

SERIALITÀ

Alla ricerca del tempo perduto

Sul terzo episodio di *The Last of Us*.

di [Laura Ysabella Hernández García](#) — 2 Aprile 2023



Il terzo episodio della prima stagione di *The Last of Us*, intitolato *Molto, molto tempo*, fa immediatamente “eccezione” alla serie, e in questo modo ribadisce lo statuto ontologico dell’episodio, che continua ad essere un elemento strutturale e definitorio anche della serialità *serializzata*, *complessa* e *cinematic*, che alcuni commentatori ritenevano destinato a sciogliersi nella durata estesa del cosiddetto «megamovie» (Canby 1999). In più, *The Last of Us* si collega alle serie complesse che fanno uso dell’episodio *standalone* già a partire dalla prima stagione, prima fra tutte *I Soprano* con *Un conto da saldare*, uno dei suoi episodi più apprezzati.

Il rapporto tra episodi e serie è così ineludibile che ogni episodio racchiuderebbe in sé il potenziale sperimentale di sospendere le norme stabilite e quindi di diventare qualcosa di inaspettato, senza che sia necessario mettere in questione l’intero funzionamento della serie (VanArendonk 2019). In particolare, l’episodio *standalone* si distingue dagli altri episodi perché introduce un grande cambiamento rispetto alle regole intrinseche della serie, e questa differenziazione può avvenire a livello stilistico o narrativo; alcuni degli esempi più noti sono, in tal senso, l’episodio *musical* o il *bottle-episode*.

Secondo questa definizione, **gli *standalone* possono essere compresi come dei punti di evasione rispetto alla chiusa concatenazione causale degli eventi caratteristica del dispositivo seriale**. Nel caso di *The Last of Us*, il racconto che segue le azioni legate allo spostamento finalizzato di Joel ed Ellie, i due personaggi protagonisti, nel paesaggio post-apocalittico è abbandonato in maniera sorprendentemente prematura. Nel terzo episodio, infatti, l'attenzione si focalizzerà su Bill e Frank, altri due nuovi personaggi che fino a quel momento erano del tutto sconosciuti.

Scritto da uno degli *showrunner*, Craig Mazin (*Chernobyl*), e diretto da Peter Hoar (*It's a Sin*), **l'episodio *Molto, molto tempo* mantiene una certa aderenza alle norme stilistiche della serie, ma presenta una prospettiva narrativa insolita, che non coincide più con quella del protagonista Joel, ma è interna alla storia dei due nuovi personaggi**. Inoltre, questo è il primo episodio della serie che non presenta una scena-teaser prima della comparsa della sigla, un segmento che finora era stato dedicato all'inserimento di brevi *flashback* legati all'inizio della pandemia. Dopo una cornice narrativa che segue Joel ed Ellie nel loro lento e continuo attraversamento dello spazio, una transizione ci riporta indietro nel tempo, ai primi giorni della **pandemia** immediatamente dopo che le piccole cittadine sono state evacuate.

Il "survivalista" Bill ha potuto osservare lo sviluppo degli ultimi eventi in sicurezza, attraverso delle telecamere nascoste, riuscendo così a evadere i controlli imposti dal governo. Una volta rimasto da solo, l'uomo esegue un elaborato piano di sopravvivenza, che comprende il saccheggio dei negozi circostanti, ora abbandonati, e la costruzione di sofisticate trappole. Le giornate di Bill sono apparentemente piene nonostante la sua solitudine, fino a quando non incontra Frank, catturato per sbaglio da una delle fosse anti-infetti. La presenza di Frank dà una nuova vita alla casa, che non è più chiusa in una sterile disposizione museale. La comparsa del sentimento amoroso tra i due è accompagnata dalla riscoperta del piacere delle cose semplici, e che fanno da contrasto allo sfondo catastrofico, come può essere un vino pregiato, un "pasto civilizzato", una doccia calda, o il sapore delle fragole.

Come si può notare, **la dinamicità data dall'esplorazione dello spazio che aveva finora caratterizzato una serie come *The Last of Us*, è stata abbandonata in funzione di una delimitazione spaziale in grado di accogliere una temporalità più articolata**. Il lavoro di composizione verticale che copre un arco temporale di circa vent'anni necessita di una «spazialità chiusa e fissa» (Maiello 2020), che in questo caso non si estende oltre i limiti del vicinato che circonda la casa di Bill. Questa eccezione *character-based* permette in ogni caso di approfondire la conoscenza del mondo narrativo, che dimostra così di esistere al di là dello scorcio che è presentato nel solito intreccio seriale. Ma è proprio la

densità e la complessità dei mondi narrativi della serialità contemporanea (*Ibidem*) che garantiscono una forma di coerenza estetica di fronte alle variazioni introdotte dagli episodi.

La rilevanza estetica del terzo episodio di *The Last of Us* ha ricevuto una notevole attenzione critica, e questa pratica è coerente con l'ontologia dell'opera seriale. Lo studioso Ted Nannicelli (2017) infatti identifica come oggetti di apprezzamento dell'arte della televisione rispettivamente le serie, le stagioni, e gli episodi. Passando in rassegna sommariamente alcune delle testate che si sono occupate dell'episodio possiamo menzionare la riflessione di Quah in "[Vulture](#)", **motivata dalle dichiarazioni degli *showrunner*, che hanno definito l'episodio come una sorta di *stele di Rosetta*, quindi, una chiave per decifrare il senso della serie; nonostante l'intreccio al centro dell'episodio sembri occupare un'importanza piuttosto marginale rispetto allo sviluppo della trama principale.** La rivista "[Variety](#)", in un dialogo con lo *showrunner* e il regista dell'episodio, nonché i due attori (Nick Offerman e Murray Bartlett), individua nella storia d'amore omosessuale tra Bill e Frank uno dei maggiori cambiamenti introdotti dalla serie rispetto al videogioco creato da Naughty Dog e alla base dell'adattamento. Mentre Sepinwall per "[Rolling Stone](#)" fa un *recap* di quello che definisce un «fabulous, fabulous episode of television», ma anche la manifestazione finora più decisiva della sensibilità della serie verso la natura umana.

Infine, VanArendonk, una critica di "[Vulture](#)" che insieme a Sepinwall ha dedicato ampio spazio al predominio della forma episodio nello *storytelling* televisivo anche in un contesto di continua mutazione, utilizza questo specifico episodio proprio per insistere sulla corretta definizione di cosa sia un episodio *standalone*. Dagli articoli menzionati, infatti, **si evince come l'episodio continui ad essere percepito come l'unità-base dell'apprezzamento della serie e che questa considerazione metta d'accordo creatori e fruitori.**

Riferimenti bibliografici

V. Canby, *From the Humble Mini-Series Comes the Magnificent Megamovie*, in "The New York Times", Ottobre 1999.

A. Maiello, *Mondi in serie. L'epoca postmediale delle serie tv*, Pellegrini, Cosenza 2020.

T. Nannicelli, *Appreciating the art of television: a philosophical perspective*, Routledge, New York 2016.

K. VanArendonk, *Theorizing the Television Episode*, in "Narrative", v. 27, n. 1, Gennaio 2019.

Molto, molto tempo (The Last of Us). Regia: Peter Hoar; sceneggiatura: Craig Mazin; fotografia: Eben Bolter; montaggio: Timothy A. Good; interpreti: Nick Offerman, Murray Bartlett, Pedro Pascal, Bella Ramsey, Anna Torv; produzione: The Mighty Mint, Word Games, PlayStation Productions, Naughty Dog, Sony Pictures Television; distribuzione: HBO; origine: Stati Uniti d'America; durata: 75' ; anno: 2023.