

FATA

MORGANA

ISSN 2532-487X

web



Senza fine

13

Fata Morgana Web
n. 13, 2020 - "Senza fine"
ISSN 2532-487X

Direttore: Roberto De Gaetano

Comitato direttivo: Alessandro Canadè (coordinamento), Pierandrea Amato, Emilio Bernini, Gianni Canova, Francesco Ceraolo, Alessia Cervini, Felice Cimatti, Adriano D'Aloia, Daniele Dottorini, Anne-Violaine Houcke, Ruggero Eugeni, Michele Guerra, Marco Pedroni, Valentina Re, Bruno Roberti, Rosamaria Salvatore, Christian Uva, Luca Venzi, Dork Zabunyan

Caporedattori: Massimiliano Coviello, Angela Maiello, Nausica Tucci

Redazione: Alma Mileto (coordinamento), Raffaello Alberti, Luca Bandirali, Simona Busni, Antonio Capocasale, Dario Cecchi, Deborah De Rosa, Gianfranco Donadio, Patrizia Fantozzi, Andrea Inzerillo, Caterina Martino, Pietro Renda, Giacomo Tagliani, Francesco Zucconi

Segreteria di redazione: Alessia Cistaro, Roberta D'Elia, Martina Imbrogno, Sara Marando, Isabella Mari, Carmen Morello, Nadine Passarello, Francesca Pellegrino, Mara Scarcella

Web design and graphic concept: Deborah De Rosa

Social media manager: Loredana Ciliberto

Fascicoli di *Fata Morgana Web* a cura di Nausica Tucci

Responsabile intellettuale: Roberto De Gaetano
Dipartimento di Scienze Politiche e Sociali
Università della Calabria
Ponte P. Bucci, cubo 17B, V piano
87036 Campus di Arcavacata, Rende (CS)

INDICE

NEI SOGNI PIÙ OSCURI (<i>DEXTER</i> DI JAMES MANOS)	3
Giacomo Tagliani	
SENTIRE L'ISOLA (<i>LOST</i> DI J. J. ABRAMS, DAMON LINDELOF, JEFFREY LIEBER)	6
Luca Bandirali	
UN NUOVO INIZIO (<i>MAD MEN</i> DI MATTHEW WEINER)	9
Angela Maiello	
LE AMICHE CHE VORREMMO (<i>SEX AND THE CITY</i> DI DARREN STAR)	11
Daniela Cardini	
IL SENSO DELLA FINE, IL VALORE DEL FINALE (<i>SIX FEET UNDER</i> DI ALAN BALL)	13
Luca Barra	
L'ULTIMA CENA (<i>I SOPRANO</i> DI DAVID CHASE)	15
Damiano Garofalo	
L'ARTE DELLA NOSTALGIA (<i>STRANGER THINGS</i> DI MATT E ROSS DUFFER)	17
Valentina Re	
ETERNO RITORNO (<i>TWIN PEAKS. IL RITORNO</i> DI DAVID LYNCH E MARK FROST)	19
Francesco Zucconi	
DOVE FINISCE BALTIMORA? (<i>THE WIRE</i> DI DAVID SIMON)	21
Massimiliano Coviello	

Nei sogni più oscuri

Giacomo Tagliani

Dexter di James Manos



Disteso su un lettino, avvolto nel cellophane, Biney apre gli occhi e fissa Dexter. Il rituale si sta per compiere: ma stanotte non è davvero la notte. Biney ha dato la caccia a Dexter per costringerlo a ritrovare la memoria del loro rapporto di sangue e finalmente rinnovarlo, ritornando a quel momento aurorale per vivere liberamente insieme le loro vite omicide. Dexter ha dato – inconsapevolmente – la caccia a Biney per l’ammirazione verso le sue tecniche omicide, assecondando pian piano un desiderio di conoscenza che emerge attraverso i ricordi dell’infanzia che baluginano frammentari ancora senza senso compiuto. Ora, tra il fratello (biologico) maggiore, di cui aveva perso completamente il ricordo e improvvisamente riapparso nella sua vita, e la sorella (adottiva) minore Debra, con cui Biney si è fidanzato offrendogliela poi come vittima sacrificale, Dexter ha scelto: taglierà – letteralmente – ogni legame con quel passato traumatico improvvisamente riemerso, per iniziare una nuova vita.

Dexter e Biney, tre e cinque anni, trovati dal capo della polizia di Miami Harry Morgan in una pozza di sangue sulla scena dell’efferato omicidio della madre, il primo preso in affidamento, il secondo internato in istituto. Il sangue come origine e destino: entrambi assassini seriali, ma su fronti opposti. Perché Dexter Morgan, brillante ematologo forense della polizia di Miami, è un serial killer di serial killer: solo così può tenere a bada i suoi demoni interiori, quel “passeggero oscuro” che regolarmente gli chiede di soddisfare questo desiderio impronunciabile. Lui è come loro, meglio di loro: ha un codice, trasmessogli da Harry, che ne ha sfruttato la perversa inclinazione sin da quando era adolescente, per sopperire alle mancanze della polizia.

La fine della prima stagione di *Dexter* (2006-2013) espone in modo paradigmatico la reversibilità tra conclusione e nuovo inizio come specifica temporalità dei mondi seriali. Sacrificare l’ultimo simbolo rimasto di un’esistenza menzognera, iniziando così una nuova vita che asseconderebbe quell’origine tragica e deponendo una maschera sociale

evidentemente troppo stretta, oppure uccidere l'unica persona che può capirlo e accettarlo, smettendo di essere in balia di quel destino originario per cominciare a vivere in piena luce e in mezzo al mondo: una vita sta per finire, un'altra è pronta a sbocciare. Ma quali esattamente?

Un taglio netto alla gola, fiotti rossi zampillano a intervalli regolari, dissanguando il corpo lentamente: il gesto di Dexter è un omaggio all'assassino tanto ammirato, che ora giace di fronte ai suoi occhi umidi di lacrime. Suicidio, diranno tutti l'indomani, quando Dexter torna sul luogo del delitto, questa volta di giorno e per lavoro. Il senso della sua esistenza scorre davanti a lui: cosa succederebbe se rivelasse la sua vera natura alla folla di addetti ai lavori e curiosi? Due ali acclamanti prendono improvvisamente forma, cartelli di incitamento, colleghi trasformati in fan: bel lavoro, Dexter!

Il *desiderio di essere se stesso* – represso in tutti questi anni e definitivamente abdicato con l'uccisione di quel fratello proveniente dalle terre del rimosso e dell'inconscio – trova qui per l'unica volta un punto di incontro con il *desiderio di essere come tutti* – la strategia di sopravvivenza che il padre adottivo gli ha imposto e che continuamente sembra sul punto di andare in frantumi, nonostante le ciambelle offerte ai colleghi o un rapporto sentimentale posticcio. Un io diviso tra un voler-essere originario (“nati nel sangue”, si definiscono i due fratelli quando condividono finalmente il ricordo del massacro dei genitori) e un dover-essere istituzionale (“prima regola: non farsi scoprire”, gli insegna Harry) che nell'immaginazione di Dexter trova ora, fuggacemente, un momento di equilibrio: non sono io che devo essere come voi, siete voi che, *in your darkest dreams*, sognate di essere come me. Ma è solo un momento, un'immagine che balena in un attimo di felicità, per dissolversi con lo sguardo del sergente Doakes, che ha intuito che il collega nasconde un segreto.

Il tema della sigla in sottofondo, così straniante in quel senso di noncurante leggerezza, ci riporta alla routine mattutina di Dexter, un inizio ciclico sempre uguale a se stesso dal quale parte necessariamente ogni possibile sviluppo narrativo della serie. Questo finale di stagione è allora il vero punto d'origine della serie, che da lì in poi vede il protagonista sempre meno cacciatore e sempre più cacciato, un personaggio con il quale possiamo cominciare a familiarizzare senza remore, a identificarci senza troppi pudori. Svanito il desiderio di essere se stesso, a Dexter non rimane che inventarsi nuove maschere da indossare per fingere di essere come tutti; allo spettatore, invece, non resta che cullare quell'oscuro oggetto del desiderio che cova nei recessi dell'animo, sublimandolo con l'attesa delle stagioni a venire.

Dexter. Ideatore: James Manos; interpreti: Michael C. Hall, Jennifer Carpenter, Christian Camargo, Julie Benz, Erik King, James Remar, Lauren Vélez; produzione: John Goldwin Productions, Showtime, Clyde Phillips Productions; origine: USA; anno: 2006-2013.

Sentire l'isola

Luca Bandirali

Lost di J. J. Abrams, Damon Lindelof, Jeffrey Lieber



Il 22 settembre 2004 appare per la prima volta sul network ABC la sigla di *Lost*. L'episodio pilota è introdotto dal logo della serie, in font tridimensionale bianco, fluttuante in campo nero. Questo brevissimo inserto (appena 15 secondi) è accompagnato da un suono magmatico di intensità crescente, che si sfrangia in dissonanze sino a scomparire. Ideazione ed elaborazione degli scarni titoli di testa si devono integralmente a J. J. Abrams, che in sceneggiatura descrive l'effetto sonoro con gli aggettivi "ominous and foreboding" (minaccioso e carico di presagi). Questo è l'atto di fondazione di uno dei meccanismi narrativi più efficaci della serialità televisiva contemporanea, quello di *Lost*, che consiste nel generare interesse per ciò che non si vede, ma si sente. Ce ne occuperemo tra poco.

Nel frattempo il campo visivo dell'episodio è generato dall'immagine dell'occhio, prima chiuso e poi spalancato, di un uomo (per ora) a noi ignoto, che si sveglia nel mezzo di una foresta. L'uomo si alza faticosamente e comincia a correre tra la vegetazione, fino a che non si trova allo scoperto, di fronte al mare: qui la macchina a mano realizza un'ampia panoramica che lascia il personaggio a destra e, con sorpresa dello spettatore, lo ritrova a sinistra. È lo stesso procedimento di disorientamento spaziale che troviamo nella conclusione della prima sequenza di *Taxi Driver* (Scorsese, 1976), dopo i titoli di testa: Travis Bickle ha appena ottenuto il lavoro alla stazione dei taxi, e una panoramica da destra a sinistra lo fa uscire dall'inquadratura per poi ritrovarlo sul margine opposto alla conclusione del movimento di macchina. E tale analogia discorsiva basta da sola a supportare l'idea dello stile *cinematic* che caratterizza programmaticamente questa serie televisiva.

Ciò che ci interessa particolarmente è che, nell'incipit di *Lost*, il personaggio disorientato riesce a situarsi mediante il suono. Segue i rumori e le urla che provengono dalla spiaggia e si trova di fronte agli esiti di un

incidente aereo, dunque comincia a soccorrere i superstiti come può. Da qui comincia una lunga e articolata storia di scoperte e disvelamenti, in cui si manifesta prima il suono, poi l'immagine: la potenza dell'acusma, il suono di cui non si vede la fonte, il fantasma sensoriale teorizzato da Michel Chion.

Il suono acusmatico, in *Lost*, non è una bussola infallibile, tutt'altro. È anzi il veicolo del suo principale enigma: il mistero dell'isola. Il congegno narrativo di *Lost* si può complessivamente assimilare a una de-acusmatizzazione: è un movimento progressivo verso la visione di ciò che è nascosto ma risuona, come la sigla peraltro esemplifica perfettamente. "The island gradually opens up", scriveva Julian Stringer in *Reading Lost*, mentre la serie era ancora in onda. Per tracciare una mappa dell'isola, lo spettatore stesso deve esercitare quello che Jason Mittell (noto cultore della serie) chiama "fandom investigativo" e individuare le fonti sonore, istituendo una pratica di ascolto causale; insomma, deve cercare di capirci qualcosa.

Un esempio di questo processo è la de-acusmatizzazione dello *smoke monster*, antagonista invisibile che si manifesta nell'episodio pilota come puro suono. Il *sound design* di questo personaggio deriva dal campionamento di un rumore molto noto ai cittadini e ai visitatori di New York: si tratta del suono emesso dalla stampante di ricevute dei taxi, filtrato e combinato con altri effetti sonori. Questo è il motivo per cui nel primo episodio, ascoltando il suono del mostro, l'unico personaggio newyorchese della serie (una donna afroamericana) dice: "That sound that it made, I keep thinking that there was something really familiar about it". Questo è molto interessante, perché per la donna il suono è stranamente familiare, come nel concetto freudiano di *unheimlich* o più ancora come nel concetto di *eerie* in Mark Fisher: «Il senso dell'*eerie* è di rado ancorato a spazi domestici circoscritti e abitati: lo incontriamo più di frequente in paesaggi parzialmente svuotati della presenza umana. Che cos'è avvenuto per originare quelle rovine, quell'assenza? Che genere di entità è coinvolta? Che tipo di essere ha prodotto quel grido inquietante?» (Fisher 2018).

Inizialmente questo mostro è rappresentato solo dal suono e successivamente assume la forma di un fumo nero; poi si incarna in alcuni personaggi esistenti e alla fine, nell'ultima stagione di *Lost*, rivela il suo vero aspetto.

Si è tanto dibattuto, all'epoca, sul finale di *Lost*; ma la chiusura di questo tipo di narrazioni è assai meno importante della struttura fondata dal *pilot*, perché il set di regole su cui si basa la serie (in questo caso, una delle regole del gioco è: scopri la fonte sonora), si ricava dall'incipit e non certo dal finale. È questa la differenza strutturale tra film come narrazione audiovisiva definita dalla chiusura e serie come narrazione audiovisiva definita dall'apertura.

Riferimenti bibliografici

L. Bandirali, "The acousmatic island. Notes on Lost's soundscape", relazione al convegno *Mapping Spaces, Sounding Places: Geographies of Sound in Audiovisual Media*, Cremona, 22 marzo 2019.

M. Chion, *Un'arte sonora, il cinema. Storia, estetica, poetica*, Kaplan, Torino 2007.

M. Fisher, *The Weird and the Eerie. Lo strano e l'inquietante nel mondo contemporaneo*, Minimum Fax, Roma 2018.

J. Stringer, "The Gathering Place: Lost in Ohau", in R. Pearson (ed.), *Reading Lost*, I.B. Tauris, London-New York 2009.

Lost. Ideatore: J. J. Abrams, Damon Lindelof, Jeffrey Lieber; interpreti: Naveen Andrews, Emilie de Ravin, Matthew Fox, Jorge Garcia, Maggie Grace, Josh Holloway, Malcolm David Kelley, Daniel Dae Kim, Yunjin Kim, Evangeline Lilly, Dominic Monaghan, Terry O'Quinn, Harold Perrineau Jr., Ian Somerhalder, Adewale Akinnuoye-Agbaje, Michelle Rodriguez, Cynthia Watros, Henry Ian Cusick, Michael Emerson, Elizabeth Mitchell, Kiele Sanchez, Rodrigo Santoro, Jeremy Davies, Ken Leung, Rebecca Mader, Nestor Carbonell, Jeff Fahey, Zuleikha Robinson; produzione: ABC Studios, Bad Robot Productions e Grass Skirt Productions; origine: USA; anno: 2004-2010.

Un nuovo inizio

Angela Maiello

Mad Men di Matthew Weiner



La sagoma di Don Draper si staglia in controluce, mentre il sole sta per sorgere e il suo sguardo si rivolge all'aperto dell'Oceano Pacifico. La macchina da presa, nel suo lento movimento, si sofferma sui compagni di meditazione di Don, che sembrano come delle controfigure di quei personaggi che abbiamo conosciuto nel corso delle sette stagioni. Mentre la macchina da presa si sofferma sui volti di ognuno di loro, le parole del guru scandiscono la fine: «Il nuovo giorno porta nuova speranza, le vite che abbiamo condotto e quelle che dobbiamo ancora condurre. Un nuovo giorno, nuove idee, un nuovo te». L'inquadratura zooma sul volto sorridente di Don Draper e, al secondo tintinnio di campanello, insieme all'*Om* cominciano le prime note della canzone dello spot della Coca Cola (*I'd Like to Teach the World to Sing*), che, dopo l'alternanza tra il volto di Don e quello di una attrice dello spot, occuperà interamente lo schermo nel formato quadrato dell'immagine dell'epoca.

Quello di *Mad Men* è uno dei finali più potenti e riusciti della storia della recente storia delle serie tv, e forse lo è proprio perché va oltre le regole della serialità. Le serie, per le caratteristiche intrinseche al formato, si basano su una dinamica di continua reiterazione della narrazione finalizzata all'arricchimento del mondo del racconto. Il processo di serializzazione, che garantisce l'efficacia e la godibilità della serie, funziona fino a quando questo circolo virtuoso tra mondo e narrazione sussiste. Proprio in virtù di tale dinamica nessun finale può narrativamente tradurre e condensare la ricchezza di un mondo e da ciò deriva quel ben noto sentimento di frustrazione che accomuna molte esperienze di *series finale*.

Weiner sembra padroneggiare con assoluta sicurezza questo meccanismo e infatti sceglie per *Mad Men* un finale che va oltre la narrazione e lascia lavorare l'immagine. Anzi le immagini: quella del racconto seriale e quella storica, televisiva. Lo spot della Coca-Cola non serve solo a contestualizzare, per la prima volta in modo esplicito, la storia

di Draper nella Storia degli Stati Uniti, attraverso la pubblicità di uno dei suoi marchi più noti – per altro realizzata proprio dall’agenzia “McCann Erickson”, che nella finzione aveva acquisito “Sterling Cooper and Partners”. Lo spot, con tutte le contraddizioni che porta con sé – innanzitutto quella del rapporto tra creatività e capitalismo – segna l’inizio di una nuova era per l’America, molto diversa da quella che *Mad Men* ha raccontato e che sembra ormai definitivamente tramontata.

Un nuovo giorno, dunque, sta per iniziare. E in quel montaggio finale così potente, in quel cortocircuito tra realtà e finzione, in cui proprio questi due termini vengono in fondo problematizzati, si mescolano immaginari e forme di vita, mondi e utopie, si condensa tanto il senso del racconto, quanto il meccanismo profondo del dispositivo seriale, in una sovrapposizione autoriflessiva tra il racconto e il formato.

Mad Men, nella forma narrativa della celebrazione nostalgica del passato, ricostruisce il mondo in cui la cultura della serializzazione industriale prende forma, lavorando riflessivamente, attraverso la chiave narrativa e figurativa della creatività, proprio sul rapporto tra ripetizione e innovazione. E questo tema si incarna nella figura del suo protagonista: *Mad Men* è la storia dell’inizio che ritorna, di un uomo che si ritrova sempre su una soglia, che a New York trova una nuova identità, un nuovo inizio per la propria vita, pur non riuscendo ad accoglierla mai fino in fondo, rimanendo nella continua ricerca di qualcosa di nuovo (o forse più propriamente di qualcosa del passato) in cui riconoscersi. Ed è proprio in questa dinamica tra riconoscimento e novità, tra apertura e chiusura che il racconto seriale si dipana, proiettandoci potenzialmente in un nuovo inizio sempre a venire, fino alla fine.

Il finale di *Mad Men* è la celebrazione di questo meccanismo vitale, di cui il dispositivo seriale si è appropriato, e di un racconto che ha saputo tradurre in narrazione questa tensione vitalistica, un racconto singolare e universale, privato e collettivo allo stesso tempo, un racconto la cui Storia non è ancora finita.

Mad Men. Ideatore: Matthew Weiner; interpreti: Jon Hamm, Elisabeth Moss, Vincent Kartheiser, January Jones, Christina Hendricks; produzione: Lionsgate Television, Weiner Bros, American Movie Classics (AMC), U.R.O.K. Productions. Origine: USA; anno: 2007-2015.

Le amiche che vorremmo

Daniela Cardini

Sex and the City di Darren Star



E quindi il principe azzurro, lo scapolo d'oro, lo sciupafemmine, si chiama John.

L'ultima, discussa scena di *Sex and the City*, la serie HBO che dal 1998 al 2004 ha raccontato una nuova dimensione del femminile, svela il nome banale e senza fascino di quel Mr. Big che per sei anni è stato al centro degli alti e bassi sentimentali di Carrie Bradshaw, newyorchese esperta di relazioni amorose e scarpe di lusso che, insieme alle amiche Samantha, Charlotte e Miranda ha riscritto il paradigma dei rapporti tra uomini e donne - e tra donne e donne.

Poche serie hanno avuto un impatto tanto forte sul costume e sull'immaginario di una generazione, e forse nessuna ha saputo incidere in maniera così profonda sull'autorappresentazione del genere femminile. Anche se - bisogna dirlo - *Sex and the City* è invecchiata, e non benissimo.

Per chi l'ha amata allora, rivederla oggi è un'esperienza straniante. Noi, esigenti spettatori della sovrabbondante offerta seriale contemporanea, dobbiamo rinunciare a tutto l'armamentario cui siamo ormai abituati - *production values*, *cinematic tv*, antieroi, *binge watching* da piattaforma - per far spazio alla nostalgia, al "come eravamo", agli occhi un po' umidi che caritatevolmente velano punti deboli oggi inaccettabili, come la rappresentazione macchiettistica dell'omosessualità, la preponderanza dell'etnia bianca, la valorizzazione della donna attraverso l'appropriazione di comportamenti maschili, il successo e l'immagine come chiavi principali di liberazione e affermazione di sé.

"Donne che fanno sesso come gli uomini" era il *claim* della serie, che oggi suona stantio e inaccettabile. Dalla fine degli anni novanta sembrano passati anni luce. Basti ricordare che in Italia la "scandalosa" serie andò in onda in sordina su TMC (poi La7) in seconda serata, preceduta da un imbarazzante talk show sulla sessualità femminile. È vero, Carrie, Samantha, Miranda e Charlotte sono diventate vecchie ragazze un po' anacronistiche. Ma se si toglie un po' di polvere, il diamante brilla ancora.

Quell'ultima scena, quel "John" che compare sul display del cellulare di una Carrie finalmente felice nella sua New York, ci dice ancora molto delle relazioni tra uomo e donna: *Sex and the City* ci ha spiegato che le donne, tutte le donne, anche quelle disinibite, ricche, risolte, trasformano rospi in principi azzurri, e che gli uomini sono infinitamente meno interessanti se non vengono raccontati e agghindati da quell'incessante lavoro di montaggio che sono le chiacchiere tra amiche.

Le amiche. Ecco la vera eredità di *Sex and the City* (oltre a una struttura narrativa di ferro, quasi un modello matematico basato sul numero 4 ripreso da altre grandi serie come *Girls*, *Desperate Housewives*, *Grey's Anatomy*). Donne solidali, affidabili, mai competitive; donne-famiglia, che sostituiscono parentele faticose e mariti ingombranti. Il modello di amicizia femminile diventato aspirazionale per una generazione intera raggiunge il suo apice nella scena che rappresenta il vero *series finale*.

Gli ultimi due episodi sono intitolati "Un'americana a Parigi". A metà del penultimo episodio, Carrie è infelice a Parigi con il suo amante russo. La romantica Charlotte, passata per caso nell'appartamento newyorchese dell'amica, ascolta un messaggio accorato di Mr. Big sulla segreteria telefonica (!) e decide di rispondere. Nella scena successiva, le "ragazze" convocano il pover'uomo, imbarazzatissimo, nel locale dove sono solite incontrarsi. "So che non vi sono simpatico e vi capisco", dice, "perché ho fatto soffrire Carrie. Ma siete voi l'amore della sua vita, e un uomo è fortunato se arriva al quarto posto. Se mi date il permesso, vado a Parigi a cercarla". Annaspa, il principe azzurro-ranocchio, finché Miranda gli sibila: "Corri a prendercela" («Go get our girl»).

Ed è qui che Mr. Big cade dal piedistallo e diventa John: un uomo comune alla prova di realtà, un semplice strumento nelle mani delle amiche che tutte vorremmo avere.

Sex and the City. Ideatore: Darren Star; interpreti: Sarah Jessica Parker, Kim Cattrall, Kristin Davis, Cynthia Nixon; produzione: Sex and the City Productions, Darren Star Productions, Home Box Office; origine: USA; anno: 1998-2004.

Il senso della fine, il valore del finale

Luca Barra

Six Feet Under di Alan Ball



Qual è il senso della fine (minuscolo) per una serie che lungo cinque stagioni si occupa esattamente del Senso della Fine (maiuscolo)? *Six Feet Under*, trasmessa da Hbo dal 2001 al 2005, e parte di quella prima nidiata di titoli che ha definito i confini stessi di una serialità americana *premium*, è in fondo dedicata proprio alle cose ultime, al valore della vita e all'ineluttabilità della morte. E attorno a questo ruota ogni struttura narrativa, ogni scelta visiva, ogni elemento che si ripete attraverso le puntate. Nel pilota, in una fine che è pure l'inizio, o l'inizio della fine, la famiglia Fisher e la relativa attività di pompe funebri sono sconvolte dalla morte improvvisa del patriarca Nathaniel, investito da un autobus: l'intera serie è allora anche la rielaborazione di questo lutto, e la parallela ricerca, per tutti gli altri, di un posto nel mondo.

Episodio dopo episodio, seguiamo le storie dei fratelli Nate, David e Claire, e quelle della madre Ruth, come pervase da un senso di *impending doom*, di sorte che incombe, in contrasto con i colori chiari e la luce della California. Del resto ogni puntata, in un *cold open* che così freddo non è mai stato, inizia con la morte di qualcuno, di cui possiamo ripercorrere gli ultimi istanti prima che il cadavere arrivi nella *funeral home* dei protagonisti: tra infarti, cadute, incidenti d'auto, scontri con armi da fuoco, si sottolinea quanto la fine della vita sia spesso assurda, casuale, sovente insensata; con il procedere delle stagioni, in un gioco aperto con le aspettative dello spettatore, queste aperture si fanno ingannevoli, tra indizi e false piste, o persino macabramente buffe, con il motociclista vestito da Babbo Natale che si scontra con un camion, la signora bigotta che scambia alcune bambole gonfiabili in volo per il giudizio universale e si getta in una strada trafficata, il ragazzo che si butta da un tetto in preda a un trip, la persona presa nella

porta dell'ascensore, o ancora quella sulla cui testa cade all'improvviso qualcosa dal cielo.

L'ultima stagione, lanciata con lo slogan "Everything. Everyone. Everywhere. Ends", rende esplicito il parallelo procedere verso la fine del racconto e della serie, e si prende persino il lusso di far morire uno dei protagonisti nel quartultimo episodio, per dare il tempo agli altri personaggi (e a noi) di seguirne il funerale e la difficile elaborazione del lutto. Infine si arriva davvero all'ultima puntata di *Six Feet Under* e alla lunghissima scena finale, di circa sette minuti. Dopo aver salutato ciò che resta della sua famiglia, la figlia più piccola, Claire, sale in macchina e, frastornata e commossa, parte verso New York, dove la aspettano un nuovo lavoro e una vita diversa, il distacco del diventare grandi. Vediamo Claire, da sola, alla guida di una Prius blu, che percorre prima le affollate highways di Los Angeles e poi i deserti paesaggi californiani, mentre in sottofondo risuona una lunga versione di "Breathe Me" di SIA.

Ed ecco che, a punteggiare queste immagini, rapidi *flash-forward* mostrano alcuni momenti delle vite future, un matrimonio, un compleanno, i figli che crescono, i corpi che invecchiano, altri che si aggiungono. Le brevi scene, sfocate e irreali, sono spiragli sul futuro, su ciò che accadrà dopo, ma questa apertura dura soltanto pochi attimi, per poi mostrare una alla volta la scomparsa di tutti i protagonisti, suggellata dagli stessi frame con il nome e le date di nascita e morte che chiudevano i *cold open*.

L'inizio del viaggio di quella che solo all'ultimo si rivela l'eroina della serie si intreccia allora alla fine del viaggio di ciascuno, ed è Claire, centenaria, a chiudere gli occhi per ultima, mentre da ventenne affronta l'orizzonte. Il finale, dice l'attore Michael C. Hall nell'*oral history* dedicata da *Vulture* proprio a questa scena, è stato «un modo di chiudere al tempo stesso sconvolgente e ovvio, e penso sia per questo che è stato così efficace».

La serie scritta da Alan Ball (che dirige anche quest'ultimo episodio) è così una delle poche a rispettare davvero, nel difficile momento della chiusura, i suoi presupposti e le sue promesse, con una coerenza estrema, a più livelli: dal punto di vista narrativo, arrivando all'ultimo secondo di tutte le storie; da quello formale, richiamando atmosfere e *topoi* costruiti nel tempo; e da quello emotivo, intrecciando la commozione e il *dark humour* in modo molto stretto, quasi inestricabile. Se il senso della fine sta nel percorso di ciascuno, cui si aggiunge una discreta casualità, il valore del finale di una serie complessa, quando riuscito, sta nel sublimarne insieme ragioni e passioni, nel ritrovare ogni volta in una sola scena il significato profondo di un percorso durato anni. Tutto finisce, certo, ma non senza qualche lacrima.

Six Feet Under. Ideatore: Alan Ball; interpreti: Peter Krause, Michael C. Hall, Frances Conroy, Lauren Ambrose, Freddy Rodríguez, Mathew St. Patrick, Rachel Griffiths; produzione: The Greenblatt, Janollari Studios, Actual Size, Inc., HBO Original Programming; origine: USA; anno: 2001-2005.

L'ultima cena

Damiano Garofalo

I Soprano di David Chase



Tony entra in un diner, si siede e inizia a sfogliare il catalogo di un juke-box al tavolo del locale. Quando sceglie finalmente il pezzo, partono le note di *Don't Stop Believin'* dei Journey. Dopo pochi secondi entra la moglie, Carmela, seguita dal figlio, Anthony Junior. Ogni ingresso è introdotto da un campanello, che richiama lo sguardo di Tony verso la porta. Dopo l'ingresso del figlio, l'attenzione di Tony è brevemente catturata da uno strano personaggio, indicato nei credits come «Man in Member's Only Jacket», che entra anche lui nel locale, dirigendosi verso la toilette. I tre attendono Meadow, la figlia di Tony, mentre tenta di parcheggiare tre volte la sua macchina fuori dal locale. La famiglia Soprano si è data appuntamento per mangiare insieme i migliori anelli di cipolla del New Jersey, ma non riusciranno a ricongiungersi per l'ultima cena. Appena Meadow è riuscita a parcheggiare e si dirige di corsa verso l'ingresso del locale, la campanella della porta suona, Tony guarda di fronte a sé, e lo schermo diventa bruscamente nero. Anche la canzone s'interrompe sulla frase «Don't stop» del ritornello. Seguono 10 lunghissimi secondi di buio e silenzio. Poi, iniziano i titoli di coda muti.

he fine ha fatto Tony Soprano e, con lui, la sua famiglia, dopo 6 stagioni e 86 episodi? Dove è andata a finire *I Soprano*, serie creata da David Chase e mandata in onda da HBO tra il 1999 e il 2007? Le speculazioni su questo finale sono state, negli anni, disparate: Tony è stato oggetto di un attentato, ed è morto per mano dell'uomo misterioso; l'attentato è stato compiuto ma la vittima è un altro membro della famiglia, probabilmente Meadow, che non riesce a unirsi ai familiari; tutta la scena è un sogno, o comunque una proiezione mentale di Tony successivo all'ennesimo attacco di panico; l'uomo misterioso è un federale che arresterà Tony dopo avergli concesso un'ultima cena in famiglia. A sostegno di ognuna di queste teorie, sono stati evidenziati diversi elementi di connessione tra la sequenza finale e alcuni episodi della serie. Chase ha spiegato in più occasioni che non si tratta di un «Da Vinci Code» e che non vi è nessun significato nascosto. La

verità è che il finale dei *Soprano* è la manifestazione più evidente dell'impossibilità, per una serie, di finire.

La maggioranza delle serie televisive contemporanee non riesce mai a finire quando e come dovrebbe secondo i fan e le critica, le cui aspettative finiscono per essere puntualmente disattese. La necessità di creare un mondo entro cui muovere e costruire dei personaggi di fronte a situazioni sempre diverse, e come conseguenza fidelizzare più spettatori possibili, porta spesso creatori e produttori a procedere per accumuli narrativi, finendo per scontentare tutti. Lo schermo nero rappresenta, qui, la volontà di fermarsi un momento prima della fine, di lasciare allo spettatore la possibilità di scegliere e immaginare cosa è successo a Tony Soprano. Chase compie un passo di lato di fronte all'impossibilità di decidere come e dove mettere il punto su un personaggio troppo grande per essere concluso. Tony Soprano, e *I Soprano* con lui, non possono proprio finire così. L'invito è dunque quello a non smettere mai di credere, come ci suggerisce il ritornello del pezzo dei Journey: di credere alle storie, ai personaggi, alle immagini, a quei film che non finiscono mai, e che continuano all'infinito, nonostante il proiettore si sia spento e le luci in sala accese (*Oh, the movie never ends / It goes on and on and on and on...»*). Di credere a quello che abbiamo appena visto, alla vita oltre un finale, di resistere all'apparenza di una fine e al dolore della morte. Ed è così che *I Soprano*, una serie volutamente senza fine, rappresenta autoriflessivamente la serie con il finale più potente della storia della serialità televisiva americana.

I Soprano. Ideatore: David Chase; interpreti: James Gandolfini, Lorraine Bracco, Edie Falco, Michael Imperioli; origine: USA, anno: 1999-2007.

L'arte della nostalgia

Valentina Re

Stranger Things di Matt e Ross Duffer



The only intro that nobody skips in Netflix.
(YouTube, commenti)

In un panorama seriale sempre più affollato e sempre più competitivo, dominato dalle forme di accesso non lineare tipiche della streaming tv, la sigla può efficacemente contribuire alla “brandizzazione” di un prodotto e, allo stesso tempo, dell’operatore che lo propone. Intesa come brand, la sigla condensa e identifica l’identità della serie, garantendone la riconoscibilità, e marca l’origine produttiva, assicurandone il prestigio. Inoltre, il concetto di brand rimanda anche alla capacità della sigla di diffondersi, di circolare estesamente adattandosi, in un contesto digitale, a forme di propagazione più tradizionali, top-down, ma anche a forme di circolazione *bottom-up*, che implicano spesso trasformazioni e riappropriazioni creative da parte di fan e appassionati che si riconoscono così in *brand communities* basate proprio sulla passione condivisa per un certo mondo narrativo.

Di questi processi, *Stranger Things* rappresenta un caso paradigmatico. Vincitrice dell’Emmy Award 2017 nella categoria “Outstanding main title design”, e realizzata dal noto studio Imaginary Forces (lo stesso di *Mad Men* per intenderci) la sigla di *Stranger Things* viene definita come «a testament to the power of type in motion and the enormous potency of nostalgia» e «pure, unadulterated typographic porn». Forte della lezione originaria di Saul Bass che, almeno da *L’uomo dal braccio d’oro* (Preminger 1955), inizia a trattare i nomi degli artisti allo stesso livello degli altri elementi grafici, valorizzando la dimensione connotativa del font al di là della denotazione verbale, e concependo l’elemento tipografico all’interno di una strategia visiva unitaria che include tutte le componenti dell’immagine, la sequenza dei titoli di *Stranger Things* propone un *concept* sobrio e minimalista.

Semplici bande fendono l’oscurità dello sfondo, emanando bagliori rossastri e muovendosi uniformemente, in maniera quasi ipnotica, lungo traiettorie orizzontali, verticali e diagonali. Attraverso progressivi allargamenti dell’inquadratura, quelle che inizialmente sembravano forme

astratte si rivelano sezioni dei contorni di caratteri tipografici, e gradualmente i caratteri tipografici compongono il titolo della serie. I credits, di colore bianco, compaiono e scompaiono ritmicamente inserendosi nel movimento sinuoso e vagamente inquietante delle forme: l'effetto è di un gradevole e bilanciato contrasto tra il *font* decorativo del titolo, in Benguiat, e il geometrico ITC Avant Garde Gothic dei credits.

Ma non è certo Saul Bass il principale riferimento della sequenza, né l'omaggio è limitato al campo del *title design*. Da un lato, la sigla di *Stranger Things* è occasione per Imaginary Forces di rendere omaggio al fondatore, il designer Richard Greenberg, e al suo lavoro sull'animazione tipografica nei titoli di film quali *Superman* (1978), *Alien* (1979), *Stati di allucinazione* (1980), *La zona morta* (1983) e *I Goonies* (1985). Dall'altro, riferimenti e omaggi si estendono anche all'ambito letterario e alla grafica delle copertine, con un chiaro rimando ai libri di Stephen King della prima metà degli anni ottanta e alla collana "Choose your own adventure".

Forti di questi riferimenti, ampiamente condivisi con i registi Matt e Ross Duffer, i designer lavorano alla realizzazione di un vero e proprio "falso storico": non semplicemente una sigla che cita o rielabora il linguaggio visivo di un'epoca, quegli anni ottanta che costituiscono anche l'ambientazione temporale della storia, ma un prodotto che imita così profondamente e consapevolmente tale linguaggio da manifestare la propria natura di falso, paradossalmente, proprio attraverso un "eccesso di imitazione". Proviamo a spiegarci meglio. Imitare linguaggio visivo dell'epoca significava, più precisamente, imitare il linguaggio di un'epoca analogica in cui effetti speciali e grafici venivano realizzati con dispositivi ottici, che inevitabilmente implicavano piccoli errori casuali, impossibili da ottenere con procedimenti puramente digitali. È proprio l'intensificazione deliberata di queste imperfezioni, ottenuta grazie all'integrazione nel processo creativo di modelli di riferimento ottenuti con tecnologie analogiche, che conferisce alla sequenza quella particolare forza evocativa. Significativamente, la strategia del "falso storico" che si dichiara apertamente come tale, e che informa la sigla, non è altro che un'anticipazione della strategia più ampia che informa l'intera serie, così perfettamente aderente ai modelli visivi e narrativi degli anni ottanta da rivelare, per eccesso, la propria contemporaneità, e poter far leva con straordinaria efficacia sul sentimento della nostalgia.

Stranger Things. Ideatori: Matt e Ross Duffer; interpreti: Winona Ryder, David Harbour, Millie Bobby Brown, Finn Wolfhard; produzione: Camp Hero Productions, 21 Laps Entertainment, Monkey Massacre; origine: USA; anno: 2016-in produzione.

Eterno ritorno

Francesco Zucconi

Twin Peaks. Il ritorno di David Lynch e Mark Frost



L'agente speciale dell'FBI Dale Cooper ha ritrovato una donna che assomiglia a Laura Palmer, anche se a dire il vero la chiamano Carrie Page e lavora come cameriera a Odessa, in Texas. I due puntano verso la cittadina di Twin Peaks, con l'obiettivo di ricongiungersi con la madre Sarah Palmer, a distanza di venticinque anni dalla scomparsa della figlia: l'evento traumatico dal quale tutto quanto sembra avere avuto inizio. Durante il viaggio, Carrie/Laura dà l'impressione di non riconoscere i luoghi della sua infanzia e adolescenza, come se non avesse nulla a che fare con la studentessa modello tremendamente uccisa nella cittadina di montagna.

Arrivati all'indirizzo dei Palmer, suonano il campanello. Apre la porta una signora dai modi compassati, che si identifica come Alice Tremond. Sarah non è in casa. A dire il vero, né lei né il marito – attuali proprietari e residenti – hanno mai sentito parlare di questa donna. Hanno acquistato il palazzo qualche anno prima da una certa signora Chalfont (occasionalmente e misteriosamente apparsa in altri episodi della saga). Cooper e la ragazza che sembra Laura hanno lo sguardo confuso. Salutano la signora Tremond e si dirigono verso l'automobile.

Con movimenti del corpo rallentati, l'agente si volta in direzione dell'abitazione e – come smarrito nello spazio e nel tempo – si domanda che anno è. Anche la ragazza si gira a guardare la casa nella quale ha forse trascorso buona parte della sua vita, sebbene tutto sembri ormai affermare il contrario. D'improvviso, ecco la voce della vecchia Sarah che chiama il nome di "Lauraaaaaaaa". E allora quest'ultima – o la sua sosia – grida come se fosse posseduta da KILLER BOB, come se avesse rivisto/rivissuto qualcosa di traumatico proveniente dal passato, come se non potesse esserci un domani. Grida fino a quando le luci dell'abitazione non si spengono, come in un cortocircuito elettrico. Dissolvenza al nero.

Twin Peaks - Il ritorno (2017) si concentra sulle vicende successive di venticinque anni rispetto alla morte di Laura Palmer, che si trovava al

centro dei trenta episodi di I segreti di *Twin Peaks* (1990-1991). Che cosa ritorna, dunque? E che cosa si intende per ritornare? Piuttosto che come un "revival" della serie degli anni novanta; piuttosto che come un "ritorno dell'identico", *Twin Peaks* sembra prendere forma in relazione al modello nietzscheano e deleziano dell'"eterno ritorno", inteso come *incessante ritorno del differente* nel quale si esprime lo scontro metafisico tra forze attive e forze reattive. È seguendo questa via che Frost e Lynch sfidano l'idea stessa di serialità televisiva: come fare in modo che il prodotto seriale – standardizzato e finalizzato alla fidelizzazione del pubblico – valorizzi il processo morfogenetico, garantendo la continua creazione di nuove storie e personaggi?

Si può parlare a tal proposito di un conflitto tra diverse *temperature del racconto seriale*. La sfida è quella di un "racconto" visivo continuamente in eccesso rispetto alla "narrazione" che pure prova a prenderlo in carico, dove le singole immagini-oggetto non si lasciano più disporre verso un esito coerente e univoco, ma si aprono verso una molteplicità di mondi, in sé autosufficienti e infinitamente esplorabili. E sembra proprio questo il senso del finale di stagione sopra descritto. Al di là di ogni possibile spoiler come di ogni *to be continued...*, ciò che nella logica narrativa costituisce l'ambiente domestico (*heimlich* o *unheimlich*) di *Twin Peaks* diventa, in termini di racconto, un luogo radicalmente altro, assolutamente sconosciuto e proprio per questo inquietantemente capace di mettere in discussione tutto quanto visto finora.

La verità è che la casa dei Palmer così come tutta *Twin Peaks* non possono essere né un punto di arrivo né un luogo di ritorno. Non si lasciano attraversare da un unico filo narrativo e investigativo. Trattasi piuttosto di snodi di una cartografia del molteplice, dove il bene e il male, il banale e il complesso, il pieno e il vuoto si incastonano. Piuttosto che un generico luogo o un non-luogo, *Twin Peaks* è un "iper-luogo". L'investigatore e lo spettatore non possono né devono risolvere il caso. Si accontentano di sentire le interferenze tra i diversi organi di senso, tra i diversi ambienti narrativi di questa serie-mondo. Come la dolce voce, fuori posto, di una madre che chiama la figlia Laura che forse adesso non si chiama più Laura. Come un grido che squarcia in due il cielo nella notte americana.

Twin Peaks. Il ritorno. Ideatori: David Lynch e Mark Frost.; interpreti: Kyle MacLachlan; produzione: Showtime; origine: USA; anno: 2017.

Dove finisce Baltimora?

Massimiliano Coviello

The Wire di David Simon



Tutto ritorna, come riavvolgendosi, per proiettarsi verso un futuro che gli spettatori possono solo intravedere e poi continuare a immaginare. Un montaggio di frammenti urbani, dalle periferie fino alle stanze del potere, e di esistenze, spesso misere ma pur sempre vitali, che popolano Baltimora. Spazi e destini sono indissolubilmente legati.

La sequenza finale dell'ultimo episodio di *The Wire* (2002-2008) inizia con il volto beffardo da Jimmy McNulty che, dopo aver parcheggiato la sua automobile in una piazzola di sosta, si sofferma a osservare la città. Ciò che il detective aveva abbandonato solo temporaneamente, ritorna prepotentemente ad occupare lo schermo. Dopo essersi lentamente avvicinata al personaggio, la macchina da presa avrebbe potuto mostrare, in soggettiva, una panoramica della città e quindi optare per un punto di vista ormai distanziato dallo spazio in cui il racconto si è svolto e dal quale sembra arrivato il momento di congedarsi. E invece, come era accaduto nei precedenti finali di stagione, i tanti volti di Baltimora tornano ad intrecciarsi nuovamente prefigurando ciò che sarà, in particolare il riscatto di alcuni, o che continuerà a rimanere immutato nonostante il passare del tempo. Uno dopo l'altro, tra piani sequenza e rapidi stacchi di montaggio, ricompaiono gli ambienti, i contesti sociali e le soggettività che hanno attraversato ciascuna stagione: dagli angoli dello spaccio di West Baltimore al commissariato di polizia e alle aule giudiziarie, dal porto ai luoghi della politica locale sino alla redazione del "Sun". Queste costellazioni si susseguono a un ritmo sempre più rapido per poi convergere nuovamente verso McNulty. La sua ultima battuta, rivolta al senzatetto che lo ha accompagnato durante il breve viaggio, è un invito a riprendere la strada casa.

L'investigatore non è il solo ad essere attratto dalle forze che attraversano le strade della città. Anche una della sue nemesi, il giovane re del traffico di droga, Marlo Stanfield non può sfuggire dal ghetto, dal sapore della violenza, dalle notti elettriche, sonorizzate dall'eco degli spari e dagli acuti delle sirene spiegate.

Il legame stringente tra il finale e l'inizio è sottolineato da ulteriori elementi, produttivi e formali: le note aspre e vigorose di *Way Down in the Hole* di Tom Waits, arrangiata da diversi artisti a seconda della stagione, ritorna nel montaggio conclusivo nella versione dei The Blind Boys of Alabama, già utilizzata come tema musicale della prima stagione; a firmare il soggetto e la sceneggiatura dell'ultimo episodio -30-, il più lungo della serie, sono proprio Simon e Burns; Clark Johnson, il regista dei primi due episodi della prima stagione, torna a dirigere anche questo finale.

The Wire si congeda dal suo pubblico quando gli stratagemmi orchestrati da McNulty per ottenere i fondi necessari a proseguire le indagini sul traffico di droga sono noti ai vertici della polizia e della politica cittadina - che scrupolosamente evitano di far trapelare ogni notizia - e l'inchiesta fasulla del reporter del "Sun" sul killer dei senzatetto, ovvero la falsa pista architettata proprio da McNulty e dal suo collega Lester Freamon, ha ottenuto il premio Pulitzer. Queste due linee narrative compongono il nucleo del racconto della quinta stagione e al contempo svelano le logiche sottostanti alla costruzione della verità, in cui la menzogna, al pari dei processi di finzionalizzazione, sono parti integranti.

Il realismo di *The Wire* risiede nelle capacità del racconto di trasporre e ricostruire la crisi e le contraddizioni della società statunitense dopo crollo delle Twin Towers. Ma *The Wire* è anche e soprattutto una serie-mondo che, sfruttando gli strumenti dell'inchiesta e della fiction, ricostruisce il reticolo urbano di Baltimora e lo popola attraverso un racconto polifonico, fatto di molteplici punti di vista tra loro asimmetrici ma sempre interconnessi.

The Wire. Ideatori: David Simon ed Ed Burns; Interpreti: Dominic West, Aidan Gillen, Clarke Peters, Wendell Pierce, Sonja Sohn; produzione: Blown Deadline Productions, HBO Entertainment; origine: USA; anno: 2002-2008.