

# C'ERA UNA VOLTA IL FILM PROTOTIPO 2°

Per un'ontologia del cinema seriale

a cura di Mauro Antonini



(Da sinistra a destra e dall'alto in basso) Animatrix - L'ultimo volo dell'Osiris di Andy Jones • Star Wars - La guerra dei cloni di Dave Filoni  
• Matrix Reloaded di Andy e Larry Wachowski • Star Trek la serie animata • TMNT di Kevin Munroe • Ghost Rider di Mark Steven Johnson



(Da sinistra a destra e dall'alto in basso) **Hellraiser** di Clive Barker • **Alias** di Aa.Vv. • **A Scanner Darkly - Un oscuro scrutare** di Richard Linklater • **Godzilla** di Ishirō Honda • **20th Century Boys** di Yukihiko Tsutsumi • **The Ring** di Gore Verbinski

## Stagione II: Evolution (R)evolutions

Una delle caratteristiche dell'odierno sistema di serializzazione mediale riguarda il rifiuto d'adesione a un solo linguaggio per desumere ed evolvere le proprie narrazioni e icone: da un lato il cinema sta sempre più mutuando la propria serializzazione da quella già avviata in altri media felicemente plurali (Tv, fumetti, romanzi, videogiochi), dall'altro sta allargando le proprie possibilità d'espansione proprio sui media in questione. Non è più così ovvio, infatti, che un film prosegua direttamente sul suo *sequel* cinematografico e per conoscere come continua la storia lo spettatore potrebbe trovarsi a gestire una macronarrazione che transita da un media all'altro. È indubbio che, in quest'ottica, il primo passo è stato compiuto nella demolizione dell'unicità di rappresentazione iconografica dei personaggi all'interno delle singole serie. Basti considerare come in pro-

dotti trasversali quali *Star Trek - La serie animata*, *Star Wars - The Clone Wars* o *TMNT* (quarto episodio cinematografico della serie *cult* delle Tartarughe Ninja) l'abbandono degli attori corporei in favore di *avatar* disegnati (tradizionalmente o in *computer graphics*) non leda la sequenzialità del racconto, in quanto i *cartoon* mantengono memorie di situazioni compiute dalle loro precedenti versioni "attoriali".

Questi esempi, distinti temporalmente, tecnicamente e concettualmente, hanno però, una matrice comune: sono tutti prodotti per un pubblico di giovanissimi, anche laddove i testi originari (la serie classica di *Star Trek*, i film di *Star Wars*, i fumetti *underground* delle Tartarughe Ninja) detengono un *target* decisamente più adulto. Il bambino, vivendo l'assunzione mediale nell'ambito del gioco può, infatti, con estrema facilità accettare la mutazione figurale dei suoi personaggi preferiti proprio

perché li considera icone transitabili all'interno di vari stadi della "giocabilità". Un giovane spettatore dopo aver visto *Star Wars* può decidere di "essere" Anakin Skywalker, giocando con un'*action figure*, o interpretandolo in prima persona con una spada laser di plastica tra le mani, e di sicuro non si stupirà che l'icona di riferimento - verrebbe da dire il *file* - "Anakin Skywalker" può tanto essere Hayden Christensen sullo schermo, quanto un costruito digitale nella serie Tv. Il videogame, quale gioco non più relegato al solo ambito dell'infanzia, aiuta ad alzare il grado (anagrafico e tecnico) di questo discorso.

Si consideri, ad esempio, come in *Matrix Reloaded* si faccia forte riferimento non solo ad elementi trattati nel primo *Matrix* quanto ad altri accaduti nel *gap* intercorso tra i due film in cui la narrazione si ramifica nella serie di corti *Animatrix* e quindi nel videogame *Enter the Matrix*, in cui il

giocatore svolge un ruolo attivo nel far progredire una narrazione che integra quanto visto al cinema. Questo crea una forte cessione tra lo spettatore “convergente” e tra colui che ha visto “solo” le pellicole: il primo vedrà rafforzato al massimo grado il suo rapporto interfacciale verso l’universo narrativo, assumendo la serialità quale prodotto della propria partecipazione, l’altro subirà la mancanza come *deficit* informativo. Il punto dolente, ora, è questo: sembra che nella “seconda fascia” in questione rientri appieno la critica convenzionale, pronta ad additare film come *Matrix Reloaded* di scrittura poco chiara, ingenuità narrative o scarsità di informazioni, quando invece le informazioni ci sono eccome, solo non ci si è minimamente sforzati di cercarle al di là della sala cinematografica.

Laddove lo spettatore ha imparato a essere convergente (e le nuove generazioni lo sono sempre di più) il critico resta “cinematografico” e si stizzisce della scarsa adesione alla scolastica del cinema che fu da parte delle serie strutturate in *expanded universe* o che enunciano la propria derivazione linguistica “altra” considerando, anzi, il sistema di ipertestualizzazione come un giocattolo accessorio che snaturi l’artisticità e l’autorialità del film, col risultato di trattazioni terribilmente pressapochiste.

### Verso una critica convergente

Si cercherà qui, dunque, di elaborare una critica che non sia più *solo* cinematografica, attuando uno sguardo analitico sul cinema in serie integrandolo nella sconfinata rete mediale che lo costeggia. Il primo saggio, a opera di Sergio Brancato, analizza i processi di permeabilità tra le due più dirette forme audiovisive: il cinema e la televisione, demolendo l’ideologia che vuole le Tv-series quali versioni minoritarie del lungometraggio cinematografico. A seguire Luca Censabella illustra i sistemi seriali di un cinema “altro” qual è quello asiatico puntando soprattutto l’attenzione sui rapporti di interscambio con l’Occidente e le significative risultanze che derivano dalla collisione dei due emisferi. Il terzo intervento si indicizza sul rapporto che il cinema in serie detiene con la letteratura in serie esaminando le modalità con cui la serialità cinematografica traduce o adatta pluralità già concretizzate in altri media. L’ultimo saggio, firmato da Marco Benoît Carbone, esplora i meccanismi seriali del linguaggio più indicativo per capire il contemporaneo, il videogame, addentrandosi nei rapporti che gli universi videoludici detengono con tutto l’apparato dell’odierna medialità convergente.

Dalla lettura dei saggi si evince quanto il medium-cinema stesso sia oggi “in serie”, con tutta la rete multimediale e multitestuale che lo circonda; iniziare a comprendere quest’assunto (semplice, è vero, ma altrettanto disatteso) corrisponde al varo di un nuovo modo di fare critica che segua il nuovo, e già conclamato, modo di fare cinema