

SERIALITÀ

# Benvenuti a Westview

*WandaVision* di Jac Schaeffer.

di *Damiano Garofalo* – 21 Marzo 2021



In un noto articolo pubblicato nel novembre del 2019 sul New York Times, teso ad argomentare quanto già affermato in altre occasioni, **Martin Scorsese ribadiva che, secondo lui, i film Marvel «non sono cinema», ma un «intrattenimento audiovisivo» che tende a far vivere allo spettatore l'esperienza dei «parchi a tema» più che quella autenticamente cinematografica.** La critica di Scorsese, che generò una serie infinita di polemiche, si concentrava soprattutto sull'assenza di «mistero» nella composizione narrativa di questi film, oltre che sul basso rischio produttivo, sulla saturazione dei circuiti *theatrical* e sulla conseguente standardizzazione dell'offerta/domanda di cinema causata dai film Marvel. La recente uscita in piena pandemia globale di *WandaVision*, miniserie scritta e prodotta da Jac Schaeffer e girata da Matt Shakman, riporta all'attenzione pubblica quella polemica che, nell'ultimo anno, aveva visto schierarsi in una vera e propria *Civil War* apocalittici e integrati del Marvel Cinematic Universe.

Composta da nove episodi dalla durata variabile (tra i 30 e i 50 minuti), *WandaVision* è la prima serie prodotta da Marvel Studios e distribuita in esclusiva da Disney+ (tra il 15

gennaio e il 5 marzo 2021). Gli eventi si svolgono dopo l'ultimo capitolo della saga degli Avengers, *Endgame* (Russo, 2019), che insieme a *Spiderman: Far From Home* (Watts, 2019) chiude la cosiddetta Fase 3 del Marvel Cinematic Universe. Con *WandaVision* si apre la Fase 4, che si sarebbe dovuta inaugurare con l'uscita theatrical di *Black Widow* (Shortland, 2021), più volte rimandata a causa della pandemia (e prevista, a oggi, per il prossimo maggio). Kevin Feige, presidente di Marvel Studios e produttore esecutivo di tutti i film e le serie del MCU, ha affermato in più occasioni la centralità della sala nella creazione di un valore economico e di prestigio dei film Marvel (non a caso, i quattro film della saga degli Avengers sono, ad oggi, tra i primi dieci incassi della storia del cinema).

Nell'attesa della fine della crisi pandemica e dell'auspicabile ripartenza del sistema distributivo globale, Feige ha comunque scelto di bloccare l'uscita dei film già pronti e inaugurare la nuova "fase" con il rilascio di una miniserie sulla piattaforma Disney (che aveva già acquisito i diritti di distribuzione di tutto il MCU). Se questa decisione ha permesso, da un lato, di continuare ad alimentare il fandom che ha tradizionalmente accompagnato l'universo Marvel nonostante la chiusura delle sale, dall'altro ha anche collocato Disney+ in una dimensione di competizione con i più importanti player OTT sul mercato globale, come Amazon e Netflix, già largamente impegnati nella produzione seriale. ***WandaVision*, tuttavia, non rappresenta un caso interessante solo sul piano produttivo o distributivo, ma anche su quello testuale, narrativo, estetico e riflessivo** – tutte questioni che re-interrogano direttamente (e in un certo senso complicano) il già citato intervento di Scorsese.

La prima questione, e forse più ovvia, è quella della relazione della serie con l'universo intermediale Marvel. Senza entrare nel merito, i personaggi del MCU sono direttamente ispirati alle pubblicazioni del Marvel Comics nella creazione di un vero e proprio *media franchise*. Tuttavia, **il "nuovo mondo" cinematografico Marvel è del tutto autonomo da un punto di vista narrativo sia rispetto ai fumetti, sia ai film che lo hanno preceduto**. In questa nuova prospettiva narrativa, pur mantenendo una propria autonomia verticale ogni prodotto risulta concatenato all'altro in una dimensione narrativa fortemente orizzontale, che richiama apertamente le nuove modalità del racconto seriale tramite continue anticipazioni, sospensioni e *crossover* intertestuali. L'obiettivo primario di *WandaVision*, insomma, è quello di approfondire le vicende di un personaggio, quello di Wanda Maximoff (Elizabeth Olsen), apparso per la prima volta nei post-credit di *Captain America: The Winter Soldier* (Joe Russo, 2014), sviluppato soprattutto in *Avengers: Age of Ultron* (Whedon, 2015) e più volte riproposto nelle due rispettive saghe. Conosciuta nel mondo dei fumetti come Scarlet Witch, nel MCU Wanda viene presentata come un'umana "potenziata" dagli esperimenti del Barone Von Strucker che, assieme al fratello Pietro Maximoff/Quicksilver, passa da essere nemica degli Avengers a

diventarne parte.

**La serie si pone, dunque, in una dimensione di profondità rispetto al personaggio cinematografico di Wanda, e lo fa in particolare utilizzando la sua relazione amorosa con l'androide Vision** (Paul Bettany), interrotta nel penultimo capitolo degli Avengers *Infinity War* (Joe Russo, 2018) dalla "doppia" morte di quest'ultimo, la prima avvenuta per stessa mano di Wanda, costretta a "sacrificarlo" per (provare a) salvare l'umanità. Vision è, infatti, un androide sintezzoide che, pur nascendo come voce del sistema operativo Jarvis creato da Tony Stark/Ironman, ha ricevuto una forma umanoide dal "cattivo" Ultron, da cui però si ribella entrando a far parte degli Avengers. Dopo il *Blip* (lo sterminio del 50% dell'umanità successivo allo schiocco di dita di Thanos), e la conseguente morte di Vision, Wanda decide di utilizzare i suoi poteri super-umani per riportare in vita l'amato sotto la forma di una proiezione/trasmmissione, in pratica di un simulacro. E lo fa attraverso la creazione di un mondo alternativo, fatto di situazioni e personaggi reali imprigionati all'interno di un campo magnetico, set televisivo da cui trasmette l'immaginario del suo futuro ideale con Vision.

Non esiste, nei fatti, una saga di fumetti Marvel che faccia unicamente riferimento alla relazione tra Wanda e Vision, e dunque alle vicende raccontate nella serie. Tuttavia, la sceneggiatura trae spunto da molteplici saghe fumettistiche che riguardano i due personaggi. Si tratta, quindi, di uno dei prodotti più autonomi di tutto il MCU rispetto alla Marvel Comics. **Nelle intenzioni, *WandaVision* rappresenta sia un punto di rottura che di continuità: si distanzia dal mondo dei fumetti, prendendo strade alternative, ma allo stesso tempo richiama l'universo cinematografico Marvel.**

Il titolo della serie, ad esempio, tradisce le intenzioni della sua autrice Jac Schaeffer, già sceneggiatrice (non accreditata) di *Captain Marvel* (Boden, Fleck, 2019): l'idea è quella di considerare i due personaggi, Wanda e Vision, come un'unica entità.

***WandaVision*, appunto, senza soluzione di continuità tra i due nomi, che rimanda, in un gioco di parole evidente, a come tutto lo spazio del visibile sia generato da una formidabile *visione* personale prodotta dallo sguardo di Wanda.** Si tratta, per tornare alle parole di Scorsese, di un vero e proprio «parco a tema» televisivo ambientato in una ridente cittadina del New Jersey che prende il nome non casuale di Westview. **Cosa costruisce una "visione" del mondo "occidentale" più della televisione commerciale americana?** La serie prende spunto proprio da questa influenza culturale, concentrandosi sull'evoluzione delle forme storiche della sitcom (il genere seriale americano più esportato nel mondo) per raccontare come Wanda immagina il suo mondo idealizzato con Vision.

Se nelle prime puntate la serie agisce nella prospettiva di non voler rivelare le motivazioni dietro i cambiamenti di formato (e di decennio) che vengono presentati allo spettatore di puntata in puntata, man mano che si procede per accumulo tali mutamenti iniziano a essere discorsivizzati anche dentro la narrazione. Dopo aver assistito alla puntata di una classica sitcom anni '50, con tanto di interruzioni pubblicitarie, inquadrature frontali, gestione matematica dei tempi narrativi interni, applausi e risate in studio (la prima puntata è intitolata, non a caso, *Filmed Before a Live Studio Audience*), attraverso lo *zoom-out* da una soggettiva intuiamo la presenza di uno spettatore che ha appena finito di vedere la stessa nostra puntata, rigorosamente in bianco e nero e su uno schermo d'epoca. L'effetto straniante viene alimentato con il secondo episodio (*Don't Touch That Dial*), dove ci ritroviamo catapultati negli anni '60, sempre in bianco e nero, e nel terzo (*Now in Color*), immersi nel decennio successivo ma a colori. **Iniziamo a capire che qualcosa non va grazie a delle interferenze che sembrano "rompere" il meraviglioso mondo di Wanda: andando avanti, quelli che sono dei pochi riferimenti iniziali si trasformano in una narrazione parallela che comincia a seguire, da fuori, le vicende interne della sitcom.** Lentamente, il rapporto tra reale (il mondo fuori) e virtuale (la realtà magnetica "interna" creata da Wanda) inizia a farsi da molto definito (con tanto di confini ben delineati) a sempre più sfumato, tra invasioni di campo, interferenze ingovernabili, tentativi di uscita/entrata dalla e nella serie.

Wanda ha creato un mondo alternativo basato sull'immaginario della televisione americana. Lo ha costruito sull'estetica e la narrativa delle stesse sitcom che vedeva da bambina in VHS, con i genitori, nel fittizio paese est-europeo di Sokovia, prima che questi rimanessero uccisi in un attentato. Lo ha fatto per superare l'ennesima perdita della sua vita (dopo la morte dei genitori e l'uccisione del fratello), ovvero la duplice scomparsa di Vision. **Si tratta di un immaginario interamente costruito sulla memoria del trauma**, come si vede bene dall'ottavo episodio, *Previously On*, dove Wanda affronta un viaggio nel passato per recuperare la sua stessa identità.

È Wanda a creare *WandaVision* per elaborare il suo trauma: **è lei stessa, come si dice nella serie, a controllare gli stacchi di montaggio e i movimenti di macchina, a gestire i tempi narrativi e a procedere avanti/indietro a seconda delle esigenze, a cambiare i formati degli schermi in base ai decenni.** È lei che deve difendere a tutti i costi quell'isola felice dalle interferenze del mondo reale tramite il campo magnetico creato attorno a Westview, una piattaforma isolata e sprigionata dall'immaginario di decenni di sitcom americane di successo. I riferimenti, espliciti e impliciti, sono molteplici: da *I Love Lucy* (1951-57) a *The Dick Van Dyke Show* (1961-66), passando per *Bewitched* (1964-72), *The Brady Bunch* (1969-74) e *Full House* (1987-1995), fino ad arrivare a *Malcolm in the Middle* (2000-2006), *The Office* (2005-2013) e *Modern Family* (2009-2020), Wanda

riprende l'evoluzione della sitcom americana nelle forme estetiche/narrative, nelle scenografie e nei personaggi, perfino nelle sigle che aprono ogni puntata della sitcom/serie.

Lo stesso campo magnetico dentro cui è imprigionata Westview richiama i primi esperimenti di registrazione elettro-magnetica sviluppatasi proprio negli Stati Uniti a partire dagli anni '50. Inoltre, per poter ricevere da fuori il segnale di ogni puntata della sitcom diacronica *created by* Wanda Maximoff c'è bisogno di uno schermo ricalibrato su ogni decennio: **a ogni formato corrisponde, così, un dispositivo di visione**. Si passa, anche qui, dal classico formato televisivo in 4:3 all'evoluzione del 16:9, finendo al formato panoramico in cui sono tradizionalmente girati i film Marvel. Mutamenti della forma, della pezzatura, dei formati e della stessa definizione dell'immagine che sono lentamente familiarizzati dagli stessi personaggi della sitcom, che prendono coscienza del proprio sé sotto forma di simulacro. **I riferimenti meta-testuali sono continui e puntualmente discorsivizzati**: si inizia con la prima puntata, girata veramente dal vivo con la presenza del pubblico in studio in pieno stile classico, e si finisce con lo sguardo in macchina delle sit-com *mockumentary* n stile *The Office*. Man mano che si va avanti per decenni, nella stessa serie aumentano i *cliffhanger*, sia sotto forma di sospensioni narrative tipiche della serie-serializzata, sia tramite l'utilizzo dei "finalini" post-credit che caratterizzano i film del MCU.

Insomma, **per tornare a Scorsese, WandaVision rappresenta sì il non plus ultra delle forme d'intrattenimento audiovisivo contemporaneo, ma si afferma allo stesso tempo come uno dei prodotti più sperimentali dell'intero universo cinematografico Marvel**. Le strizzate d'occhio più evidenti alle tradizioni dell'autorialità televisiva sono, chiaramente, tutte destinate a *Twin Peaks* (Frost e Lynch, 1990-2017,), di cui il cartello «Benvenuti a Westview» che apre l'ingresso alla cittadina-simulacro è riferimento fin troppo esplicito. Ma l'auto-riflessività scavalla presto anche il piccolo schermo, fino ad arrivare al primo dei due finali post-credit dell'ultima puntata, in cui Monica Rambeau (Teyonah Parris) viene chiamata da uno Skrull all'interno di una sala cinematografica, dove stanno proiettando un film immaginario dal titolo *Tannhauser Gate*. Quella che sembra essere una semplice citazione di *Blade Runner* (Scott, 1982) – i celebri "raggi B balenare nel buio vicino alle porte di Tannhauser" – potrebbe fare invece riferimento al futuro del Vision bianco "riasmblato" dallo SWORD che, con i ricordi nuovamente attivati dal suo stesso simulacro, è pronto a trasformarsi in una "forma di vita" binaria, metà umana e metà replicante, modellata e definita dalla memorie delle sue stesse esperienze. Non mancano, infine, riferimenti intertestuali allo stesso mondo Marvel: da quelli più interni, come gli *easter egg* dentro le pubblicità della sitcom, a quelli esterni al MCU, tipo la partecipazione di Evan Peters come interprete del "finto" Pietro Maximoff,

omaggio ai fan del Quicksilver della saga cinematografica degli X-Men.

Alla fine della serie, grazie all'intervento di Agatha Harkness (Kathryn Hahn), Wanda scopre di essere Scarlet Witch. Non più, dunque, un'umana "potenziata" dagli esperimenti dell'Hydra, ma una strega entrata in possesso delle arti magiche (si torna, così, all'origine del suo personaggio nei fumetti Marvel). **In pieno stile MCU, la linea verticale che sembra chiudersi dentro il testo canonico viene riaperta da due cliffhanger che anticipano le produzioni successive e rilanciano la narrazione in senso orizzontale.** Del primo finale post-credit si è detto, ma è soprattutto il secondo a conferire alla serie lo statuto di una vera e propria opera aperta. Wanda è "sdoppiata" nel suo ritiro spirituale, intenta a studiare il Darkhold (il libro dei dannati) per ampliare le proprie conoscenze nelle arti magiche e provare a governare i suoi poteri. In alternativa, alcuni elementi lascerebbero pensare che possa trasformarsi (come previsto da Agatha nello scontro finale) in un'agente del caos, nel *villain* che genererà quel "multiverso della pazzia" anticipato dal titolo del secondo capitolo della saga di Doctor Strange, in uscita nel 2022, che vedrà l'attesissimo ritorno alla regia (dopo quasi dieci anni) di Sam Raimi.

Per tornare ancora a Scorsese, **WandaVision sembra quindi voler rilanciare il MCU su un piano estetico, produttivo, distributivo**: rivisitando la storia della televisione e dei suoi formati tramite una serie distribuita su piattaforma, ragionando sull'ibridazione delle forme tra cinema, televisione e fumetti, interpolando l'intrattenimento con una forte componente di autorialità auto-riflessiva, introducendo perfino una variabile perturbante di «mistero» in quella che sarà la nuova fase narrativa dell'universo audiovisivo Marvel.

#### Riferimenti bibliografici

L. Barra, *La sitcom. Genere, evoluzione, prospettive*, Carocci, Roma 2020.

H. Jenkins, *Textual Poachers. Television Fans & Participatory Culture*, Routledge, Londra 1992.

P. Masciullo, *Road to Nowhere. Il cinema contemporaneo come laboratorio autoriflessivo*, Bulzoni, Roma 2017.

M. Scorsese, [\*I Said Marvel Movies Aren't Cinema. Let Me Explain\*](#), in "The New York Times", 4 Novembre 2019.

*WandaVision*. Ideatore: Jac Schaeffer; regia: Matt Shakman; interpreti: Elizabeth Olsen, Paul Bettany; produzione: Marvel Studios; distribuzione: Disney+; origine: Stati Uniti d'America; anno: 2021.