



**Vinicio Canton**

# Chi ben comincia, ovvero: come sono cambiati gli inizi nella narrazione audiovisiva

VINICIO CANTON

*Mήνιν*, IRA

Sebbene le traduzioni che ci fanno conoscere il poema omerico che narra della guerra di Troia inizino con “cantami, o dea” la prima parola ad apparire nel testo greco è μήνιν, ira. E l’ultima, nel primo verso del proemio, è Ἀχιλλῆος Achille.

Cinque parole chiariscono immediatamente che la storia che stiamo per ascoltare in realtà non racconta gli ultimi giorni di assedio di Ilion da parte degli Achei, ma la furia di uno degli assediati.

Ma perché Achille viene travolto dall’ira? Con chi ce l’ha? Che cosa gli hanno fatto? Alla fine la sfoga o la trattiene?

Belle domande, a cui i pochi versi successivi ne aggiungono altre: ci saranno una carneficina (chi muore e come?), un antagonista con cui Achille ha litigato (perché e chi ha ragione?) e una divinità di cui si compie il volere (d’accordo, questa non è proprio una domanda, ma Zeus fa un po’ come gli pare senza dovere spiegazioni a nessuno).

Per conoscere tutte le risposte e sapere dove questo sentimento condurrà il Pelide e gli altri protagonisti dobbiamo ascoltare il rapsodo can-

tare tutti e ventiquattro i libri che compongono il poema epico. La voglia di farlo ce l'hanno data quelle prime cinque parole e i sei versi successivi.

Perché l'inizio è tutto.

Trenta secoli dopo nel racconto audiovisivo il proemio funziona ancora esattamente nello stesso modo: la premessa getta i pilastri su cui si fonda la storia che segue - genere, tono e protagonista - ed esplicita, o almeno suggerisce, le domande a cui quella storia darà risposta, i cardini su cui ruota il patto tra il narratore e il suo pubblico.

Negli oltre cent'anni in cui le immagini hanno iniziato a scorrere proiettate su uno schermo l'inizio di film non ha mai perso questa funzione fondamentale, come dimostrano due esempi diametralmente opposti per genere, tono, epoca, ma accomunati da un particolare non di secondo piano: i loro autori erano dei geni della settimana arte e le opere che hanno realizzato sono dei capolavori.

*Modern Times (Tempi moderni)* di Charlie Chaplin è un film del 1936 la cui sequenza iniziale è la seguente:

sullo sfondo di un orologio che indica le sei meno qualche minuto, un cartello recita: "TEMPI MODERNI", una storia i cui personaggi sono l'industria, l'iniziativa individuale, l'umanità che marcia alla conquista della felicità.

Ok, sir Charles, grazie: in meno di dieci secondi, tanto dura il cartello sullo schermo, mi hai detto qual è il *tema* della tua storia. Non dovesse interessarmi posso sempre uscire. Però prima di andarmene vorrei sapere qualcos'altro, per esempio: come intendi raccontarmi il tuo punto di vista su questo tema?

L'inizio del film non è ancora finito, mi risponderebbe l'autore (che cosa avrei dato per il privilegio di scambiare due parole con Charlie Chaplin, fosse anche solo per sentirmi dire: "Ehi, hai mai pensato di cambiare mestiere?").

Dopo il cartello sullo schermo appare un gregge di pecore caracollante che una dissolvenza trasforma in un gregge di operai ammassati in uscita dalla metropolitana, diretto in fabbrica.

È già abbastanza chiaro, ci potremmo accontentare, ma manca ancora l'elemento fondamentale, quello per cui abbiamo pagato il biglietto e siamo entrati al cinema. Arriva, non manca molto, ma non è ancora il momento.

La fabbrica incombe sulle persone che ci lavorano.

Le prime inquadrature dell'interno sono totali ripresi dall'alto in basso, con un'inclinazione che schiaccia e soffoca, in cui la maggior parte dell'immagine è occupata da macchinari pieni di leve e ingranaggi, presidiati da arcigni guardiani che incombono sul gregge appena entrato, trasformato dalla scelta registica in una colonia di minuscole, impotenti formiche.

Una colonia comandata dal severo presidente che passa il tempo a fare puzzle che non gli riescono, a prendere pillole per il mal di testa o l'acidità di stomaco, a controllare e vessare le sue formichine con strumenti da Grande Fratello (George Orwell pubblica 1984 13 anni dopo, Charlie l'aveva già previsto, ma quando uno è genio che cosa gli vuoi dire?).

L'unico elemento discordante con le immagini che abbiamo guardato finora, in attesa impaziente, è lui: il vagabondo che stiamo aspettando di vedere da quando si sono spente le luci in sala.

Nel momento stesso in cui appare si materializza anche la domanda che ci accompagnerà per tutto il film: come farà a cavarsela in questo mondo alienante, inumano, soffocante, che chiaramente non gli appartiene?

Charlie Chaplin ha impiegato due minuti esatti per fare il suo percorso da μήνιν ad Ἀχιλλῆος, a inchiodarci alla poltrona in attesa della risposta a quella domanda.

Trentadue anni dopo, l'inizio di un'altra pellicola che ha lasciato un'impronta nella storia del cinema se la prende con molta più calma. *2001: A Space Odyssey* (2001: *Odissea nello spazio*) soggetto di Arthur Clarke, sceneggiatura dello stesso autore e di Stanley Kubrick è un film del 1968 il cui inizio condivide una scelta con *Tempi moderni*: è praticamente muto. E pure buio, se è per quello.

Nei tre minuti d'esordio lo schermo resta nero: chissà le urla al proiezionista! Eppure quel nero racconta, e molto, del film.

Lo scopriamo qualche attimo dopo, quando dal buio emerge la luce, quando l'orchestra dissonante che ha accordato gli strumenti esplode nelle note iniziali di *Also sprach Zarathustra* di Richard Strauss.

E continuiamo a scoprirlo tutte le volte che il processo evolutivo dell'uomo compie un balzo in avanti, preceduto da un altro nero sullo schermo: ere, restituite con un'immagine. Anzi, con la sua assenza. L'ineplicabile vorrebbe annichilire anche uno dei più grandi registi di tutti i tempi, ma lui lo frega con un trucco. *Well done*, Stanley.

Resta il fatto che per raccontare alcuni miliardi di anni i due minuti chapliniani non bastano, e infatti l'inizio di *2001: Odissea nello spazio* per come lo abbiamo definito finora dura venti minuti abbondanti. E anche

questa volta si chiude con l'apparizione del protagonista della storia, che in questo caso non è un uomo – il dottor Floyd – ma l'uomo, diventato tale quando uccide un suo simile: lo scimmione peloso e quadrumane, Floyd e Bowman si passano il testimone - l'osso/arma del delitto lanciato in aria che si trasforma in astronave nella prima dissolvenza del film - ma sono tutti e tre il nostro Achille di cui stiamo narrando l'Odissea (era Ulisse, lo so, ma era anche un'altra storia).

La caratteristica comune agli inizi cinematografici di qualsiasi epoca, genere e autore è che non hanno vincoli di tempo: dai due minuti di Chaplin ai venti di Kubrick il proemio di un film destinato alla sala si è sempre preso il tempo necessario per fondare i suoi pilastri ed esplicitare le sue domande.

Poi sono arrivati il telecomando, il marketing ed infine lo streaming.

Davanti alle centinaia di migliaia di offerte disponibili sul mercato e alla possibilità degli spettatori del mezzo televisivo di cambiare canale in qualsiasi momento senza spendere un soldo (in sala nessuno abbandona la visione di un film prima di finire il secchio maxi di pop-corn che costa più del biglietto) gli sceneggiatori si sono trovati davanti all'ennesimo vincolo: condensare in uno spazio narrativo sempre più breve il loro proemio, per vincolare lo spettatore impaziente ai pilastri, con le domande.

*Breaking Bad* è una (straordinaria) serie creata nel 2008 da Vince Gilligan, durata cinque stagioni, che possiamo rappresentare rubando l'idea a Kubrick: il suo autore ha prodotto uno di quei neri così importanti in 2001, un balzo nel processo evolutivo del racconto seriale per immagini (ecco, con Vince potrei anche parlarci, essendomi contemporaneo, ma mi sono stufato di sentirmi dire dai geni che ammiro: "Ehi, hai mai pensato di cambiare mestiere?").

La serie racconta l'ultimo anno di vita di Walter White, un genio della chimica ridottosi a fare l'insegnante frustrato in un liceo di Albuquerque in New Mexico, a due passi dalla frontiera attraverso cui i cartelli messicani fanno passare tutta la droga che circola negli Stati Uniti.

Il pilota, la prima puntata della serie, sintetizza l'inizio per come lo abbiamo definito in meno di trenta secondi: dal momento in cui un paio di pantaloni volano nel cielo azzurro del deserto atterrando su una pista a quando mostra al volante del *van* che li ha appena investiti un uomo in mutande con la maschera antigas sulla faccia. Domanda (di chi cavolo sono quei pantaloni? Che ci fanno lì?) e protagonista (è in mutande, i pantaloni sono suoi!) che porta altre domande: perché ha la maschera antigas? Chi è quello accanto a lui, mezzo morto sul sedile, pure lui con la

maschera antigas addosso? E quelli sbattono a destra e a sinistra nel retro dietro, senza maschera e quindi morti? Queste ultime due cose succedono nei dieci secondi successivi.

Omero non avrebbe saputo fare di meglio (si è intuito che ho una venerazione per Gilligan, anche se mi suggerisce di cambiare mestiere?). Anche l'inizio della sua serie successiva, *Better call Saul*, spin-off di *Breaking bad*, ha la stessa forza dirompente, la stessa capacità di agganciare lo spettatore mettendo in campo in pochi secondi domande e protagonista, ma in questo caso è stato avvantaggiato, perché Saul Goodman l'abbiamo conosciuto ed amato proprio in *Breaking bad*. A cui torniamo.

Se fosse stata una serie degli anni 80 o 90 del '900 *Breaking bad* avrebbe potuto avere un inizio diverso, perché il giudizio del pubblico (e soprattutto dei produttori, degli studios e degli inserzionisti) era calibrato su una unità di tempo maggiore, il pilota.

Quarantacinque/cinquanta minuti per convincere chi sta guardando (o pagando) la mia serie a tornare a vederla la settimana prossima, decretando la sua fortuna e quella dei suoi autori.

A quei tempi l'inizio di una serie, che non dimentichiamolo è un racconto cinematografico di dieci o più ore, poteva essere considerato l'intero episodio pilota, che quasi chiunque si fosse sintonizzato sarebbe rimasto a guardare.

*The Shield* una serie andata in onda nel 2002, ma creata qualche anno prima da Shawn Ryan e poi durata sette stagioni, conclude l'introduzione del protagonista all'ultimo minuto del pilota. I minuti che precedono la sigla sono molto incalzanti – anche per le scelte di regia – ma l'inizio della serie non si compie fino a quando il poliziotto Vic Mackey rivela la sua vera natura, appunto al termine del pilota. È in quel momento che “leggiamo” per la prima volta la parola Achille nella sua interezza.

*Breaking Bad* ha un'esigenza diversa: agganciare il pubblico in pochi secondi. Nei primi decenni degli anni 2000 i tempi che decidono la vita o la morte di una serie ai tempi della concorrenza spietata, e dell'offerta in streaming, si sono ridotti drasticamente l'unità di misura del pilota ha lasciato il posto a quella del *teaser*, due, tre minuti al massimo.

Gilligan sa che deve togliere dalle mani dei suoi spettatori il telecomando (o il mouse) e costringerli a seguire la storia dell'evoluzione di un personaggio che se raccontata in sequenza assomiglierebbe per troppo tempo a un Fantozzi con il cancro ai polmoni, ma senza la capacità di far ridere della maschera creata da Paolo Villaggio.

L'inizio di *Breaking bad*, i trenta secondi con i pantaloni che volano, le maschera antigas e i morti nel *van* infatti sono un *flash forward*, qualcosa che si svolge tre settimane dopo il percorso verso il lato oscuro che il suo protagonista inizia subito dopo la sigla, ma che per oltre cinquanta minuti non ha acuti dello stesso livello.

Come se Omero avesse iniziato con il carro di Achille che trascina il cadavere di Ettore fino al campo acheo. Per sua fortuna gli ateniesi non avevano il telecomando.