Future*, per la quale scrive lui stesso un terzo degli episodi, sviluppando – e questo è per noi interessante – un arco narrativo sull’intera stagione, che nel 1987 rappresenta uno dei primissimi esempi di “serializzazione della serie”.

Dopo lo sciopero degli sceneggiatori del 1988, Straczynski – che è diventato amico dello scrittore di SF Harlan Ellison – viene assunto per *The Twilight Zone* come *executive story editor*, e anche per questa serie scrive buona parte delle sceneggiature.

Dal 1991 collabora con David Moessinger come coprodottoressa esecutiva per *Murder, She Wrote*, che è in calo di ascolti. Insieme spostano l'ambientazione da Cabot Cove a New York City, e fanno del personaggio di Jessica Fletcher un'insegnante di scrittura e criminologia, con una forte enfasi sul ruolo e le difficoltà della professione di scrittore, nella quale è possibile rintracciare le esperienze personali di Straczynski. La serie torna nella *top ten* degli ascolti⁴.

Quando si accinge a progettare *Babylon 5*, Straczynski ha pertanto acquisito e collaudato sul campo le competenze necessarie a svolgere il ruolo di *show runner*, l'"hyphenated figure" di autore-prodottoressa che compendiando funzioni "right brain-left brain"⁵ deve saper tenere sotto controllo tutte le dinamiche relative alla scrittura e alla realizzazione di una serie televisiva, complicate per *B5* da un cast corale, dalla necessità di elaborati effetti speciali, e da un arco narrativo molto lungo⁶.

3. Il concept

Tra la fine degli anni '80 e l'inizio degli anni '90 le modalità narrative, produttive e distributive della televisione statunitense subiscono profonde trasformazioni.

Si sono ormai affermate le emittenti via cavo, che per giustificare il pagamento dell'abbonamento si differenziano dai network tradizionali con produzioni originali ad alti *production values*, sempre più simili al cinema; nel frattempo i network si aprono alla sperimentazione di nuove forme di narrazione.

Serie come *Hill Street Blues* (1981-1987) hanno introdotto una nuova forma di serialità in cui un numeroso cast è protagonista di una storia *multithread* che evolve senza il ritorno allo status quo che aveva caratterizzato per decenni la serialità televisiva del *prime time*; e nel 1980 *Twin Peaks* di Mark Frost e David Lynch ha dimostrato che esiste un pubblico pronto ad accettare trame complesse e ambigue, e a riconoscere il valore di una forte impronta autoriale.

Questi fenomeni, uniti a cambiamenti tecnologici che permettono all'utente un controllo e un'autonomia sempre maggiori, contribuiscono all'avvento di quelle forme di narrazione a lunga serialità che Jason Mittell definisce "complessità narrativa" e di cui *Babylon 5* sarà uno dei primi esempi:

At its most basic level, narrative complexity is a redefinition of episodic forms under the influence of serial narration – not necessarily a complete merger of episodic and serial forms but a shifting balance. Rejecting the need for plot closure within every episode that typifies conventional episodic form, narrative complexity foregrounds ongoing stories across a range of genres. Additionally, narrative complexity moves serial form outside of the generic assumptions tied to soap operas – many (although certainly not all) complex programs tell stories serially while rejecting or downplaying the melodramatic style and primary focus on relationships over plots of soap operas, which also distances contemporary programs from the cultural connotations of the denigrated soap genre.⁷

Nel campo della fantascienza, nel 1987 ha preso il via *Star Trek: The Next Generation*, intelligente aggiornamento della serie classica del 1966 che inizialmente mantiene il modello "a schema fisso" con personaggi ricorrenti e episodi autoconclusivi. Successivamente anche *TNG* si serializzerà, come saranno fortemente serializzati *Star Trek: Deep Space 9* e *Star Trek: Voyager*; ma questo – come vedremo – anche sull'esempio di *Babylon 5*.

Babylon 5 presenta fin dall'inizio caratteristiche proprie. Straczynski ne definisce le basi tra il 1986 e il 1987, realizza una "bibbia", le sceneggiature degli episodi chiave, fa preparare i *concept* grafici, e si propone ai network. Quando nel 1991 Warner Bros conferma la produzione di un *backdoor pilot* della serie per il neonato Prime Time Entertainment Network (PTEN), Straczynski dichiara⁸ di essersi dato i seguenti obiettivi:

1. dev'essere buona fantascienza;
2. dev'essere buona televisione (di rado la fantascienza televisiva è stata ambedue le cose allo stesso tempo);
3. deve avere un approccio adulto, e fare per la fantascienza quello che *Hill Street Blues* ha fatto per il poliziesco;
4. deve avere costi sostenibili;
5. dev'essere diversa da tutto ciò che si è visto prima in TV;
6. deve presentare non solo storie individuali ma contestualizzarle in una trama molto più ampia.

Il progetto è ambizioso, anche perché la serie deve svolgersi nello spazio e sono previsti numerose scene di combattimenti. Ma Straczynski sembra avere idee molto chiare.

4. Le innovazioni

Babylon 5 si caratterizza come un prodotto innovativo sotto vari aspetti:

Prima di tutto, per la complessità narrativa di cui si è già detto. La serie sarà una sorta di "romanzo"⁹ sviluppato lungo cinque stagioni e altrettanti anni nella narrazione, con numerosi personaggi e fazioni in conflitto, nel quadro di uno scontro più grande tra forze cosmiche contrapposte. Nessuno è ciò che sembra a prima vista, e personaggi ed equilibri sono destinati a cambiare profondamente nel corso della narrazione.

L'esperienza di Straczynski gli ha insegnato che è impossibile prevedere e controllare le circostanze produttive e le influenze esterne in un periodo così lungo:

The creative process is fluid. Has to be. Consider for a moment the position in which I find myself. Let's say I'm writing a novel. I start with a fairly clear notion of where I'm going. Six chapters in, I get a better way of doing something, so I go back and revise chapters 1-5, so it now all fits; you never see what went before. Now, compare that to a situation where you're publishing each chapter as you go, and you can't go back and change anything. (...) At the same time, because we're using actors who have real lives of their own, to whom things happen -- broken limbs, health problems that may preclude appearing in a given episode, sudden career changes, you name it -- you have real-life obstacles constantly in your way.¹⁰

Per questo motivo prevede per ogni personaggio una *trap door*, una "botola" che prescrive come riassegnarne le funzioni narrative se l'attore abbandonasse la serie. Le *trap doors* saranno spesso utilizzate, anche su personaggi maggiori, e in un caso addirittura due volte¹¹, ma come vedremo non saranno del tutto sufficienti a evitare gli imprevisti; è tuttavia degno di nota che JMS ne tenga conto già in fase di progettazione.

Straczynski ha anche una lunga pratica come produttore, e sa che dispone di risorse economiche finite, da sfruttare al meglio. Per questo motivo *Babylon 5* è la prima serie televisiva a generare al computer tutte le scene ambientate nello spazio e dato che la tecnologia dell'epoca non permette un completo fotorealismo, la stilizzazione di

queste viene trasferita anche alle scenografie e diventa una cifra stilistica. Ricorda Harlan Ellison in un'intervista a Joe Nazzaro:

*The team were able to consider abandoning the use of special effects miniatures in favour of revolutionary CGI techniques. (...) Ron Thorton was the one who made the big discovery about what he could do. We discovered there was stuff that would allow us to do matte painting and composites in a computer. As more and more desktop stuff came along it became more apparent there were applications that we could use, We've done some things that nobody else has ever done.*¹²

Infine, elemento in prospettiva ancora più significativo, Straczynski, fan egli stesso, e attivo su Usenet dal 1980, è il primo *show runner* a utilizzare in modo abituale e "nativo" la Rete per comunicare con i fan, ben consapevole del ruolo che questi possono rivestire¹³. Prima ancora che esista il World Wide Web¹⁴, con largo anticipo sulla nascita dei social network - e molto prima della produzione dell'episodio pilota della serie - JMS interviene sui *bulletin boards* e sul newsgroup *rec.arts.sf.tv.babylon5* per promuovere e commentare le proprie creazioni, instaurando così una delle prime e più longeve comunità di fan della Rete¹⁵. È un esperimento di *spreadability* (attraverso le anticipazioni e il passaparola) e *drillability* (con le sue risposte nei forum e agli incontri) che mette in pratica ante litteram il primo dei "sette principi della narrazione transmediale" teorizzati da Jenkins¹⁶.

5. La messa in onda

L'episodio pilota, "The Gathering", trasmesso per la prima volta negli Stati Uniti sul PTEN il 22 febbraio 1993, riscuote un buon ascolto, con un punteggio di 9.7 nella classifica nazionale Nielsen dei network in syndication; e convince il network a confermare la produzione di una prima stagione di 22 episodi¹⁷.

Poche settimane prima, il 3 gennaio, CBS ha trasmesso il primo episodio di *Star Trek: Deep Space 9*, che presenta molte caratteristiche simili a *Babylon 5*¹⁸. Benché Straczynski possa dimostrare che la sua creazione è in progetto da più tempo¹⁹, la concomitanza di programmazione e le numerose similitudini generano accuse e attriti che nonostante una successiva parziale riconciliazione²⁰ non sono mai stati del tutto risolti, anche se è generalmente riconosciuta l'originalità della serie di Straczynski.²¹

La programmazione regolare di *Babylon 5* inizia il 26 gennaio 1994. A evitare la monotonia, e per permettere agli eventi più significativi di non sovrapporsi, si alternano episodi "arc" (scritti per la maggior parte da JMS stesso), che fanno avanzare la trama generale verso la conclusione preordinata e episodi "non-arc", autoconclusivi, in cui il quadro generale resta sullo sfondo. Nella prima stagione hanno la prevalenza questi ultimi, e l'arco principale prende davvero il via solo dal tredicesimo episodio, "Signs and Portents", che è anche il sottotitolo della stagione.

Già nel passaggio tra pilota e programmazione regolare sono state utilizzate le *trap doors*, perché alcuni attori di "The Gathering" non sono più disponibili. Capiterà ancora, e il fatto che questo non comprometta la continuità narrativa è testimonianza della resilienza che le conferisce la lungimiranza di JMS.

Fa parzialmente eccezione l'avvicendamento tra Michael O'Hare (che interpreta il comandante Jeffrey Sinclair, personaggio principale e cardine dell'intera saga) e Bruce Boxleitner (nella parte del suo sostituto dalla seconda stagione in poi, John Sheridan²²). Il personaggio originale non viene soppresso, ma sdoppiato: quello interpretato da Boxleitner assume su di sé la maggior parte delle funzioni narrative, mentre Michael O'Hare (che lascia la serie per seri problemi di salute, anche se la cosa

non sarà rivelata che parecchi anni dopo²³) torna come *guest star* nelle stagioni successive per completare l'arco del personaggio nella linea narrativa più importante, che difficilmente stata risolvibile in altro modo.

A parte questi problemi, la programmazione continua senza eccessivi scossoni e la serie ottiene numerosi riconoscimenti²⁴. Gli ascolti sono buoni, non eccezionali in termini di share ma molto alti nei settori demografici che più interessano agli inserzionisti nazionali; i costi restano sotto controllo e per il network *Babylon 5* è un investimento in attivo.

Straczynski tiene saldamente il timone e scrive lui stesso la quasi totalità delle sceneggiature²⁵, con Harlan Ellison come consulente e occasionali contributi di altri scrittori come D.C. Fontana e David Gerrold (sceneggiatori "storici" di *Star Trek*), Peter David (scrittore di *comics*), e la "star" della letteratura fantastica Neil Gaiman, che scrive l'unico episodio non firmato da Straczynski delle ultime tre stagioni.

Tutto procede come programmato, con le previste evoluzioni nel racconto e nelle vicende personali dei singoli personaggi - ma nel corso della quarta stagione una serie di eventi esterni sconvolge l'accurata programmazione studiata da Straczynski.

6. I problemi di PTEN e il passaggio a TNT

PTEN, il network che trasmette *Babylon 5*, è in grosse difficoltà. Come network nazionale non è mai decollato e si è limitato a vendere un paio di serie in syndication. Nel 1996, mentre la quarta stagione di *B5* è in corso e la quinta è in progetto, alcuni investitori si ritirano; la produzione dell'ultima stagione non è garantita.

Ciò costringe JMS e i suoi collaboratori a riorganizzare la serie per chiudere la narrazione in tempi più brevi. Gli episodi autoconclusivi vengono eliminati, le trame secondarie sopresse o riservate a *specials* da realizzarsi a parte, e la conclusione dell'arco complessivo principale è condensata nella seconda parte della quarta stagione (che per questi motivi risulta tanto "compressa" quanto la prima sembrava "dilatata"). Viene prodotto un episodio conclusivo, "Sleeping in Light", che chiude la storia individuale di tutti i personaggi.

Quando questi ultimi episodi sono in onda, un altro network, TNT, decide di rilevare la serie e produrre una quinta stagione... il che costringe gli autori a cambiare *di nuovo* la pianificazione. "Sleeping In Light", non ancora trasmesso, viene accantonato, sostituito in tutta fretta da un nuovo finale di stagione, che apre alcune linee narrative da sviluppare nella stagione successiva.

Il ritardo nella conferma del rinnovo causa complicazioni contrattuali, e l'abbandono di alcuni attori, tra i quali Claudia Christian che ricopre uno dei principali ruoli femminili; ma non è più necessario usare una *trap door*, basta un semplice avvicendamento.

Il 25 novembre 1998 "Sleeping in Light" viene trasmesso a conclusione di un'ultima stagione meno compatta, discontinua, e che lascia alcune vicende in sospenso. Quando un inserviente (interpretato da Straczynski stesso) spegne le luci di *Babylon 5* prima del suo spettacolare smantellamento con l'esplosione della stazione, si conclude anche la prima progettualità consapevole di una serie di lungo respiro con un arco narrativo ben definito.

Ci sarà ancora qualche seguito: tra il 1998 e il 1999 TNT trasmette infatti cinque episodi “speciali” autoconclusivi e *Crusade*, *spin-off* interrotto dopo 13 episodi e numerose interferenze creative da parte del network; nel 2002 Sci-Fi Channel programma “The Legend of the Rangers”, pilota per una nuova serie che però non viene realizzata; e nel 2007 esce, direttamente in DVD, *Babylon 5: The Lost Tales*, raccolta di tre episodi “antologici” a basso costo con personaggi delle serie originali. Questi derivati non aggiungono granché al *concept* della serie, ma – insieme con le estensioni transmediali di cui parleremo – testimoniano l’applicazione di altri principi del *transmedia storytelling* di Jenkins: *continuity*, *worldbuilding*, e ovviamente *seriality*.

7. Le estensioni transmediali

Durante la programmazione di *Babylon 5*, nel 1994 la DC Comics ha pubblicato una collana a fumetti, e tra il 1995 e il 2001 escono anche alcuni romanzi. Questo di per sé non è un fenomeno nuovo: nel solo ambito del fantastico, il franchise di *Star Trek* ha generato innumerevoli *novelisations* e *comics*, e *Doctor Who* è proseguito su romanzi che hanno trovato anche il favore della critica. Il caso di *Babylon 5* fa eccezione perché il creatore e *show runner*, Straczynski, è coinvolto direttamente in ogni adattamento: secondo quanto dichiarato, quasi tutti i testi nascono da idee e trattamenti non utilizzati nella serie vera e propria, e devono essere pertanto considerati “canonici”.

Queste estensioni colmano lacune e completano storie solo parzialmente risolte (come l’ascesa dell’impacciato Vir Cotto a Imperatore²⁶, evento verificatosi nella serie ma non mostrato direttamente), rafforzando pertanto le strutture di *continuity*, di *worldbuilding* e di *seriality*. Nei casi del ciclo²⁷ che racconta la vita di Alfred Bester (malvagio telepate interpretato da Walter Koenig) anche anteriormente e successivamente agli eventi della serie, e della trilogia dedicata al tecno-mago Galen²⁸, il punto di vista di personaggi secondari arricchisce la narrazione di un elemento di *subjectivity* altrove non presente.

Vengono realizzati anche testi e volumi di tipo enciclopedico o che illustrano il “dietro le quinte”, e persino un libro di cucina, “canonico” anch’esso perché appare in uno degli episodi²⁹); oltre a una ricca serie di prodotti derivati come le colonne sonore di Christopher Franke, in cui ogni CD è realizzato con una tecnica che lo fa sembrare irregolare e simmetrico.

Collectibles e gadget offrono opportunità di *extractability*, alle quali si accompagna la parziale *immersion* dei giochi di ruolo distribuiti da Chameleon Eclectic e da Mongoose Publishing, che invitano i giocatori a “take the role of characters on board the Babylon 5 station and travel to the many stars and planets seen in the award-winning television series. From lowly lurkers and smugglers through to brave Earthforce Officers and members of the Minbari warrior caste, a whole galaxy awaits to be explored!”³⁰

8. La performance dei fan

Come abbiamo già indicato, fin dall’inizio Straczynski utilizza Usenet e poi il Web per quelli che Petra Koppers definisce “discorsi inter- e intra-testuali [che] interpellano i fan in un ambiente metatestuale di ampio raggio³¹”. Nel riepilogare le guide agli episodi prodotte dai fan³² Matt Hills ricorda l’analisi del 1997 di Janet H. Murray della struttura enciclopedica dei siti dedicati a *B5*³³ – il più vecchio dei quali, “The Lurker’s

Guide to Babylon 5", è ancora oggi online³⁴ ed è stato oggetto di studio fin dal 1994³⁵. Una guida "non autorizzata" del 1997 di Andy Lane è preceduta da un'analisi in chiave jungiana della serie³⁶, e nel 2001 Kurt Lancaster dedica un intero volume³⁷ alle *performances* dei fan di *Babylon 5*.

JMS non ha però previsto tutti i rischi legati a queste attività. Non solo le *flame wars* che lo costringono ad abbandonare *rec.arts.sf.tv.babylon5* finché non viene introdotta la moderazione; ma le idee dei fan che, postate sul gruppo, lo costringono a scartare le proprie, per non rischiare rivendicazioni autoriali – e almeno in un caso, per procedere con la produzione viene raggiunto un accordo con il fan:

*Someone (...) said, in essence, "What if somebody on B5 found out that he had been mind-wiped, and used to be something awful previously?" Well, I'd had "Passing Through Gethsemane" on the wire at that time, but when I saw this, I had to scuttle the story. It lay there, untouched, for over a year, until I could finally meet the fellow and get a signed release indicating what'd happened. If that fan had not been fair and reasonable, that episode -- which many consider one of our best -- would never have been made.*³⁸

La moderazione e la raccomandazione a non postare idee per storie hanno comunque poco effetto, e il *fandom* continuerà a creare proprie narrazioni anche anni dopo la fine della serie.

Tra queste, si segnala *Star Wreck: In The Pirkinning*³⁹ del 2005, progetto ambizioso e ben riuscito. Si tratta di un lungometraggio in *live action* interamente in finlandese, autoprodotta da un gruppo di amici in un appartamento di due stanze ma con effetti speciali di eccellente qualità, e poi reso disponibile per il download gratuito. È una parodia che fonde gli universi di *Star Trek* e di *Babylon 5* – dando a quest'ultimo caratteristiche di *multiplicity* che non erano presenti nell'originale, e così completando anche formalmente la declinazione dei principi di *transmedia storytelling* indicati da Jenkins.

9. Conclusioni

Alla luce di quanto esposto, crediamo dimostrato l'assunto iniziale che vedeva in *Babylon 5* uno dei primi esempi di complessità narrativa e di *transmedia storytelling*.

Sulla base degli elementi raccolti, possiamo anche tentare di rispondere domanda se l'universo mediale di *B5* possa essere considerato anche un "ecosistema narrativo" nei termini illustrati da Bisoni, Innocenti e Pescatore:

*L'approccio a ecosistema mette in luce gli aspetti rilevanti della produzione mediale contemporanea, e in particolare: la complessità, che non è catturata da schematizzazioni narrative canoniche; la dinamicità, che rimanda a universi narrativi durevoli e cangianti e non a testi chiusi e finiti, una dinamicità che inoltre rende necessario abbandonare una visione medium specific a vantaggio di un punto di vista olistico, co-evolutivo.*⁴⁰

Nelle intenzioni di Straczynski, probabilmente no: il suo voleva essere un progetto chiuso e ben definito, in cui erano messi in conto anche gli imprevisti, e le estensioni transmediali e le continuazioni sono state pensate con un approccio derivativo o tutt'al più parallelo.

Tuttavia, malgrado gli intenti iniziali, il sistema si è poi sviluppato in modo non procedurale, con evidenza di componenti "biotiche", cioè pertinenti alla forme narrative (che hanno dato origine alle estensioni dell'ultima stagione, agli *spin-off*, ai romanzi, inizialmente non programmati ma sviluppatasi dalle relazioni esistenti all'interno del suo universo) e "abiotiche", quindi relative al contesto mediale e produttivo (l'andirivieni degli attori, le decisioni della produzione, l'interferenza del *fandom*); e si è esteso e modificato in maniera organica, dimostrando resilienza e

anche un'inattesa persistenza, tanto che ancora nell'estate del 2014 Straczynski ha rivelato al ComicCon di San Diego che sta lavorando a una sceneggiatura per un *reboot* cinematografico di B5, e che vorrebbe completarla entro il 2015 per iniziare la produzione nel 2016⁴¹.

Riteniamo pertanto che quello di *Babylon 5* possa essere a buon diritto considerato un proto-ecosistema narrativo televisivo e transmediale, e che abbia contribuito a creare un ambiente favorevole alla nascita e allo sviluppo di altri, più complessi – ma non sempre altrettanto coerenti – che ad esso hanno fatto seguito; in questo concordando con il succinto e convinto riepilogo di John Seavey a conclusione di un suo articolo del 2013 sull'importanza di *Babylon 5* in prospettiva:

*Lost and BSG both have a legion of fans who will be quick to tell you how badly the series finales fared as actual summations of the show as a whole, not to mention how clear it became at the halfway point that these guys didn't have a plan for the endgame and were just winging it. Heroes? They didn't even have a plan for Season Two, let alone a potential series conclusion. X-Files tried, but was hamstrung both by its showrunner's terminal phobia of revealing any of the series' secrets, and by the departure of most of the cast by the end. Fringe by all accounts, had some great ideas but a confusing and inconsistent logic in explaining key plot points. Buffy and Angel, while good, never seemed to have a long-term plan and they were content to go it one year at a time (...). Stargate and its spin-offs, Star Trek: DS9, Highlander, Hercules, Xena, Walking Dead, Fringe, Eureka, Warehouse 13, Doctor Who - it's not that these weren't good series, but none of them even tried to do what B5 did. About the only series I can think of that's consciously having a beginning/middle/end structure along these lines is Game of Thrones, and we can't judge that until it's over.*⁴²

Note

¹ Nell'episodio "The Large Hadron Collision" della terza stagione, trasmesso l'8 febbraio 2010.

² cfr. Claudio Bioni, Veronica Innocenti e Guglielmo Pescatore, "Il concetto di ecosistema e i media studies: un'introduzione", in *Media Mutations. Gli ecosistemi narrativi nello scenario mediale contemporaneo. Spazi, modelli, usi sociali*, a cura di Claudio Bioni e Veronica Innocenti, Mucchi Editore, Modena 2013.

³ J. Michael Straczynski, *The Complete Book of Scriptwriting*, Writer's Digest Books, Cincinnati 1982.

⁴ Note biografiche tratte dal profilo di Joseph Michael Straczynski su Wikipedia.

⁵ "Hyphenates", a curious hybrid of starry-eyed artists and tough-as-nails operational managers. They're not just writers; they're not just producers. They hire and fire writers and crew members, develop story lines, write scripts, cast actors, mind budgets and run interference with studio and network bosses. It's one of the most unusual and demanding, right-brain/left-brain job descriptions in the entertainment world.' - Scott Collins, "Show runners run the show", in *Los Angeles Times*, 23 novembre 2007.

⁶ Successivamente a *Babylon 5*, Straczynski ha scritto la sceneggiatura di centinaia di fumetti Marvel – tra i quali oltre 80 numeri di *Amazing Spiderman* tra il 2001 e il 2007 – e DC, e collaborato a numerose sceneggiature cinematografiche, tra cui quelle per *The Changeling* di Clint Eastwood e *Thor* di Kenneth Branagh.

⁷ Jason Mittell, "Narrative Complexity in Contemporary American Television", in *The Velvet light trap*, Numero 58, Autunno 2006, p.30.

⁸ In un post del 20 novembre 1991 su GENie (<http://www.jmsnews.com/msg.aspx?id=1-21388>).

⁹ "[Babylon 5] is, as stated, a novel for television, with a definite beginning, middle and end." - J.M. Straczynski, post intitolato "Overview of the 5-Year Plan" del 1993, citato su <http://www.midwinter.com/lurk/universe/five-year-overview.html>.

¹⁰ J.M. Straczynski, post del 10 maggio 1996 su CIS (<http://www.jmsnews.com/msg.aspx?id=1-12776>).

¹¹ Il personaggio della telepate Lyta Alexander, interpretato da Patricia Tallman nel pilota, sostituito da quello di Talia Winters, interpretato da Andrea Thompson, e successivamente ripreso dalla Tallman.

¹² Joe Nazzaro, "Harlan Ellison on Babylon 5", *Starburst Yearbook*, dicembre 1995, p. 34.

¹³ “As evidenced by public postings, JMS is acutely aware of the place that *Babylon 5* might have in the history of science fiction fandom. He understands the need to cultivate an active fandom in order to help a show which does not do well in the standard (Nielsen) Ratings, Fans of several such shows—including *Star Trek*, *Beauty and the Beast*, and *Quantum Leap*—have played important parts in keeping these shows on the air when networks or studios threatened to cancel them.” – Alan Wexelblat, “An Auteur in the Age of the Internet” in *Hop on Pop: The Politics and Pleasures of Popular Culture*, a cura di Henry Jenkins III, Tara McPherson e Jane Shattuc, Duke University Press, Durham 2003, p. 211.

¹⁴ La cui nascita si fa risalire convenzionalmente al 6 agosto 1991, quando Tim Berners-Lee, ricercatore al CERN, mise on-line su Internet il primo sito Web.

¹⁵ “*Babylon 5* represented not only a turning point in the form of television drama, but in the relationship between show creators and their audiences. Straczynski and Warner Brothers were aware that the show would rise or fall with word of mouth and were thus unprecedentedly open about their process and about the production of the series. The pilot movie, *The Gathering*, was heavily promoted online in an era when few people knew what “online” meant.” – Jason Shankel, “Everything You Need To Know About *Babylon 5*”, <http://io9.com/5876320/everything-you-need-to-know-about-babylon-5>

¹⁶ Henry Jenkins, “The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling”, nel suo blog <http://henryjenkins.org>.

¹⁷ “Warner weblet to 2-night sked”, in *Variety* del 28 maggio 1993.

¹⁸ Per un elenco dei punti in comune, cfr. <http://www.hypertrek.info/index.php/dsnb5>.

¹⁹ “That B5 has been in development for years is a matter of public record. (...) Was B5 brought to Paramount? Yes, it was, and I have the correspondence to prove it. Were some of the development people at Paramount who read the B5 screenplay and saw the series treatment and bible also involved in the DS9 development? It seems that this is indeed the case. That's not unsubstantiated “bs” as you say, and I really don't care what you think on that subject. All of that is a matter of record.” – J.M. Straczynski, post su GEnie del 4 febbraio 1992 (<http://www.jmsnews.com/msg.aspx?id=1-21322>).

²⁰ Majel Barrett, vedova di Gene Roddenberry, apparsa in tutte le serie di *Star Trek*, partecipa come *guest star* nell'episodio “Point of No Return” della terza stagione di *Babylon 5*.

²¹ “Proprio questa caratteristica strutturale di *Babylon 5* influenza non poco *DS9*, soprattutto a partire dalla terza annata (e, d'altra parte, tra i team produttivi dei due show sono più volte volate accuse reciproche di plagio).” – Diego Del Pozzo, *Ai confini della realtà. Cinquant'anni di telefilm americani*, Lindau, Torino 2002, p. 82.

²² Straczynski assegna nomi che hanno le sue stesse iniziali JS ai personaggi più importanti.

²³ Come raccontato da Straczynski al Phoenix Comicon del 2013, l'attore iniziò a soffrire di allucinazioni, e il fatto di interpretare un personaggio che anch'esso – seppure per motivi del tutto diversi – aveva visioni contribuiva ad aggravare la sua situazione.

²⁴ Tra i quali alcuni Emmy nel 1993, 1994 e 1995, e due premi Hugo consecutivi per “Best Dramatic Presentation” nel 1996 e 1997.

²⁵ Straczynski ha scritto 92 sceneggiature su 110, tra cui tutti i 59 episodi della terza e quarta stagione, e tutti gli episodi tranne uno della quinta e ultima stagione; performance eccezionale se si considera che di rado uno stesso scrittore realizza più di una dozzina di episodi all'anno.

²⁶ Nella trilogia “Legions of Fire” di Peter David, che comprende *The Long Night of Centauri Prime* (1999), *Armies of Light and Dark* (2000) e *Out of the Darkness* (2000).

²⁷ La “Psi Corps Trilogy” di Gregory Keyes che comprende *Dark Genesis: The Birth of the Psi Corp* (1998), *Deadly Relations: Bester Ascendant* (1999), e *Final Reckoning: The Fate of Bester* (1999).

²⁸ “The Passing of the Techno-Mages”, di Jeanne Cavelos: *Casting Shadows* (2001), *Summoning Light* (2001) e *Invoking Darkness* (2001)

²⁹ Steve Smith e Emerson Briggs-Wallace, *Dining on Babylon 5, The Ultimate Guide To Space Station Cuisine (Human Edition)*, Boxtree Ltd, 1998.

³⁰ Matthew Sprange, *Babylon ; Signs and Portents – Roleplaying Game and Fact Book*, Mongoose Publishing, 2003.

³¹ Petra Kuppens, “Quality Science Fiction: *Babylon 5*'s Metatextual Universe”, in *Cult Television*, a cura di Sara Gwenllian Jones e Roberta E. Pearson, University of Minnesota Press, Minneapolis 2004, p. 57.

³² Matt Hills, “Cult TV, Quality and the Role of the Episode/Programme Guide” in *The Contemporary Television Series*, a cura di Michael Hammond e Lucy Mazdon, Edinburgh University Press, Edinburgh 2005.

³³ Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press, Cambridge MA 1997.

³⁴ <http://www.midwinter.com/lurk/lurker.html>.

³⁵ John December e Neil Randall, "The Lurker's Guide to Babylon 5", in *The World Wide Web Unleashed*, Sams Publishing, Indianapolis IN 1994.

³⁶ Andy Lane, *The Babylon File: The Definitive Unauthorized Guide to J. Michael Straczynski's Babylon 5*, Virgin, London 1997.

³⁷ Kurt Lancaster, *Interacting with 'Babylon 5': Fan Performances in a Media Universe*, University of Texas Press, Austin 2001.

³⁸ J.M. Straczynski, post su AOL del 21 febbraio 1996 (<http://www.jmsnews.com/msg.aspx?id=1-14290>).

³⁹ <http://www.starwreck.com/>.

⁴⁰ Bioni, Innocenti e Pescatore, *op. cit.*, pag. 21

⁴¹ Patrick Munn, "J. Michael Straczynski Announces 'Babylon 5' Feature Film Reboot, Eyes 2016 Production Start", 6 agosto 2014 su <http://www.tvwise.co.uk/>

⁴² "John Seavey, "Does Babylon 5 Look More Impressive in Retrospect?", 7 aprile 2013 sul blog <http://mightygodking.com/>.

BIBLIOGRAFIA

BISONI Claudio, INNOCENTI, Veronica e PESCATORE, Guglielmo, "Il concetto di ecosistema e i media studies: un'introduzione", in *Media Mutations. Gli ecosistemi narrativi nello scenario mediale contemporaneo. Spazi, modelli, usi sociali*, a cura di Claudio Bioni e Veronica Innocenti, Mucchi Editore, Modena 2013

COLLINS, Scott, "Show runners run the show", in *Los Angeles Times*, 23 novembre 2007.

DECEMBER , John e RANDALL, Neil, "The Lurker's Guide to Babylon 5", in *The World Wide Web Unleashed*, Sams Publishing, Indianapolis 1994.

DEL POZZO, Diego, *Ai confini della realtà. Cinquant'anni di telefilm americani*, Lindau, , Torino 2002.

GRASSO, Aldo e SCAGLIONI, Massimo, *Che cos'è la televisione. Il piccolo schermo fra cultura e società: i generi, l'industria, il pubblico*, Garzanti, Milano 2003.

HILLS, Matt, "Cult TV, Quality and the Role of the Episode/Programme Guide" in *The Contemporary Television Series*, a cura di Michael Hammond e Lucy Mazdon, Edinburgh University Press, Edinburgh 2005.

INNOCENTI, Veronica e PESCATORE, Guglielmo, *Le nuove forme della serialità televisiva. Storia, linguaggio, temi*, Archetipolibri, Bologna 2008.

INNOCENTI, Veronica e PESCATORE, Guglielmo, "Dalla crossmedialità all'ecosistema narrativo. L'architettura complessa del cinema hollywoodiano contemporaneo", in *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, a cura di Federico Zecca, Mimesis, Milano 2012

JENKINS, Henry, "The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling", <http://henryjenkins.org>.

JENKINS, Henry, *Convergence culture: where old and new media collide*, New York, New York University Press, 2006 (trad. it.: *Cultura convergente*, Apogeo, Milano 2007).

KUPPERS, Petra, "Quality Science Fiction: Babylon 5's Metatextual Universe", in *Cult Television*, a cura di Sara Gwenllian Jones e Roberta E. Pearson, University of Minnesota Press, Minneapolis 2004.

LANCASTER, Kurt, *Interacting with 'Babylon 5': Fan Performances in a Media Universe*, University of Texas Press, Austin 2001.

LANE, Andy, *The Babylon File: The Definitive Unauthorized Guide to J. Michael Straczynski's Babylon 5*, London , Virgin, 1997.

MITTELL, Jason, "Narrative Complexity in Contemporary American Television", in *The Velvet light trap*, Numero 58, Autunno 2006. (trad. it.: "La complessità narrativa nella televisione americana contemporanea", in Innocenti, Veronica e Pescatore, Guglielmo, *Le nuove forme della serialità televisiva. Storia, linguaggio, temi*. Archetipolibri, Bologna 2008.

MURRAY , Janet H, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge MA, The MIT Press, 1997

SEAVEY John, "Does Babylon 5 Look More Impressive in Retrospect?", <http://mightygodking.com/>.

SHANKEL, Jason, "Everything You Need To Know About Babylon 5", <http://io9.com/5876320/everything-you-need-to-know-about-babylon-5>

WEXELBLAT, Alan, "An Auteur in the Age of the Internet" in *Hop on Pop: The Politics and Pleasures of Popular Culture*, a cura di Henry Jenkins III, Tara McPherson e Jane Shattuc, Durham, Duke University Press, 2003.