

## Estendere la conversazione

[...]

*Il piacere dei pirati e quello che ci dice  
sulla costruzione dei mondi nell'intrattenimento marchiato*

[http://www.henryjenkins.org/2007/06/forced\\_simplicity\\_and\\_the\\_crit.html](http://www.henryjenkins.org/2007/06/forced_simplicity_and_the_crit.html)

Di regola, mai fidarsi dell'opinione di un critico cinematografico affermato a proposito di un film con un numero dopo il titolo – e il grado di sfiducia va moltiplicato per ogni numero superiore a due. La stessa idea di intrattenimento basato su *franchise* sembra tirar fuori le peggiori idee della cultura “alta” nella maggior parte dei critici cinematografici americani (e al di fuori degli Stati Uniti la situazione è altrettanto senza speranza). I *franchise* sono visti esclusivamente in termini della loro funzione economica entro il supersistema dell'intrattenimento di Hollywood, come se Hollywood facesse film che non hanno senso dal punto di vista economico. I *franchise* vengono visti come abominii estetici e i critici non mostrano molto interesse a esplorare quali tipi di nuove esperienze siano resi possibili dalla serialità. E così i critici rispondono ai *sequel* con atteggiamento straordinariamente conservatore, dando per scontato che tutto quello che i film possono fare sia riprodurre al meglio possibile i piaceri offerti dal primo della serie, invece di immaginare il quadro più ampio che diventa possibile consentendo alle persone di lavorare nell'ambito delle attese generiche create dalle opere precedenti, eppure al contempo di trasformarle.

Per essere giusti, una percentuale elevata dei film di *franchise* sono costruiti su formule che hanno poca o nessuna motivazione estetica. Ma questo non vale per tutti i *sequel* e non dice nulla della funzione che hanno i *sequel* nel paesaggio dei nuovi media. Per essere giusti, la maggior parte dei *sequel* si appoggiano più sulla risposta del passaparola che non alle recensioni in sé, perché la maggior parte degli appassionati dell'intrattenimento popolare hanno imparato a non fidarsi dei critici su questi argomenti.

Tutto questo mi viene in mente mentre rifletto sulla valanga di critiche negative che si è abbattuta sul nuovo film della serie dei Pirati, *Pirati dei Caraibi: Ai confini del mondo*. Andate a vedere il sito web Rotten Tomatoes, che ha i collegamenti a decine di recensioni online del film, quasi tutte negative, quasi tutte sintonizzate sullo stesso tema:

1. Il film è troppo complicato e chiede troppo ai suoi consumatori. Vogliamo che i film dell'estate siano grandi, rumorosi e stupidi.
2. Il film non offre abbastanza spazio a Jack Sparrow, il personaggio di Johnny Depp, che sembra essere l'unica ragione per cui gli spettatori dovrebbero essere interessati a un film di questo genere.
3. Il film non ha un intreccio con una traiettoria semplice e diretta, ma continua a spostarsi lungo una serie di scene e di digressioni, che in prevalenza portano in scena personaggi secondari (cioè qualunque personaggio non sia Jack Sparrow).

Questo riassunto per sommi capi cattura la sostanza, anche se non il tono di queste recensioni, che sembra quello di una critica a ciò che autori come Jason Mittell e Steven Johnson hanno descritto come la complessità crescente della cultura popolare contemporanea. Prendiamo qualche esempio, più o meno casuale, delle decine di recensioni elencate nel sito:

Con così tanti fili da tirare, *Ai confini del mondo* è così pazzescamente pesante nell'intreccio da richiedere scena dopo scena di esposizione, e tutto va semplicemente a fondo sotto il peso della storia... Fatta eccezione per qualche momento di grandi effetti speciali, *Ai confini del mondo* è praticamente TUTTO esposizione, e i fan finiranno per stancarsi della storia, complicata senza necessità, poiché non c'è abbastan-

za azione da intrattenerli per quasi tre ore.

– Brian Tallerico, *UnderGround Online*

Ma anche se volessi rovinare le cose, non potrei. Questo film è maledettamente difficile da seguire. Succedono così tante cose diverse, qualche volta tutte insieme, che è difficile tenere il conto di chi sta su quale nave, chi tradisce chi e anche chi viene ucciso, dove e come. E non importa se avete visto i primi due film della serie o no. Ne reesterete comunque confusi.

– Gene Seymour, *Newsday*

Tutte le maledizioni, le vendette, i tradimenti reciproci, le riconciliazioni, i gingilli, le negoziazioni e i mostri del mare che desiderano essere ancora esseri umani mi hanno provocato un affaticamento mentale prima del traguardo delle due ore. I blockbuster estivi possono avere molti obiettivi, ma l'affaticamento mentale non dovrebbe farne parte... Perciò sì, *Ai confini del mondo* ha qualche cosa di divertente. Se solo non fosse così imbottito fino alle branchie di parti in movimento.

– Chris Vognar, *Dallas Morning News*

Qui sicuramente non c'è alcun riconoscimento per le ambizioni di *Ai confini del mondo*, nessun apprezzamento per tutti i nuovi tipi di richieste concettuali che fa ai suoi spettatori, nessuna lode per la perizia tecnica che incorpora. No, e invece viene reinfilato nella stessa scatola in cui i critici sistemano tutto l'intrattenimento popolare. L'idea che le pellicole per l'estate siano senza testa e motivate da considerazioni esclusivamente commerciali viene sovrapposta a forza a questo film; *Ai confini del mondo* viene condannato per ogni passo che fa oltre i confini di un film costruito in modo totalmente classico.

Il problema è che *Ai confini del mondo* non è un film costruito in modo classico. Non c'è alcun dubbio che i personaggi abbiano degli obiettivi, che ci siano collegamenti causali fra le loro azioni, o che il film sia basato su uno stile di montaggio dalla continuità intensificata. Ma, sotto molti aspetti, il nocciolo del film non è raccontare una storia lineare classica. Questo film vuole esplorare un mondo e gran parte della sua complessità emerge dal fatto che abbiamo saputo accumulare e padroneggiare tante informazioni su quel mondo grazie ai primi due film. Questo è uno dei migliori film

estivi che abbia visto da molto tempo a questa parte ed è un esempio potente dei modi in cui la cultura della convergenza sta cambiando il funzionamento dell'intrattenimento a *franchise*.

In *Cultura convergente* spiego che il centro dell'attenzione di Hollywood si è spostato dalle storie come generatrici di idee filmiche ai personaggi che possono sostenere dei sequel ai mondi che possono dispiegarsi su più piattaforme mediatiche. Questo spostamento è per uno spettatore molto più attivo, che vuole vedere i film preferiti più e più volte, facendo nuove scoperte ogni volta, e che si diverte a raccogliere informazioni online e a confrontare le proprie riflessioni in una più ampia cultura della conoscenza. Ho utilizzato *The Matrix* come esempio estremo di questa tendenza all'intrattenimento transmediale e a film orientati più alla costruzione di mondi che ai personaggi o all'intreccio. *The Matrix*, in un certo senso, chiedeva agli spettatori più di quello che erano preparati a dare, poiché disponeva il suo materiale in film, animazioni, fumetti e giochi, con pochissima ridondanza nel passaggio da una piattaforma all'altra. I *sequel* sono finiti nel punto cieco dell'occhio della maggior parte dei critici, che restano legati a un unico medium e non erano preparati ad accettare i giochi, i fumetti o i film di animazione come contributo allo stesso metatesto.

*Ai confini del mondo* adotta una strategia un po' più prudente – mantenere tutto (più o meno) nei tre film, ma nei film successivi della serie raggiungere una densità di informazione che non sarebbe stata possibile nel primo titolo del *franchise*. L'insistenza dei critici sul personaggio di Depp, Jack Sparrow, fa pensare che abbiano perso un passo nell'evoluzione dei *franchise* mediatici – e siano rimasti fermi al tempo in cui i *sequel* si basavano sul fascino di un unico personaggio ben definito. Non fraintendetemi – Sparrow è un grande personaggio e quella di Depp è una prestazione magistrale. Senza Sparrow, il primo film non potrebbe mai aver raggiunto quel suo grande fascino – che è una cosa strana da dire di un personaggio effeminato, eccentrico ed egocentrico come questo. E sì, sono d'accordo, non c'è abbastanza Depp nel terzo film – cosa strana da dire visto che ci sono parecchie sequenze in cui Depp recita tutte le parti. Ma, sin dagli inizi, i film dei Pirati hanno avuto successo grazie a un cast straordinario, di cui fanno parte alcuni degli attori migliori o più interessanti del cinema contemporaneo (Geoffrey Rush, Orlando Bloom, Keira Knightley, Bill Nighy, Stellan Skarsgard, Naomie Harris) e, per il terzo film, possiamo ag-

giungere le performance, brevi ma memorabili, di Yun-Fat Chow e Keith Richards e una serie molto più ampia di caratteristi, ciascuno dei quali ha il suo momento sotto i riflettori. Abbiamo incontrato questi personaggi nel tempo, introdotti un po' alla volta nei primi due film, e ora i registi sono in grado di metterli insieme, di metterli uno contro l'altro, in una serie di alleanze e conflitti variabili. Tutto questo tiene il film costantemente in movimento e ci dà un "aggancio" emozionale per quasi ogni singola scena.

Poi, considerate tutte le gag che vedono in causa i vari pirati (e i loro animali) a bordo della Perla nera e pensate come l'uso di incrostazioni molto caratteristiche ma riconoscibili, sui vari membri dell'equipaggio dell'Olandese volante, ci permettano di riconoscere e ricordare tutti quei personaggi secondari ogni volta che compaiono sullo schermo.

E poi pensate a come il dispositivo del Consiglio dei Pirati permetta al film di alludere a una schiera di culture dei pirati differenti e globali – pirati cinesi, pirati dell'Asia meridionale, pirati dell'est europeo, pirati spagnoli, pirati francesi ecc. – che possono essere evocati rapidamente, inquadratura per inquadratura, mentre si vede il film. Sono rimasto intrigato all'idea che i pirati, che viaggiano in mare aperto invece di stare sotto costa e di seguire le vie commerciali, stabiliscono un diverso insieme di zone di contatto delle nazioni a cui appartengono, e dagli indizi della composizione multiculturale degli equipaggi dei pirati (anche tenendo conto degli impulsi *politically correct* di rappresentazione e inclusione che hanno informato questa particolare rappresentazione del processo).

Oppure pensate alla ricchezza dell'atmosfera della Singapore nel diciannovesimo secolo ricostruita nel film, che dipende da tutta una serie di dettagli, che molti spettatori potranno registrare coscientemente o meno, ma che suggeriscono un contesto culturale e storico specifico molto più ampio delle azioni del film. Alle figure principali sono dati archi narrativi che legano fra loro fili dell'intreccio che arrivano dai film precedenti e a ciascuno è assegnato almeno un momento (o più di uno) di transizione e disvelamento. I personaggi secondari si basano pesantemente su quella che il mio ex studente Geoffrey Long definisce "capacità negativa" – sono abbastanza ben definiti perché possiamo immaginare chi sono, che cosa vogliono e perché fanno quello che fanno, ma per il pubblico rimane molto da cavare dalla propria immaginazione. Il Consiglio

dei Pirati, in particolare, ci invita a mettere insieme quello che sappiamo da altre fonti, e ci fa capire che il mondo di questo *franchise* è molto più ampio e differenziato di quello che potevamo aver sospettato fino a questo punto. Qui viene comunicato così tanto, attraverso i particolari del trucco, del disegno dei costumi e della regia, da evocare una cultura complessa dietro personaggi che potrebbero non avere mai un nome e che potrebbero comparire solo in qualche inquadratura o in qualche scena.

Il film, in altre parole, ci lancia un sacco di cose e si aspetta che riusciamo ad afferrarle. I critici hanno lasciato cadere la palla, ma il film gioca onestamente – c'è un motivo, una ragione, una spiegazione dietro ogni elemento, e le parti si sommano in un tutto soddisfacente, se colleghiamo fra loro tutti i pezzi. Per qualcuno veramente impegnato nel guardare il film, il risultato è l'epistemofilia, una folle ondata di informazioni che vengono veicolate insieme e si infilano con un clic nella categoria mentale giusta. Ho avuto questa esperienza anche se avevo visto *La maledizione del forziere fantasma* quasi un anno prima. Posso solo immaginare i piaceri che ci aspettano quando potremo vedere tutti e tre i film uno dopo l'altro in una maratona di Dvd o tutti i dettagli significativi che riuscirò a cogliere alla seconda o alla terza visione – e questo è parte di quel che volevo dire. I modi in cui consumiamo questi film sono cambiati. La maggior parte dei film non meritano una prima visione, tanto meno una seconda, ma per quelli che ci soddisfano e ci intriggano, una percentuale molto più alta di spettatori è coinvolta in quelle che un tempo sarebbero state considerate pratiche da visione *cult*. Una volta che troviamo un *franchise* che ci prende, ci disponiamo a una relazione di lungo periodo e vogliamo esplorare tutti gli angoli e i punti più nascosti. Vogliamo sapere tutto quello che si possa sapere di questo mondo e i film dei *franchise* contemporanei sono pensati proprio per soddisfare i nostri interessi.

In questo caso, una conseguenza è che ci si affida pesantemente sulle inquadrature di reazione, mentre leggiamo quello che succede attraverso gli occhi di una serie di personaggi diversi e proviamo simpatia per i diversi punti di vista, anche in contraddizione fra loro. Sotto questo profilo, *Ai confini del mondo* segue strettamente quello che altri hanno scritto sulle *soap-opera* televisive – la reazione è importante quanto l'azione – anche se in questo caso vediamo e cerchiamo di assimilare le reazioni magari di tre o quattro personaggi in una singola inquadratura.

Un'altra conseguenza è lo sviluppo di oggetti che incapsulano relazioni, conflitti, storie e investimenti emotivi. Questo è ancora nel repertorio standard del melodramma, dove gli oggetti della persona amata possono veicolare gran parte del peso affettivo della storia. Ma qui, dato che ci sono così tanti personaggi diversi e così tanti sottointrecci, abbiamo una proliferazione di oggetti dotati di significato (bussole, anelli, "pezzi da otto", bandiere, navi, forzieri del tesoro, cuori e via elencando) che portano tipi diversi di senso e di potere e molta parte dell'azione consiste nella presentazione e nello scambio di questi oggetti fra i diversi personaggi.

Un terzo aspetto del film sembra prendere molto a prestito dai drammi collettivi della televisione – ogni scena può presentare più di un personaggio e più di un sottointreccio, con il risultato che il film va avanti attraverso una serie di intersezioni e interruzioni dei suoi sviluppi narrativi. I fili dell'intreccio si incrociano l'uno con l'altro: una scelta che sembra portare la risoluzione di una linea d'intreccio apre nuove complicazioni per un'altra linea; una decisione che ha senso da una prospettiva sembra enigmatica da un'altra; e lo spettatore deve stare attento a tutti questi diversi livelli di sviluppo, deve pensare a quello che la scena significa per ciascun personaggio e per ciascun filo dell'intreccio, se vuole trarre dalla storia tutti i piaceri che può dare. Quella che a tutta prima può sembrare una digressione può acquistare significato man mano che il film procede – pensate come una serie di battute e di elementi della scenografia che chiamano in causa, poniamo, delle funi, possa prendere la forma, con il procedere del film, di una particolare interpretazione del modo, improvvisato e tuttavia attentamente calcolato, che ha Jack di muoversi nel mondo.

Ma, ancora, possiamo guardare il film come una serie di momenti memorabili, godendoci le singole battute o divertendoci a vedere la gente che salta in aria e, dato che qui succedono così tante cose, in generale ce la spasseremo. Come il primo *Matrix* (e a differenza dei suoi *sequel*), il film è abbastanza viscerale che lo si può godere anche restando a un livello superficiale.

Il problema è che le persone hanno qualche difficoltà a passare da una condizione all'altra – se all'improvviso si rendono conto che il film è molto più complesso e stratificato di quel che avevano previsto, possono cominciare a distrarsi e alla fine a sonnecchiare, che sembra sia quel che è successo a un'alta percentuale dei critici cinematografici. Sono entrati in sala aspettandosi un certo tipo di espe-

rienza; non avevano imparato come trovare piacere nella sua costruzione di mondi; non vogliono scavare più a fondo nel film dopo il fatto, confrontando online le loro reazioni con quelle di altri spettatori, perché il loro mestiere vuole che passino rapidamente al film successivo e si concentrino sui loro pensieri privati, individualizzati.

Tutto questo vuol dire che i critici non sono stati imprecisi nella loro descrizione di *Ai confini del mondo*: è una miscela complessa, qualcuno direbbe eccessivamente complessa, di elementi narrativi diversi; ci tira in molte direzioni diverse contemporaneamente; non è centrato su un singolo protagonista. Dove non siamo d'accordo è nella nostra esperienza emotiva e nella nostra valutazione estetica delle caratteristiche del film. Queste sono le ragioni per cui *Ai confini del mondo* è il mio preferito nella serie dei *Pirati dei Caraibi* e non sono certo ragioni per stroncarlo.

Fine dello sproloquio. Voi critici potete spegnere di nuovo il erello. Ma non aspettatevi che io spenga il mio.

\*\*\*

Tenere con regolarità un blog mi ha permesso di documentare e pubblicizzare una serie di forme diverse di interventi dei *fan* nella produzione e nella circolazione dei contenuti dei media, prendendo spunto dalle riflessioni sull'intelligenza collettiva (nel Capitolo 1) e la cultura partecipativa (nel Capitolo 4).

[...]