

SERIALITÀ

Serialità ai confini della visione

Calls di Fede Álvarez.

di [Alessandra Azzali](#) – 16 Maggio 2021

LISTEN CAREFULLY

Una città, un orario, una data, il suono di una connessione telefonica, la voce di una persona che parla, un'altra voce umana che risponde. 180 minuti totali, divisi in 9 episodi della durata di 20 minuti ciascuno. La serie *Calls* è una coproduzione Apple Tv+ e Canal+, diretta da Fede Álvarez sulla base dell'omonima serie francese ideata da Thimotée Hochet. Persone che parlano al telefono, mettendo in scena situazioni singolari, enigmatiche ed inquietanti, in un clima di tensione e mistero, dove **lo spazio è un'astrazione grafica tridimensionale, mentre il tempo fluisce secondo traiettorie multidirezionali in cui fabula e intreccio si intersecano ripetutamente**. Ogni episodio ha due o tre personaggi che interloquiscono. Mark che esce in auto, dopo una discussione, si assenta da casa per non più di un paio d'ore, ma Rose al telefono gli dice che invece sono trascorsi giorni. "È tutto nella tua testa", dice Katrine alla sorella Layla, ipocondriaca, che la chiama ripetutamente, impedendole di portare a termine una delicata conversazione col marito. Il comandante di un aereo in volo parla al telefono con la sua bambina mentre i notiziari dicono che il suo aereo è precipitato.

La struttura di *Calls* è antologica, ogni episodio è una storia a sé stante, ma negli ultimi episodi si rivela il nesso che collega gli episodi tra loro. Sulla base dello *script*, *Calls*

appartiene a quella narrazione antologica televisiva composta di episodi disturbanti, che ha come capostipite *The Twilight Zone - Ai confini della realtà* (Serling, 1959-1964), include *X-Files* (Carter, 1993-2018), e arriva fino a *Black Mirror* (Brooker, 2011-2019). Se pur ascrivibile a una narrazione di genere (*mystery, thriller, science fiction*) *Calls* ha tuttavia alcuni significativi elementi distintivi. Innanzitutto la drammaturgia totalmente costruita su conversazioni telefoniche. Altri esempi di film incentrati su conversazioni telefoniche come il britannico *Locke* (Knight, 2013), in cui entriamo nell'abitacolo di un'auto e seguiamo il viaggio in macchina del protagonista che parla al telefono per l'intera durata del film, o il danese *The Guilty* (Moller, 2018), dove tutto accade da una postazione di un numero di emergenza, hanno dimostrato che **l'apparente fissità della situazione non riduce l'attenzione e il coinvolgimento, ma anzi, il gap percettivo e cognitivo dello spettatore "bloccato" in una condizione in cui la visione dell'azione è interdetta, costringe ad uno sforzo immaginativo, traducendosi in un'esperienza di visione profondamente immersiva.**

La posizione, solo apparentemente parziale e limitante, dell'ascolto scisso dalla visione, offre invece la possibilità di costruire immaginativamente figure e mondi che generano una reazione percettivamente ed emotivamente più estesa, come accade ai protagonisti "ascoltatori" di *La Conversazione* di Coppola (1974), e di *Le vite degli altri* (von Donnersmarck, 2006) dove l'ascoltare senza vedere, seppure inserito in questi casi in un dispositivo di *detection*, si traduce in un coinvolgimento intenso quanto inevitabile. **Tuttavia la singolarità di *Calls*, il suo elemento più innovativo, non è nella scrittura, ma è tutto sul piano della rappresentazione.** Un'opera sperimentale che sovvertiva in modo radicale i limiti del rapporto tra visibile e invisibile sullo schermo è stato *Blue* di Derek Jarman (1993), immersione totale nel profondo blu della pittura astratta monocromatica di Ives Klein, con uno schermo privo di figurazioni, e animato da suoni e voci ricomposti nella forma lirica e struggente di un testamento definitivo.

Seppur in una direzione del tutto diversa, allo stesso modo, ***Calls* azzerava la componente figurativa che compare sullo schermo. Non ci sono immagini che riproducono le forme del reale, la dialettica tra visione e "omessa visione" si declina in forma grafica.** Segni, linee, lettere. Sullo schermo compaiono solo i nomi dei luoghi, i nomi dei personaggi che parlano, le battute di dialogo scritte lungo le relative traiettorie delle onde sonore. Un copione che fluttua in uno spazio vuoto, quasi la messa in scena del nudo testo proiettato nell'etere, mentre voci senza volto, immerse negli intermittenti fruscii della connessione telefonica, danno corpo a vicende e situazioni, in una drammaturgia di conversazioni serratissime.

Lo schermo contiene segni e simboli che rappresentano la visualizzazione del suono:

lettere e parole che corrispondono alle voci umane. Linee che sono la rappresentazione grafica dell'onda sonora. Viene in mente un illustre predecessore: la celebre rappresentazione del suono, in forma di protagonista animato, creata da Walt Disney nell'episodio *Meet the Soundtrack* di *Fantasia* (1940). La visione si afferma così in forma quasi astratta, e per questo, anche se la sfera uditiva ha un ruolo preminente, *Calls* non va a nessun titolo frainteso e scambiato per un radiodramma o per un podcast, ma, pur muovendosi apparentemente ai confini delle diverse forme di rappresentazione audio e video, rimane totalmente una serie tv. ***Calls* sembra dunque portare sullo schermo, in modo esemplare, la nozione di *àcusma* (di cui ha parlato Chion), il «fantasma sensoriale», la voce enigmatica di cui non si conosce la fonte, che qui diventa voce visibile solo nella forma delle tracce della sua trasposizione grafica. L'invisibilità del suono, unita all'impossibilità di vedere l'azione, ha l'impatto emotivo dell'inabissamento in una dimensione atemporale e ancestrale connessa all'oralità della narrazione.**

Nelle conversazioni telefoniche dei nove episodi si rivelano triangoli amorosi, tradimenti, mancanze, delusioni, mentre si verificano eventi inspiegabili, causati da anomalie quantiche, «divergenze significative nel tessuto dell'universo». **I personaggi sono sospesi tra l'ineluttabilità degli eventi e la volontà delle scelte, la possibilità o impossibilità di sanare i propri errori.** Esiste una seconda possibilità, la possibilità di diventare la versione migliore di se stessi? È possibile scongiurare l'imminente collasso dell'universo? Il nucleo tematico centrale non è tecnologico, cosmico o sovranaturale ma è in fondo tutto umano, affettivo. Dietro apparenti inquietanti elementi canonici dell'*hard science fiction*, affiora la fragilità della dimensione esistenziale dell'essere umano e, nella dialettica tra caso e libero arbitrio, si insinua il paradigma incontrovertibile e rassicurante dei sentimenti come motore ultimo dell'agire umano.

Calls. Ideazione: Fede Álvarez; produttore esecutivo Raphaël Benoliel, Shana Eddy-Grouf, Françoise Guyonnet, Anna Marsh, Alexei Tylevich, Nick Cuse, Fede Alvarez, Timothée Hoche; interpreti: Lily Collins, Nick Jonas, Pedro Pascal; produzione: StudioCanal Bad Hombre; distribuzione: Apple TV+; origine: USA, Francia; anno: 2021.