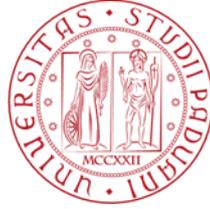


1222·2022
800
ANNI



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA

Università degli Studi di Padova

**Dipartimento dei Beni Culturali: archeologia,
storia dell'arte, del cinema e della musica**

**Corso di Laurea Triennale in
Discipline delle Arti, della Musica e dello Spettacolo**

**SERIALITÀ E TRANSMEDIALITÀ NEL
CINEMA ITALIANO CONTEMPORANEO :**

ANALISI DEI CASI DI *SMETTO QUANDO VOGLIO* E *GOMORRA*

Relatrice:

Prof.ssa Farah Polato

Laureando: Lorenzo Sascor

Matricola: 1229588

Ai miei genitori. E a Giulia.

Indice

Introduzione.....	p. 1
Capitolo 1. Serialità e transmedialità: un'introduzione.....	p. 3
1.1. Tratti della serialità.....	p. 3
1.2. Alle origini della serialità cinematografica.....	p. 6
1.3. Le origini della serialità in Italia.....	p. 8
1.4. Serialità e transmedialità.....	p. 11
1.5. Un'origine per la transmedialità?.....	p. 17
1.6. Il fandom: da fruitori a creatori.....	p. 20
Capitolo 2. Il caso <i>Smetto quando voglio</i>	p. 23
2.1. <i>Smetto quando voglio</i> di Sydney Sibilia nel contesto del cinema italiano contemporaneo.....	p. 23
2.2. Il caso editoriale di <i>Smetto quando voglio – Masterclass e Ad honorem</i>	p. 29
2.3. La promozione transmediale di <i>Smetto quando voglio</i>	p. 40
2.4. L'eredità di <i>Smetto quando voglio</i> al cinema italiano.....	p. 43
Capitolo 3. Da <i>Gomorra</i> all'importanza del web.....	p. 45
3.1. <i>Gomorra</i>	p. 45
3.1.1. L'origine del brand e il passaggio da romanzo a serie.....	p. 45
3.1.2. Il fandom di <i>Gomorra – La serie</i> : tra UGC e divergenze.....	p. 51
3.1.3. La webserie dei The Jackal.....	p. 55
3.1.4. Le espansioni ufficiali: <i>L'immortale</i>	p. 59
3.2. Espansioni online e scrittura collaborativa: l'importanza del web.....	p. 65

Bibliografia.....	p. 71
Filmografia.....	p. 76
Ringraziamenti.....	p. 79

Introduzione

La scelta dell'argomento per questo elaborato nasce innanzitutto da un interesse personale per le narrazioni seriali, fenomeno che ha conosciuto negli ultimi decenni un marcata popolarità e legittimazione anche da parte degli studi di settore. All'attenzione rivolta ai meccanismi della narrazione seriale si aggiunge quello per la disposizione di questi prodotti verso una dimensione transmediale, a sua volta inscritta in un più ampio panorama significativamente definito come epoca della convergenza mediale. La componente della transmedialità condivide con la serialità l'essere dispositivo fattitivo, ovvero capace di indurre un comportamento attivo nei fruitori¹.

L'incontro con il concetto di transmedialità, avvenuto, nel mio percorso di studi, con i lavori di Henry Jenkins, ha conosciuto un momento decisivo con il ciclo di seminari organizzati dal professor Cosimo Marco Scarcelli, *Media digitali e società*, con particolare riferimento alla conferenza tenuta dalla professoressa Paola Brembilla dell'Università di Bologna, dal titolo *I fandom e le industrie dell'intrattenimento. Pratiche, discorsi e negoziazioni*.

La decisione di investigare questi processi in riferimento alla produzione cinematografica italiana contemporanea intende verificare con quali modalità l'industria abbia reagito a sollecitazioni che si sono manifestate inizialmente in altri contesti, come il mercato statunitense. La decisione è stata anche orientata da un certo dinamismo riscontrabile nel cinema italiano, caratterizzata, tra altre componenti, da una riscoperta del genere.

Da un punto di vista metodologico, si è optato per l'analisi di casi di studio. La selezione ha riguardato in primo luogo la trilogia di *Smetto quando voglio* (Sydney Sibilia, 2014 – 2017) in quanto si tratta di un fenomeno di cinema seriale a vocazione transmediale che ha saputo mettere in gioco strategie produttive e narrative tipiche del cinema statunitense, meno diffuse all'interno del panorama italiano, pur mantenendo dei legami molto forti con la tradizione cinematografica e il contesto socioculturale italiano.

Il secondo caso di studio è il franchise di *Gomorra*, vista l'importanza assunta dalla serie prodotta da Sky all'interno del panorama produttivo e dell'immaginario italiano. *Gomorra* è un titolo che, come si vedrà, nasce in ottica transmediale che arriva, nel corso degli anni, a ramificarsi sempre di più, coinvolgendo l'universo audiovisivo su molteplici forme.

¹ Come ricorda Monica Dall'Asta; cfr. *Trame spezzate. Archeologia del film seriale*, Le Mani, Genova, 2009, pag. 21.

Nell'esaminare le modalità con cui il cinema italiano si è rapportato con i meccanismi in questione, ci si è soffermati anche sulla ricezione, rispettivamente della critica e del pubblico, guardando al ruolo del web e dei social media in questo processo.

Nella scansione dell'elaborato, la parte iniziale è dedicata all'introduzione dei concetti di serialità e transmedialità; si è fatto poi riferimento ad alcuni momenti riconducibili alle origini della serialità cinematografica nei suoi legami con altri settori dell'industria culturale. Particolare attenzione è stata rivolta al ruolo dei fan nella costruzione di una narrazione espansa.

La seconda parte si addentra nei casi di studio presi in esame, iniziando dalla trilogia di *Smetto quando voglio* a partire dalla sua collocazione nel cinema italiano contemporaneo, analizzando poi i modelli e i meccanismi seriali a cui si rifà. Ci si interroga quindi sulle espansioni transmediali avviate a scopo promozionale, nonché sull'eventuale eredità lasciata al cinema italiano.

Segue il capitolo dedicato al franchise transmediale di *Gomorra*, di cui si ripercorre innanzitutto il percorso che ha portato dal libro al film e dal film alla serie prodotta da Sky, per passare alle espansioni transmediali che l'hanno coinvolta. Si verificherà come il fandom di *Gomorra – La serie* (2014 – 2021) abbia avuto un ruolo attivo nell'espansione transmediale della narrazione e come sia stato assecondato dalla produzione stessa in questa iniziativa. Si considereranno poi le iniziative di espansioni transmediali promosse dalla produzione stessa e, in particolare, lo spazio conferito al caso del film *L'immortale* (Marco D'Amore, 2019). Un'ultima parte è infine dedicata ad analizzare qual è il ruolo del web nelle narrazioni transmediali contemporanee, attraverso il riferimento a un campione di recenti progetti audiovisivi italiani.

Se, forse, oggi la distinzione tra contributi cartacei e quelli digitali si fa sempre meno rilevante, non è inopportuno, in considerazione degli argomenti trattati, sottolineare l'apporto decisivo svolto dal web per questo elaborato, sia per la raccolta di informazioni, sia quale campo in cui si gioca la partita della transmedialità.

Capitolo 1

Serialità e transmedialità: un'introduzione

1.1 Tratti della serialità

Gli anni Ottanta segnano un momento di svolta in Italia per quanto riguarda il dibattito sulla serialità e vedono come evento di riferimento il convegno *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*². Sin dalla titolazione, nell'oscillazione tra serialità e ripetizione, si intuisce l'impegno verso un principio di individuazione e sistematizzazione dei tratti significativi del fenomeno e la condivisione di un lessico, nonché la problematicità dell'impresa.

Di questo articolato dibattito raccogliamo i contributi particolarmente significativi ai fini della nostro lavoro e, innanzitutto, la differenza individuata tra la tipologia definita come "serie" e il "serial"³. Che si tratti di cinema o di televisione, il termine "serie" indica una narrazione costituita da un susseguirsi di episodi autoconclusivi, indipendenti quindi gli uni dagli altri, tali che uno spettatore può fruire con soddisfazione di un episodio anche senza aver visto i precedenti. La serie presenta quindi un nucleo fisso di personaggi ed elementi ricorrenti, attorno al quale si danno delle sottili mutazioni per differenziare sufficientemente un episodio dal precedente e dal successivo. «La serie [...] risponde al bisogno infantile, ma non per questo morboso, di riudire sempre la stessa storia, di trovarsi consolati dal *ritorno dell'identico*, opportunamente mascherato e fasciato da novità superficiali»⁴.

Al contrario, il serial, strettamente imparentato al *feuilleton*, presenta una narrazione in cui la storia è suddivisa in puntate strettamente legate le une dalle altre. Prassi frequente nel serial è la presenza del *cliffhanger*, ovvero un finale sospeso, non risolto, che rimanda all'inizio della puntata successiva.

Da un lato abbiamo quindi una trama verticale (il singolo episodio), dall'altra una trama orizzontale, che attraversa tutte le puntate, legandole indissolubilmente le une alle altre, al punto che per comprendere fino in fondo la storia è necessario fruire dell'opera nella sua interezza. Del primo tipo fanno parte opere come la serie cinematografica di James Bond⁵ o il telefilm sul tenente

² I cui contributi si leggono negli atti, pubblicati a cura di F. Casetti, *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, Marsilio Editori, Venezia, 1984

³ M. Moscati, *I predatori del sogno. I fumetti e il cinema*, Edizioni Dedalo, Bari, 1986, pag.18

⁴ U. Eco, *Tipologia della ripetizione*, in *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, cit.

⁵ Rappresentano un'eccezione i cinque film della serie in cui a interpretare James Bond è Daniel Craig: rispetto ai precedenti, infatti, questi film presentano una trama orizzontale molto stretta.

Colombo. Nella seconda categoria, invece, possiamo contare lavori come *Il padrino (The Godfather)*, *Star Wars*, *Ritorno al futuro (Back to the Future)* e, in ambito televisivo, *Dallas*.

Nella contemporaneità, il concetto di trama orizzontale ha preso il nome di *continuity*, termine con cui si intende l'insieme di tutti gli eventi, i personaggi e gli elementi narrativi che portano avanti la narrazione in un prodotto seriale. La presenza di una *continuity* – quindi di una trama orizzontale – può, tuttavia, arrivare a rappresentare un ostacolo, soprattutto nelle narrazioni seriali di lunga durata. Molte narrazioni seriali, per proseguire nel tempo, sono costrette a rimodulare quanto già detto, a modificare e a manipolare informazioni ed elementi già introdotti in passato⁶. Si parla in questo caso di *retcon*, ancora più comune quando si parla di opere seriali che vengono prodotte nello stesso lasso temporale in cui vengono fruite. In casi come questo, le reazioni degli spettatori possono influenzare a tal punto i realizzatori di quell'opera da spingerli a modificare i propri piani per gli sviluppi futuri della narrazione, arrivando a mettere in discussione quanto raccontato nelle puntate precedenti.

Il concetto di serial cinematografico viene oggi sostituito frequentemente con quello di “saga”. Umberto Eco definisce la saga una successione di eventi che coinvolgono il decorso storico di una genealogia di personaggi⁷ e in tal senso la maggior parte delle narrazioni seriali cinematografiche contemporanee che presentino una trama orizzontale vengono definite saghe.

A seconda che una narrazione seriale sia di tipo verticale o orizzontale, cambia anche il rapporto che quella narrazione intreccia con la dimensione temporale. Le narrazioni verticali tendono a procedere per accumulazione⁸, ovvero senza mettere in gioco un tempo del racconto: le vicende si ripetono senza che i personaggi invecchino, essi rimangono sempre uguali a loro stessi e il tempo attorno a loro sembra non passare mai. Al contrario, le narrazioni orizzontali procedono per prosecuzione⁹: il tempo è un elemento tangibile all'interno della storia, i personaggi crescono, invecchiano e il tempo va avanti. Ci sono poi casi come *Dallas*, che Umberto Eco definisce “serie mascherata”, perché caratterizzata da astoricità e atemporalità, in quanto, nonostante i personaggi invecchino, si trovano coinvolti in situazioni immutabili e sempre uguali a loro stesse¹⁰.

Inoltre la natura seriale di un'opera ha conseguenze anche sul modo in cui si fruisce di tale opera. Monica Dall'Asta definisce il testo seriale “fattitivo” proprio in virtù della sua capacità di indurre un comportamento nei fruitori, che non sia solo un comportamento cognitivo, bensì anche pratico, come il tornare al cinema ogni settimana per vedere la nuova puntata del serial:

⁶ F. Kelleter, *From recursive progression to systemic self-observation: elements of a theory of seriality*, in «Velvet Light» Trap, Fasc. 79, Primavera 2017, pagg. 99-105

⁷ U. Eco, *Tipologia della ripetizione*, cit.

⁸ O. Calabrese, *I replicanti*, in F. Casetti (a cura di), *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, cit., pag. 66

⁹ *Ibidem*

¹⁰ U. Eco, *Tipologia della ripetizione*, cit., pag. 28

...il testo seriale è fondamentalmente un meccanismo di modulazione del consumo, dunque un dispositivo che cattura l'utente nel suo funzionamento, spingendolo a sincronizzare i tempi della propria vita con quelli che il testo gli propone dall'esterno, o come minimo a impegnarsi nel collezionare i vari frammenti che lo compongono [...] il testo seriale non è un'Opera nel senso tradizionale del termine, nel senso che non si accontenta di una forma meramente contemplativa, passiva, di fruizione, ma una macchina che produce soggetti...¹¹

La fruizione un testo seriale non si interrompe al termine della puntata o dell'episodio, in quanto anche nell'intervallo tra un capitolo e l'altro il lavoro intellettuale dello spettatore prosegue, nell'immaginare gli sviluppi della trama e nell'ipotizzare insieme agli altri fruitori gli scenari narrativi futuri. La fruizione di un prodotto seriale, quindi, è molto diversa dalla fruizione di un film autoconclusivo, perché innesta tra gli spettatori dinamiche inscindibili dalla natura di questo tipo di narrazioni. Come si vedrà nel paragrafo 1.6, nella contemporaneità il ruolo attivo dei fruitori si manifesta addirittura nella creazione di opere collaterali alla narrazione ufficiale.

La fruizione seriale è, inoltre, ritualistica¹², perché si incastona all'interno di un sistema di ripetizioni, di un ritorno continuo dei medesimi elementi. Proprio questa sua natura rituale determina, secondo Bruce Kawin, che il genere horror sia tra i più indicati per le narrazioni seriali, in quanto è un genere che si fonda proprio su elementi ritualistici¹³. Kawin cita le saghe di *Halloween* e *Venerdì 13 (Friday the 13th)*, ma si potrebbero aggiungere anche *Nightmare (Nightmare on Elm Street)* e *Non aprite quella porta (The Texas Chainsaw Massacre)*.

Altra caratteristica che Kawin individua nelle narrazioni seriali è la presenza di un "archetipo", generalmente il primo film, i cui tratti vengono poi ripresi e estremizzati nei vari sequel¹⁴. Kawin parla della saga di *Rocky*, i cui film¹⁵ presentano una struttura molto simile e degli elementi ricorrenti: i titoli di testa sono uguali di film in film, così come la struttura narrativa dell'opera; in ognuno dei film, inoltre, si assiste a una sequenza di montaggio ellittico che ci mostra i faticosi allenamenti del protagonista e non manca mai una scena in cui Rocky discute con il suo allenatore.

Questo tipo di ripetizioni sono tipiche di ogni testo seriale e si possono suddividere in tre livelli, che Omar Calabrese definisce livello figurativo (con cui si intendono le ripetizioni legate alla rappresentazione visiva e alle scelte registiche), livello dinamico (relativo alle scelte di sceneggiatura)

¹¹ M. Dall'Asta, *Trame spezzate. Archeologia del film seriale*, cit., pag. 21

¹² B. Kawin, Coppola, Stallone e i seguiti, in F. Casetti (a cura di), *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, cit., pag. 166

¹³ *Ibidem*.

¹⁴ *Ivi*, pag. 167

¹⁵ Kawin scrive quando la saga di *Rocky* si componeva di soli tre film, quindi l'autore non tiene conto di quanto avvenuto da *Rocky IV* in poi.

e livello statico (relativo ai rapporti e agli equilibri, come la frequente opposizione tra bene e male)¹⁶. Tutte le opere seriali presentano ripetizioni su uno o più di questi livelli: così come avviene in *Rocky*, anche in *Ritorno al futuro* e in *Star Wars* i titoli di testa sono sempre uguali di film in film, stessa cosa si dica per *Matrix* (*The Matrix*). Si può quindi dire che gli elementi paratestuali di un film sono il terreno in cui la ripetizione si manifesta in maniera più evidente: anche gli incipit dei film di James Bond hanno una struttura identica, lo stesso si può dire, in contesto fantasy, di opere come *Il signore degli anelli* (*The Lord of the Rings*) e *Harry Potter*. Anche la trilogia di *Smetto quando voglio*, che sarà analizzata nella seconda parte di questo testo, presenta dei titoli di testa che si ripetono di film in film.

1.2 Alle origini della serialità cinematografica

La serialità cinematografica è strettamente imparentata alla serialità letteraria, che a partire dal XIX secolo ha grandissima diffusione: da un lato abbiamo autori come Alexandre Dumas e la sua trilogia sui *Tre Moschettieri*, dall'altra è caratteristico di questo secolo il romanzo d'appendice (feuilleton), che anche in Italia, soprattutto nell'ambito della letteratura per ragazzi¹⁷, ha grande successo.

Nel primo decennio del Novecento, grazie all'editore tedesco Alwin Eichler, in Europa comincia a diffondersi il *dime novel* americano, genere letterario che si configura come serie di romanzi autoconclusivi, rivolti generalmente a un pubblico maschile e poco istruito. Di questo tipo di narrativa fanno parte personaggi come Nick Carter e Buffalo Bill. Il successo del dime novel è tale che molti editori europei cominciano a ricalcare questo modello e il cinema non resta indifferente a questo movimento.

La casa di produzione francese Éclair cavalca l'onda e tra il 1908 e il 1909 produce *Nick Carter, le roi des détectives*, serie di film in sei episodi diretti da Victorin Jasset¹⁸. È interessante notare come, pur essendo quella del dime novel una serialità verticale, quindi ben diversa dal modello orizzontale del feuilleton francese, sia la Francia la prima a sfruttare questo tipo di narrazione al cinema.

I film a serie proposti da Victorin Jasset si diffondono con successo in tutta Europa e in breve la figura del detective si rivela la più affrontata dal cinema in ambito seriale (non mancano ad esempio

¹⁶ O. Calabrese, *I replicanti*, cit., pag. 66

¹⁷ Il riferimento principale è a *Le avventure di Pinocchio* di Carlo Collodi, che dal 7 ottobre 1881 era stato pubblicato a puntate sul "Giornale per i bambini": cfr. C. Varotti, *Racconti, bozzetti, figurine: tra giornali e libri per l'infanzia (1861-86)*, in E. Menetti (a cura di), *Le forme brevi della narrativa*, Carocci, Roma, 2019, pag. 170

¹⁸ M. Dall'Asta, *Trame spezzate. Archeologia del film seriale*, cit., pag. 43

numerose trasposizioni dai romanzi di Sherlock Holmes). Parallelamente, in Francia arriva a prendere piede anche un'altra tendenza, sorta con la creazione nel 1905 del personaggio di Arsène Lupin da parte di Maurice Leblanc. Questa tendenza vede contrapporre ai romanzi polizieschi in voga nel resto d'Europa, il romanzo poliziesco dal punto di vista del criminale. In queste opere è il bandito il protagonista, non più il detective. Si ricorda l'esordio del feuilleton *Zigomar* di Léon Sazie e soprattutto la creazione di *Fantômas*, ideato da Marcel Allain e Pierre Souvestre e protagonista di trentadue romanzi.

Al cinema questa nuova tendenza esordirà con i tre film su *Zigomar* diretti ancora una volta da Victorin Jasset tra il 1911 e il 1912, che spingeranno le case rivali dell'Éclair a creare altri supercriminali per competere con il personaggio. Nel 1913 Louis Feuillade realizza il serial in tre episodi *Fantômas*, prodotto dalla Gaumont. Seguiranno altri quattro film sul personaggio creato da Allain e Souvestre, diretti anch'essi da Feuillade.

La nascita ufficiale del serial risale, però, a qualche anno prima, più precisamente nel 1912 negli Stati Uniti, con *What Happened to Mary?*, prodotto dalla Edison e diretto da Charles Brabin¹⁹. Monica Dall'Asta scrive che il serial nasce come manifestazione di una nuova strategia pubblicitaria. La pubblicità cinematografica non doveva più essere un semplice annuncio, ma doveva trasformarsi in un'operazione lenta e continua di fidelizzazione del pubblico. Fu presto chiaro che una simile strategia si sarebbe rivelata molto costosa e avrebbe potuto avere senso solo se il film fosse rimasto sul mercato abbastanza a lungo da rientrare delle spese. Il serial apparve quindi come una macchina pubblicitaria estremamente efficace. Ogni episodio rimandava al successivo e il cliffhanger, che iniziava a diffondersi inizialmente negli Stati Uniti proprio in quegli anni²⁰, si dimostrò un meccanismo vincente per raggiungere il coinvolgimento emotivo degli spettatori e per persuaderli a tornare in sala. Nell'intervallo tra una puntata e l'altra, inoltre, il coinvolgimento spettatoriale non si interrompeva: gli spettatori avevano modo di discutere e fantasticare sugli sviluppi della vicenda e questa partecipazione fu favorita dall'espedito del *tie-in*, che *What Happened To Mary?* mise in gioco. Con questo termine si indica «il collegamento intermediale tra due prodotti a scopo promozionale»²¹; infatti parallelamente all'uscita al cinema delle puntate del serial, sulle pagine del mensile *The Ladies' World* venne pubblicata la novellizzazione a puntate.

What Happened To Mary?, quindi, anticipa una tendenza che quasi un secolo dopo diventerà tratto caratteristico delle narrazioni seriali e transmediali. Sin dalle origini del cinema appare evidente che la serialità, per sua natura, debba sfruttare il potenziale della multimedialità. Se però all'inizio del

¹⁹ M. Moscati, *I predatori del sogno. I fumetti e il cinema*, cit., pag.16

²⁰ D. Lotti, *I topi grigi (Emilio Ghione, 1918). Il romanzo cinematografico di Za la Mort*, Mimesis, Milano – Udine, 2018, pag. 44

²¹ M. Dall'Asta, *Trame spezzate. Archeologia del film seriale*, cit., pag. 170

secolo questa strategia viene seguita dal cinema statunitense e francese, lo stesso non può dirsi per il cinema italiano.

1.3 Le origini della serialità in Italia

Verso la fine del secondo decennio del Novecento, in Italia cominciano ad emergere quei tratti che poi porteranno alla prima grande crisi del cinema italiano nel 1921. Le cause di questa crisi, che coincide con il fallimento dell'Uci (Unione cinematografica italiana)²², sono da una parte l'aumento delle spese tecniche e divistiche, dall'altra l'incapacità dell'Italia di competere con le industrie cinematografiche estere²³. La disorganizzazione e l'improvvisazione, unite alla mancanza di quei meccanismi propri del capitalismo avanzato, come la pianificazione a lungo termine e la razionalizzazione, oltre ad essere le cause che porteranno alla crisi, sono i paletti che guidano lo sviluppo della serialità in Italia.

In una prima fase, la serialità italiana è una serialità divistica: un esempio celebre è quello di Maciste, personaggio interpretato da Bartolomeo Pagano, che esordisce in *Cabiria* (Giovanni Pastrone, 1914), per poi tornare come protagonista in altri diciassette film²⁴, dal 1915 al 1926. Tale sarà il successo di questa figura, che sarà solo il primo di una serie di personaggi a lui ispirati, i cosiddetti "forzuti" (si ricordano Sansone, Ajax e Saetta)²⁵. In *Cabiria*, Maciste è un personaggio secondario, è il servo del romano Fulvio Axilla e nel corso del film si ritrova a salvare in più di un'occasione la giovane protagonista. Già in questa pellicola sono presenti le caratteristiche che torneranno nei successivi film con protagonista Maciste. In primis la bontà d'animo, che, insieme all'aspetto modellato sull'iconografia erculea, fanno di Maciste un eroe al servizio dei più deboli.

Già dal secondo film con protagonista Pagano, intitolato semplicemente *Maciste* (Vincenzo Denizot e Luigi Romano Borognetto, 1915) si rafforzano tutti i tratti emersi in *Cabiria*. Come dice Denis Lotti, «Alcune caratteristiche del Maciste di *Cabiria* non lo lasceranno mai in tutte le sue avventure, nonostante ovvie varianti di ambientazione e narrazione.»²⁶. Si tratta sia di caratteristiche del personaggio, sia di topoi narrativi. Oltre al già citato eroismo di Maciste, che lo rende un salvatore

²² A. Costa, *Il cinema italiano. Generi, figure e film dalle origini alle piattaforme streaming*, Il Mulino, Bologna, 2021, pag. 33

²³ G. P. Brunetta, *Guida alla storia del cinema italiano*, Einaudi, Torino, 2003, pagg. 60-61

²⁴ Diciotto sono i film che vedono Bartolomeo Pagano nei panni di Maciste. La serie di Maciste proseguirà anche dopo il 1926, con altri attori nei panni del protagonista.

²⁵ A. Costa, *Il cinema italiano. Generi, figure e film dalle origini alle piattaforme streaming*, cit., pag. 28

²⁶ D. Lotti, *Muscoli e frac. Il divismo maschile nel cinema muto italiano*, Rubbettino Editore, Soveria Mannelli, 2016 cit., pag. 127

dei più deboli, c'è anche il tema della prigionia, che vede Maciste ritrovarsi regolarmente in condizioni di imprigionamento, dalle quali riesce a liberarsi con l'ingegno e la forza; ma c'è anche l'ipertrofia del personaggio, che si manifesta nel suo costante abbuffarsi e bere in gran quantità, caratteristica che, tra l'altro, aumenta la simpatia del personaggio agli occhi dello spettatore.

Così, mentre in *Cabiria* Maciste deve salvare e proteggere la giovane protagonista che dà il titolo al film, in *Maciste* il protagonista deve proteggere una ragazza dalle trame del suo perfido zio; se in *Cabiria* Maciste viene fatto prigioniero in un agguato e poi liberato da Fulvio Axilla, in *Maciste* viene aggredito e imprigionato dagli sgherri del villain, ma riesce a liberarsi grazie alla sua forza. Tali ripetizioni fanno parte di quello che abbiamo già definito il livello dinamico in cui si istituiscono le ripetizioni in un testo seriale. Ma nei film di Maciste abbiamo ripetizione anche a livello statico, nella ricorrenza dell'opposizione tra bene e male, tra sopruso e bontà d'animo.

I primi film di Maciste presentano anche un altro elemento ricorrente, quello della metatestualità. In *Maciste* la storia prende avvio perché la giovane ragazza minacciata dallo zio si rifugia in un cinema e lì assiste a una proiezione di *Cabiria*: ispirata dal film di Pastrone, decide quindi di chiedere aiuto a Maciste, il quale lavora per l'Itala Film e si chiama realmente Maciste. *Maciste Alpino*, terzo film della serie, si apre invece con una troupe dell'Itala Film che sta girando proprio un film su Maciste in Trentino.

In questi primi tre film, la serialità è evocata solo dalla riproposizione dello stesso personaggio e di alcune dinamiche narrative. Allo stesso tempo, però, sono film autoconclusivi, indipendenti gli uni dagli altri. Negli anni successivi non sono mancate le occasioni in cui i film di Maciste hanno sperimentato una serialità più stretta, con una trama orizzontale più definita ed episodi tenuti assieme grazie all'utilizzo del cliffhanger²⁷. Il primo caso è il serial del 1918, di cui fanno parte i film *Maciste poliziotto*, *Maciste atleta* e *Maciste medium*, il primo diretto da Roberto Roberti e gli altri due da Vincenzo C. Dénizot. Il secondo caso è il serial del 1920 intitolato la Trilogia di Maciste, di cui fanno parte *Maciste contro la morte*, *Il viaggio di Maciste*, *Il testamento di Maciste*. Con questa alternanza tra serialità verticale ed orizzontale, Maciste si rivela un caso di studio interessante «sui modi e sulle funzioni della serialità»²⁸.

In mezzo a queste due trilogie merita di essere ricordato anche *The Liberator*, serial in dodici puntate realizzato dal distributore americano Harry Raver, mettendo insieme in montaggio il *Maciste* del 1915 con i tre film del serial del 1918. Monica Dall'Asta ricorda che il pubblico americano apprezzò molto *The Liberator*, nonostante l'illogicità dell'intreccio, indice del fatto che a piacere dei

²⁷ S. Dagna e C. Gianetto, *Maciste*, dal Catalogo della XXIII edizione del festival *Il cinema ritrovato*, Cineteca di Bologna (2009), pag. 157

²⁸ *Ibidem*

film di Maciste non era tanto la narrazione, quanto la ripetizione delle medesime imprese in molteplici varianti²⁹. È quindi il “ritorno dell’identico” definito da Eco a far sì che i film di Maciste raccolgano l’apprezzamento del pubblico.

I serial di Maciste fin qui citati mostrano la caratteristica che differenzia i serial italiani da quelli francesi e americani. I serial italiani appaiono più brevi, fino alle tre puntate, a fronte delle dodici dei serial francesi e delle diciotto di quelli americani. Dall’altra parte, la durata del singolo film è superiore a quella del modello francese o americano: al minor numero di puntate corrisponde una maggior durata delle stesse.

Ci sono altri due elementi da tenere in conto. Il primo è che le opere seriali che in questi anni trovano spazio nell’industria italiana, esclusi alcuni casi come i film di Maciste, sono quasi sempre ispirati a personaggi o narrazioni estere, francesi e statunitensi. Non si assiste, come in altri paesi, ad una rimodulazione di modelli provenienti dall’estero, ma ad una mera traduzione di opere straniere.

C’è poi da sottolineare un altro limite all’interno dell’industria italiana, ovvero la mancanza di un dialogo tra cinema ed editoria. Monica Dall’Asta riporta la definizione che Adorno e Horkheimer danno di “industria culturale”, vale a dire un dialogo sinergico tra i vari settori della produzione culturale: è evidente che in Italia manchi una vera e propria industria culturale³⁰. Se pensiamo al rapporto che si instaura tra cinema ed editoria per *What Happened to Mary?* ci si rende conto che l’Italia degli anni Dieci è ancora indietro, ancora non sfrutta fino in fondo le potenzialità della serialità e di un dialogo con gli altri settori della produzione culturale.

Esiste qualche eccezione, rappresentata da un altro personaggio seriale che nasce in Italia in questi anni: *Za la Mort*, ideato da Emilio Ghione, che ne è anche l’interprete. Il personaggio nasce dall’ispirazione che i modelli degli antieroi francesi hanno su Ghione: *Za la Mort* è un «eroe oscuro dalle nobili origini»³¹, che per una serie di disgrazie finisce per diventare un abitante dei bas-fonds parigini e un oscuro vendicatore e giustiziere. *Za la Mort* è protagonista di una serie di film che comprende, oltre a pellicole autosufficienti, anche quattro serial, per un totale di trentasei titoli³². La serie ha inizio nel 1914 con *Nelly la gigolette* e si concluderà nel 1924 con *Ultimissime della notte*. Tuttavia, l’opera più celebre di questa lunga serie è *I topi grigi*, serial del 1918, che rispetto alle tre puntate standard dei serial italiani detiene, insieme a *Gli artigli d’acciaio* (Giuseppe Guardino, 1920), il record di ben otto puntate.

²⁹ M. Dall’Asta, *Trame spezzate. Archeologia del film seriale*, cit., pag. 300

³⁰ *Ivi*, pag. 191

³¹ *Ivi*, pag. 37

³² D. Lotti, *I topi grigi (Emilio Ghione, 1918). Il romanzo cinematografico di Za la Mort*, cit., pag. 35

Per Ghione, *Za la Mort* rappresenta la risposta italiana al modello degli antieroi francesi³³ e infatti, nonostante l'ambientazione estera, le location de *I topi grigi* rimandano ad un immaginario profondamente italiano³⁴. Monica Dall'Asta individua in questo una notevole contraddizione: Ghione vuole offrire un'alternativa italiana al modello francese, ma per farlo arriva a creare un personaggio che, nonostante l'italianità delle location, italiano non è³⁵.

Za la Mort condivide con *Maciste* la convivenza di due modelli seriali, quello della serialità orizzontale e quello della serialità verticale. Rispetto a *Maciste*, però, *Za la Mort* fa un passo in avanti. La serie di *Za la Mort*, infatti, arriva a configurarsi come un microcosmo narrativo: dal 1922, infatti, vengono editi alcuni romanzi con protagonista lo stesso *Za la Mort*, nonché delle novellizzazioni dai film³⁶. Inoltre, nel 1919 viene prodotto uno spin-off apocrifo sulla figura del villain di *I topi grigi*, ovvero il Grigione, interpretato da Alberto Francis Bertone. Si tratta di un serial in due puntate, *L'officina del Grigione*, scritto, diretto e interpretato dallo stesso Bertone³⁷.

La serie di *Za la Mort* si configura quindi come un'opera eccezionale non solo nel cinema italiano degli anni Dieci, ma anche del cinema italiano in generale. La creazione di un universo narrativo distribuito su più media è qualcosa che, salvo negli ultimi anni, nel cinema italiano si è visto poco.

1.4 Serialità e transmedialità

La storia della serialità ha conosciuto un punto di svolta nell'era della convergenza dei media. Oggi la maggior parte dei prodotti seriali sono anche transmediali, ovvero sono parte di narrazioni che si dipanano su più media diversi. Per approfondire questo concetto, bisogna prima introdurre quello di *franchising*, che in parte abbiamo già incontrato parlando di *What happened to Mary?*.

Quella del franchising è una pratica che risale ufficialmente al periodo della New Hollywood, quando i ricavi della release theatrical di un film non erano più sufficienti a sostenere l'industria³⁸. Si tratta di un accordo tra una "compagnia madre", detta *franchiser*, e una o più aziende dette *franchisee*, accordo che autorizza queste ultime a realizzare prodotti «ancillari»³⁹ al film. Il primo film a sfruttare

³³ M. Dall'Asta, *Trame spezzate. Archeologia del film seriale*, cit., pag. 292

³⁴ G. P. Brunetta, *Guida alla storia del cinema italiano*, cit., pag. 50

³⁵ M. Dall'Asta, *Trame spezzate. Archeologia del film seriale*, cit., pag. 292

³⁶ D. Lotti, *I topi grigi (Emilio Ghione, 1918). Il romanzo cinematografico di Za la Mort*, cit., pag. 38

³⁷ *Ivi*, pag. 45

³⁸ F. Zecca, *Cinema Reloaded. Dalla convergenza dei media alla narrazione transmediale*, in F. Zecca (a cura di), *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Mimesis Edizioni, Milano – Udine, 2012, pag. 17

³⁹ *Ibidem*

questo tipo di pratica è *Star Wars* (George Lucas, 1977), con la produzione di una serie di giocattoli realizzati dalla Kenner Products, che arrivano ad essere venduti per una cifra di 100 milioni di dollari in solo un anno⁴⁰. I produttori della New Hollywood si rendono conto che il film non può più essere il centro dei guadagni, ma è necessario sfruttare le potenziali opere collaterali che il testo filmico può generare. Si pensi che ad aprile 2015 l'intero franchise di *Star Wars* aveva totalizzato 27 miliardi di fatturato, di cui solo poco più di 4 miliardi provenivano dagli incassi al botteghino. La quota maggiore di guadagno, proveniva invece dalla vendita dei giocattoli, con un valore di 12 miliardi⁴¹. Emerge chiaro da questi dati che il cinema smette di essere la principale fonte di guadagno per le major hollywoodiane.

Gli studios non possono più accontentarsi di realizzare un buon film, devono invece creare un «prodotto culturale che possa essere rigenerato attraverso ogni forma»⁴². Si tratta, in altre parole, di pensare a un prodotto che possa aprire la strada a possibili rielaborazioni, approfondimenti ed espansioni in più media possibili. Quando un prodotto filmico raggiunge questo risultato, si può parlare di narrazione transmediale, teorizzata da Henry Jenkins nel suo saggio *Cultura convergente* con queste parole:

una storia raccontata su diversi media, per la quale ogni singolo testo offre un contributo distinto e importante all'intero complesso narrativo. Nel modello ideale di narrazione transmediale, ciascun medium coinvolto è chiamato in causa per quello che sa fare meglio – cosicché una storia può essere raccontata da un film e in seguito diffusa da televisione, libri e fumetti.⁴³

In realtà Jenkins non è il primo a parlare di transmedialità. A usare questo termine per la prima volta è la psicologa e analista Marsha Kinder nel 1991, nel suo volume *Playing with Power in Movies, Television and Video Games*⁴⁴. Kinder parla di “intertestualità transmediale”: si riferisce alla pratica di riproporre un medesimo personaggio della cultura pop all'interno di un franchise. Kinder propone l'esempio delle Tartarughe Ninja, personaggi nati tra le pagine della serie a fumetti ideata nel 1984 da Kevin Eastman e Peter Laird, ma che nel giro di pochissimi anni sono stati riproposti in altre forme mediali: giochi di ruolo, serie animate, action figures e una trilogia cinematografica in live action⁴⁵.

⁴⁰ F. Zecca, *Dal movie franchise al (trans)media franchise. Appunti per una genealogia della transmedialità cinematografica*, in «Cinergie. Il cinema e le altre arti», n.19, marzo 2010, pagg. 47-49

⁴¹ P. Bertetti, *Che cos'è la transmedialità*, Carocci editore, Roma, 2020, pagg. 13-14

⁴² T. Scharz, *The New Hollywood*, in J. Collins, H. Radner, A. Preacher Collins (a cura di), *Film Theory Goes to the Movies*, London, Routledge, citato in F. Zecca, *Dal movie franchise al (trans)media franchise. Appunti per una genealogia della transmedialità cinematografica*, cit.

⁴³ H. Jenkins, *Cultura convergente*, Apogeo, Milano, 2007 (ed. origin. H. Jenkins, *Convergence culture*, New York University, New York, 2006), pag. 84

⁴⁴ P. Bertetti, *Che cos'è la transmedialità*, cit., pag. 18

⁴⁵ *Ivi*, pag. 19

Tra queste pagine ci si concentrerà tuttavia sulla definizione proposta da Henry Jenkins. Va detto che le due definizioni non differiscono troppo. La principale differenza sta nel fatto che Marsha Kinder si riferisce ancora ai franchise “tradizionali”, quelli degli anni Ottanta, in cui la riproposizione di contenuti su media differenti avveniva in maniera non necessariamente coordinata e strutturata⁴⁶.

Jenkins, invece, scrive in un periodo in cui il panorama mediale e culturale è decisamente diverso. Innanzitutto Jenkins prende in esame il franchise di *Matrix*, al centro del quale troviamo i tre film diretti dalle sorelle Wachowski, attorno a cui orbitano tutta una serie di prodotti televisivi, videoludici e letterari interconnessi tra loro. Jenkins individua l’origine di questo interesse delle sorelle Wachowski per le narrazioni transmediali, nei cosiddetti “media mix” giapponesi, teorizzati dall’antropologa Mimi Ito, la quale definisce con questo binomio la strategia per cui un determinato franchise si disperde tra tecnologie e media diversi, che coinvolgono attività ludiche diversificate, dalle sale giochi ai game boy, e che comportano una partecipazione attiva ed un’interattività tra i fruitori⁴⁷. Sono molti i franchise giapponesi a far parte di questa tipologia di narrazione, tra i più noti Jenkins cita *Yu-Gi-Oh!* e *Pokémon*.

L’esempio di *Matrix* assume ancora più importanza se pensiamo che quest’opera raccoglie intorno a sé tutte quelle caratteristiche del cinema che va a svilupparsi nel nuovo millennio, un cinema che non è più relegato solo alla sala cinematografica, ma che dialoga con media diversi e si concede al pubblico in forme sempre più diversificate. *Matrix* è proprio il prodotto di questo “Cinema due”, così definito da Francesco Casetti in *L’occhio del Novecento*⁴⁸.

Inoltre, analizzare *Matrix* ci permette di capire quali sono le caratteristiche portanti della narrazione transmediale nell’età contemporanea. Il primo film, uscito nel 1999 ebbe tale successo da portare alla realizzazione di due sequel, girati *back-to-back* e uniti da un cliffhanger. *Matrix Reloaded* (*The Matrix Reloaded*) uscì al cinema nel maggio 2003 e *Matrix Revolutions* (*The Matrix Revolutions*) il novembre dello stesso anno.

Nonostante già con il primo film si fosse intrapresa un’espansione transmediale, con una serie a fumetti pubblicata sul sito web del film, è con i due sequel che l’universo di *Matrix* conobbe una vera e propria espansione sistematica e coordinata su media diversi. Parallelamente alla produzione di *Reloaded* e *Revolution*, venne prodotto un lungometraggio d’animazione a episodi, *Animatrix* (*The Animatrix*) a cui presero parte animatori statunitensi, giapponesi e coreani. Il primo di questi episodi animati, *L’ultimo volo della Osiris* (*Final Flight of the Osiris*), su cui si tornerà, uscì al cinema nel marzo del 2003, precedendo le proiezioni del film *L’acchiappasogni* (*Dreamcatcher*, Lawrence

⁴⁶ *Ibidem*.

⁴⁷ H. Jenkins, *Cultura convergente*, cit., pag. 101

⁴⁸ G. Carluccio, *Il cinema della convergenza, Matrix (1999)*, in G. Alonge, G. Carluccio, *Il cinema americano contemporaneo*, Editori Laterza, Bari-Roma, 2015

Kasdan, 2003), per promuovere l'imminente uscita nelle sale di *Reloaded*⁴⁹. Si trattò in questo caso di un esempio di *cross-promotion*, ovvero di promozione incrociata tra più contenuti diversi⁵⁰.

Questo lungometraggio d'animazione a episodi, che ebbe poi una distribuzione in home video, espandeva l'universo presentato nei film, approfondiva linee narrative che nei film erano appena accennate e si rivelava parte integrante di un mosaico ben più grande. Il già citato *L'ultimo volo della Osiris*, ad esempio, raccontava il viaggio dell'astronave Osiris per raggiungere la nave Nabucodonosor, ben nota agli spettatori dei film, per consegnare al suo equipaggio un messaggio fondamentale. Nei film della trilogia tale missione veniva appena citata.

Allo stesso modo anche il videogame *Enter the Matrix*, uscito insieme a *Matrix Reloaded* nel maggio 2003, approfondisce un elemento narrativo che nei film non era stato particolarmente toccato. Giocando a *Enter the Matrix*, il giocatore veste i panni di Niobe, che nei film è interpretata da Jada Pinkett Smith e che in *Revolutions* si trova ad avere un ruolo fondamentale ai fini della trama. Solo chi ha giocato al videogioco conosce fino in fondo il personaggio e vive il suo ruolo nel terzo film come un compimento soddisfacente del suo arco narrativo.

I due esempi sopracitati portano a due conseguenze. Da un lato emerge chiaramente che il franchise di *Matrix* è pensato e realizzato con grande coordinazione tra tutte le parti, in quanto ogni tassello è fondamentale per l'affresco generale. Dall'altra, la moltitudine di riferimenti a linee narrative sviluppate nei vari prodotti, stimola la curiosità e l'interesse del fruitore, che gode così nel recuperare gli altri tasselli del mosaico per accrescere la propria conoscenza del mondo raccontato.

A tal proposito, Jenkins riconosce come gran parte della critica abbia giudicato negativamente il secondo e il terzo capitolo della saga cinematografica, per via dei criteri ormai superati su cui si basava quella critica. I parametri per giudicare un prodotto come *Matrix*, devono essere diversi da quelli utilizzati per giudicare il cinema più tradizionale, in quanto *Matrix* è figlio di un cinema nuovo, ancora poco esplorato. Inoltre, secondo Jenkins, non si può giudicare la trilogia cinematografica senza tenere conto del progetto mediale ed editoriale che vi sta intorno. Criticare l'incoerenza o la superficialità con cui vengono trattati alcuni aspetti all'interno dei tre film, non ha senso in un contesto transmediale in cui il cinema è solo una componente di una macchina molto più grande (fig. 1). Si pensi ad esempio che Morpheus, uno dei personaggi principali della saga, interpretato nei film da Lawrence Fishburne, muore all'interno del videogioco *The Matrix Online*, quindi all'interno di un prodotto collaterale rispetto al film. La morte di un personaggio è sempre un evento narrativamente

⁴⁹ *Short films flesh out 'Matrix' saga*, su «NBCnews.com», 26 marzo 2003: <https://www.nbcnews.com/id/wbna3078970> (consultato il 18 dicembre 2021)

⁵⁰ P. Bertetti, *Che cos'è la transmedialità*, cit., pag. 86

rilevante e il fatto che in questo caso venga raccontata in un'opera ancillare rispetto al medium principale è indicativo della natura di questo franchise.

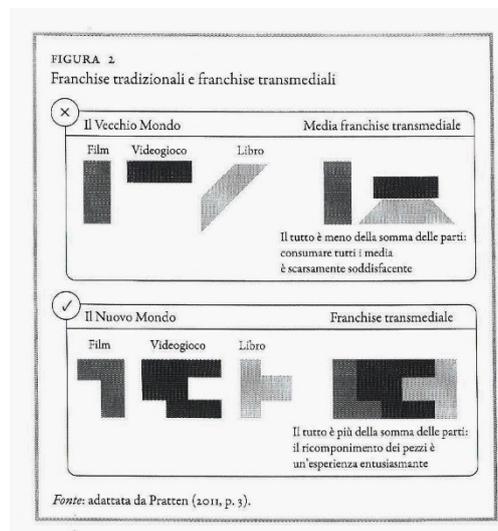


Figura 1. Confronto tra franchise tradizionali e franchise transmediali (*Matrix*), schema proposto da Robert Pratten in R. Pratten, *Getting Started in Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners*, CreateSpace, Scotts Valley, 2011, riportato in P. Bertetti, *Che cos'è la transmedialità*, Carocci editore, Roma, 2020

Oltre al videogioco e al film d'animazione, la narrazione di *Matrix* si è sviluppata anche su alcune serie a fumetti, a cui ha collaborato persino Neil Gaiman, uno degli autori più importanti del fumetto anglofono.

Questa moltitudine di narrazioni facenti parte del medesimo universo, è caratteristico del "Cinema due" teorizzato da Casetti. È un cinema la cui priorità, ancora prima della storia, è la costruzione di un mondo narrativo, che sia sufficientemente coerente ed espandibile da tesserci attorno un franchise spalmato su più media possibili. Non solo cinema, ma anche videogiochi, fumetti, romanzi, action figures.

Emblematica è la dichiarazione di uno sceneggiatore anonimo che Jenkins riporta nel suo testo:

Quando ho iniziato il mio lavoro, bisognava creare una storia perché senza una buona narrazione non ci sarebbe stato nessun film. Poi, con la diffusione dei *sequel*, divenne importante inventare un buon personaggio che potesse reggere più storie. Oggi invece si inventano mondi che possano ospitare molti personaggi e molte storie su più media.⁵¹

⁵¹ H. Jenkins, *Cultura convergente*, cit., pag. 105

Proprio la necessità di mondi ricchi di stimoli e possibili diramazioni lega la transmedialità alla serialità. Non solo perché le narrazioni a puntate consentono più tempo e spazio a disposizione per esplorare un mondo, ma anche perché, come ricorda Bertetti, le narrazioni transmediali contemporanee rappresentano un rinnovamento delle narrazioni seriali sorte nel XIX secolo. Rispetto alla serialità dei secoli precedenti, però, le narrazioni transmediali di oggi «ne offrono [...] una versione iperbolica, nella quale i frammenti di storia non si organizzano in una sequenza lineare monomediale ma si disperdono in un'ampia trama attraverso più sistemi mediali»⁵².

Dall'altro lato, questa necessità di mondi ricchi e sfaccettati porta le produzioni a privilegiare determinati generi rispetto ad altri. Colin B. Harvey individua nel fantasy il genere più fortunato delle contemporanee narrazioni transmediali⁵³. Bisogna considerare che parlando di fantasy Harvey fa riferimento anche alla fantascienza⁵⁴. La complessità degli universi fantasy e fantascientifici, dice Harvey, comporta che numerosi elementi narrativi, come la geografia o la Storia del mondo raccontato, ci vengano appena accennati nei film di un franchise. È tipico di questi generi, infatti, la creazione di mondi estremamente complessi e sfaccettati: se pensiamo alle saghe cinematografiche de *Il Signore degli Anelli* o *Star Wars*, ci rendiamo conto che ci sono moltissimi elementi che nei film vengono tralasciati o appena citati, lasciandoli quindi in una bolla di ambiguità. È proprio da questa ambiguità che prendono vita molte diramazioni transmediali connesse ai film. È compito delle opere collaterali esplorare quei dettagli che nei film non hanno trovato spazio adeguato.

Inoltre, più il mondo è ricco e sfaccettato, più consoliderà l'interesse dei fan verso il franchise. Il Marvel Cinematic Universe è esemplare in tal senso: nel corso dei numerosi film è stato costruito un mondo narrativo che si intreccia con quello dei fumetti e che stimola proprio la conoscenza dei fan, i quali si divertono a cogliere i numerosi riferimenti e collegamenti presenti all'interno delle singole opere.

Ma i riferimenti non devono necessariamente essere diegetici e relativi all'universo narrativo raccontato. Se prendiamo ancora *Matrix*, vediamo che già dal primo film sono presenti riferimenti alla cultura umanistica in generale: dai racconti biblici, alla letteratura classica e contemporanea, ma anche riferimenti filosofici, come quelli al pensiero di Jean Baudrillard⁵⁵. Ci sono poi numerosi riferimenti ad anime e manga di grande successo, quali *Ghost in the Shell* e *Akira*, che oltre a suffragare l'ipotesi che la cultura nipponica sia stata centrale nell'ideazione del franchise di *Matrix*⁵⁶,

⁵² P. Bertetti, *Che cos'è la transmedialità*, cit., pag. 74

⁵³ C. B. Harvey, *Storie universali. Transmedia storytelling, memoria "sfocata" e il dominio del fantasy*, in F. Zecca (a cura di), *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, cit., pag. 169

⁵⁴ Harvey si rifà alle teorie di Brian Attebery, che individua un legame molto stretto tra fantasy e fantascienza: per approfondimenti si veda B. Attebery, *Strategies of Fantasy*, Indiana University Press, Bloomington 1992, pagg. 12-13

⁵⁵ H. Jenkins, *Cultura convergente*, cit., pag. 87

⁵⁶ *Ivi*, pag. 101

dimostra anche la ricchezza di suggestioni dell'universo narrativo creato dalle sorelle Wachowski, suggestioni che instaurano un dialogo intellettuale con i fan. Infine, nei film della saga sono presenti numerosi indizi che fanno sì che *Matrix* possa essere letto come un'allegoria della vita delle persone transgender. Questa teoria, confermata dalla stessa Lilly Wachowski⁵⁷, è un altro elemento che arricchisce il contenuto di *Matrix* e rende l'intero franchise un motore di discorsi sociali e culturali, non solo cinematografici.

1.5 Un'origine per la transmedialità?

Se si volesse intraprendere uno studio sulla storia di questo tipo di narrazioni si dovrebbe andare decisamente più indietro rispetto agli anni Ottanta del Novecento. Relativamente ai processi collegabili oggi alla transmedialità, Henry Jenkins parla addirittura dell'età classica, del periodo in cui circolava per la prima volta l'*Odissea* (indicativamente tra il VIII e il VI secolo a.C.):

Quando i greci ascoltavano i racconti di Ulisse, non avevano bisogno di spiegazioni su chi egli fosse, da dove venisse o quale fosse la sua missione. Omero poté creare un'epica orale basandosi su "frammenti e pezzi di informazione" di miti preesistenti, perché contava sul fatto che il suo pubblico, bene informato, potesse sciogliere ogni confusione.⁵⁸

Chi ascoltava i racconti di Ulisse, dei cosiddetti "fan ante litteram", attingeva quindi da un'intelligenza collettiva per riempire i buchi lasciati dalle narrazioni, così come un fan di *Matrix* potrebbe attingere dall'universo transmediale per comprendere, ad esempio, come ha fatto il messaggio mandato dall'Osiris a raggiungere la Nabucodonosor in *Matrix Reloaded*.

Paolo Bertetti, d'altra parte, riporta la teoria di Matthew Freeman, secondo cui potremmo far risalire le prime narrazioni effettivamente definibili transmediali tra la fine del XIX e l'inizio del XX secolo: è in questo lasso temporale che si ha l'uscita di *Il meraviglioso mago di Oz*, romanzo di Lyman Frank Baum, che Mark J. P. Wolf definisce «il primo grande franchise transmediale»⁵⁹. Il romanzo di Baum, infatti, avrà da subito un'espansione transmediale, a partire dall'omonimo musical che nel 1902 verrà presentato a Chicago. Ma quello del mago di Oz è anche uno dei primi franchise ad attuare un processo di cross-promotion, tramite l'espansione dell'universo narrativo su media diversi.

⁵⁷ *The Matrix is a 'trans metaphor'*, Lilly Wachowski says, su «BBC.com», 7 agosto 2020: <https://www.bbc.com/news/newsbeat-53692435> (consultato il 20 dicembre 2021)

⁵⁸ H. Jenkins, *Cultura convergente*, cit., pag. 113

⁵⁹ P. Bertetti, *Che cos'è la transmedialità*, cit., pag. 85

Parliamo di fumetti, film, prodotti di merchandising e spettacoli. Si potrebbe pensare che si tratti di semplici trasposizioni del medesimo romanzo del 1900; in realtà non è così, si tratta a tutti gli effetti di espansioni narrative che arricchiscono il mondo presentato nel primo romanzo⁶⁰.

Dopo il caso del mago di Oz, le narrazioni transmediali si sono susseguite fino ai giorni nostri, ma come nota Bertetti, per molto tempo si è trattato di espansioni mediali fini a se stesse, motivate dalla volontà di condividere i medesimi personaggi narrativi su media differenti, senza però un progetto di espansione di un mondo o di un affresco narrativo⁶¹. Solo recentemente, con opere come *Matrix*, si è assistito all'emergere di narrazioni transmediali finalizzate alla creazione di mondi e ad espansioni narrative coerenti. È un tipo di progettazione che vede nella transmedialità un'opportunità narrativa ben superiore rispetto al passato e che vede oggi una grandissima espansione, con proprietà intellettuali come il Marvel Cinematic Universe o il DC Extended Universe e universi narrativi transmediali come quello del Wizing World⁶². È chiaro quindi che il concetto di transmedialità, pur essendo al centro di discussioni e dibattiti recenti, è qualcosa che risale a un periodo ben più lontano nel tempo.

Un altro esempio che merita di essere ricordato è *The Blair Witch Project* (Eduardo Sánchez e Daniel Myrick, 2001), tra i primi film a introdurre la discussione sulla transmedialità nel dibattito pubblico contemporaneo⁶³. Si tratta di un film a bassissimo budget, appena 60.000 dollari⁶⁴, che divenne un vero e proprio fenomeno per la rete di rapporti transmediali che andò ad intrecciare ancora prima della sua uscita. La release cinematografica fu infatti preceduta da un *mockumentary* (falso documentario) trasmesso negli Stati Uniti da SCI-FI Channel, in cui si raccontava alcuni episodi relativi alla leggenda della strega di Blair. Fu inoltre realizzato un sito web che raccoglieva a sua volta dettagli e materiali fake relativi a questa oscura e inquietante figura, oltre alla pubblicazione di un albo a fumetti sempre incentrato sulla figura della famigerata strega di Blair.

The Blair Witch Project racconta di tre ragazzi che decidono di girare un documentario sulla strega che secondo la leggenda dovrebbe abitare nei boschi intorno a Burkittsville. Per farlo i due registi scelgono di adottare la tecnica del *found-footage*, ovvero del ritrovamento di materiale registrato. Questa scelta si somma alla decisione di mettere in scena il tutto senza effetti digitali, con luce naturale e macchina a mano, coinvolgendo attori non professionisti che recitarono

⁶⁰ Dopo *Il meraviglioso mago di Oz*, la storia proseguirà in altri tredici romanzi, scritti dallo stesso Baum nell'arco di vent'anni. Dopo la sua morte nel 1919, la serie continuerà con romanzi scritti da altri autori, alternando opere ufficiali a testi apocrifi.

⁶¹ P. Bertetti, *Che cos'è la transmedialità*, cit., pag. 87

⁶² Il Wizing World è l'etichetta sotto cui sono riunite le saghe cinematografiche di *Harry Potter* e *Animali Fantastici*, nonché i videogiochi e i romanzi annessi.

⁶³ H. Jenkins, *Cultura convergente*, cit., pag. 90

⁶⁴ *The Blair Witch Project* su «Box Office Mojo»: <https://www.boxofficemojo.com/release/r12279611521/> (consultato il 18 dicembre 2021)

improvvisando. Il risultato fu quello di un film estremamente realistico e per tale ragione estremamente efficace nel trasmettere paura.

L'assenza di effetti o doppiaggio non è una posizione *low-tech* presa da Myrick e Sánchez – è ciò che rende il film assolutamente convincente, e perciò lo fa ribollire di paura. Quello che stiamo guardando è quello che è accaduto. Chi avrebbe pensato che il limitativo vocabolario visuale dei filmati amatoriali potesse essere la fonte essenziale della paura cinematografica?⁶⁵

La decisione di far precedere il film da un falso documentario e da un sito web ricco di false notizie era proprio finalizzata ad accrescere l'impressione di realismo del mondo narrativo e portò alla costituzione di una solida base di fan attirati dalla verosimiglianza di questa narrazione.

Il sito web e il documentario di SCI-FI Channel non furono quindi semplicemente degli strumenti di marketing, ma anzi furono parte integrante dell'esperienza filmica⁶⁶ e più in generale dell'universo narrativo che si venne a creare. Infatti, dopo *The Blair Witch Project*, uscì un secondo film, intitolato *Book of Shadows: Blair Witch 2*, accompagnato a sua volta da un albo a fumetti e sempre nel 2000 esordì una trilogia di videogame. Ci fu anche una serie di libri per ragazzi, editi tra il 2000 e il 2001 e per ciascuno dei due film uscì una raccolta di falsi rapporti di polizia, interviste, fotografie e articoli legati agli eventi dei film.

Ancora prima di *Matrix*, quindi, *The Blair Witch Project* si mostrò come un effetto di quanto stava accadendo nel cinema di quegli anni, in particolare nel cinema di Hollywood⁶⁷ e rappresentò un modello esemplare di dialogo tra cinema e web, sia in termini di marketing che di costruzione dell'immaginario narrativo⁶⁸. I due autori, infatti, presero parte attivamente alla gestione del sito web del film, aggiungendo dettagli e informazioni false volte ad accrescere il livello di realismo; inoltre fu presto aperta una sezione del sito in cui i fan potevano discutere tra loro riguardo alla mitologia che si andava creando⁶⁹. Tutto queste scelte precise portarono alla nascita di una base di fan, che oggi chiameremmo *fandom*.

⁶⁵ M. Atkinson, *Quickies: The Blair Witch Project*, su «Film Comment», Vol.35 Fasc.4, Luglio/Agosto 1999, pag. 74 (traduzione e corsivo miei)

⁶⁶ J. P. Telotte, *The Blair Witch Project project: Film and the Internet*, su «Film Quarterly», Vol. 54 Fasc. 3, Primavera 2001, pag. 34

⁶⁷ *Ivi.*, pag. 32

⁶⁸ H. Jenkins, *Cultura convergente*, cit., pag. 94

⁶⁹ *Ivi.*, pag. 93

1.6 Il fandom: da fruitori a creatori

Come abbiamo visto, il testo seriale è per sua natura “fattitivo”, perché stimola un’attività pratica da parte del fruitore. Con le narrazioni transmediali si fa un passo in più. Caratteristica ricorrente (ma non necessaria) di questo tipo di narrazioni è quella del coinvolgimento attivo del fruitore nell’articolazione del mondo narrativo. Questo coinvolgimento attivo, si dà principalmente in due modi: da un lato assistiamo alla creazione di UGC (User Generated Content), ovvero contenuti generati dagli utenti; dall’altra il ruolo attivo dei fan ha a che fare con la promozione e il passaparola attraverso canali mediali, quali i social network, ma in generale tramite il dialogo con gli altri fan⁷⁰.

I primi studi sui fan, risalenti ai primi anni Novanta, pongono l’attenzione proprio sulla dimensione della creazione di contenuti da parte dei fan⁷¹. Si parla di *fanzine* (riviste realizzate dai fan), *fan art* (illustrazioni) e *fan fiction*, forse la pratica più comune, che consiste nella creazione di narrazioni non ufficiali che espandono il mondo di partenza.

Questo recente interesse rivolto alla figura del fan, legittimato dalla sempre crescente letteratura a riguardo, ha portato alla creazione del termine “fandom” (da fan e kingdom) con cui si intende la totalità degli individui, in forma organizzata, che si raccoglie per passione intorno al medesimo prodotto culturale.

Va subito chiarito un aspetto: data la velocità con cui il panorama mediale degli ultimi anni sta mutando, quanto detto oggi in merito alle pratiche dei fan, può non essere più valido domani. In questo contesto ci si riferisce al panorama contemporaneo, in cui lo spettatore (ma in generale il fruitore) è ben lontano dall’immagine tradizionale che fino a pochi anni fa si aveva di lui. Oggigiorno lo stimolo creativo è soggetto ad un doppio movimento, dall’alto verso il basso e dal basso verso l’alto. In altre parole, non sono più solo le case di produzione a creare prodotti, ma sono gli stessi fan a contribuire con proprie creazioni all’espansione di un mondo narrativo.

Parliamo in questo caso di *fanwork*, diversi dai cosiddetti *fanac*, che comprendono invece le attività di un fandom che non prevedono la realizzazione di un oggetto materiale⁷². I fanwork, d’altra parte, sono tutte quelle creazioni materiali che provengono dai fan. Si tratta delle già citate fan fiction, che possono avere differenti forme mediali: dai fumetti, ai racconti in prosa, per cui esistono anche delle piattaforme virtuali e dei siti dedicati. Bertetti ne cita due, *Archive Of Our Own* e *Fanfiction.net*.

⁷⁰ P. Bertetti, *Che cos’è la transmedialità*, cit., pag. 60

⁷¹ L. Tralli, *Pratiche delle audience nell’ecosistema narrativo*, in G. Pescatore (a cura di), *Ecosistemi narrativi*, Carocci editore, Roma, 2018, pag. 191

⁷² *Ivi*, pag. 197

Ma sono sempre più diffuse anche le creazioni audiovisive, frequentemente caricate su You Tube o Vimeo.

A sollecitare questo tipo di creazione è da un lato la fidelizzazione dei fan al prodotto, dovuta come si è già visto, alla ricchezza di stimoli presenti all'interno delle narrazioni transmediali e alla dimensione della serialità, che per forza di cose porta ad un'affezione del pubblico con l'opera. Ciò porta, in molti casi alla realizzazione di fan fiction tessute intorno ai personaggi. Abbiamo in questo caso fenomeni come quelle delle *slash fictions*, fan fiction dal carattere sentimentale e/o erotico che narrano di relazioni, spesso omosessuali, tra due o più personaggi di un universo narrativo⁷³. Ma non mancano anche i casi di crossover, ovvero l'incontro nel medesimo testo di due o più personaggi provenienti da universi narrativi diversi tra loro (frequenti i crossover tra *Harry Potter* e *Twilight*).

Dall'altro lato, le espansioni narrative da parte dei fan sono sollecitate dal cosiddetto *over-design* (o iperdiegesi) caratteristico delle narrazioni transmediali. Se prendiamo ancora *Matrix* come esempio archetipico di narrazioni transmediali, ci rendiamo conto di quanto l'universo narrativo sia così ricco di sfumature, suggestioni ed eventi che i vari prodotti annessi non potranno mai comprendere del tutto. È proprio in queste zone d'ombra inesplorate che lavorano i fandom.

Paolo Bertetti porta l'esempio di *Prelude to Axanar* (2014), cortometraggio fan-made diretto da Christian Gosset. Si tratta di un cortometraggio che riprende un evento appartenente al mondo narrativo di *Star Trek*, la cosiddetta battaglia di Axanar. Nelle produzioni ufficiali di *Star Trek*, tale battaglia era stata solo accennata e mai esplorata narrativamente. Per questo motivo prese il via un'iniziativa di alcuni fan che intendevano realizzare un lungometraggio di alto livello proprio sulla battaglia di Axanar. Ci troviamo quindi di fronte ad un esempio in cui un elemento narrativo appena accennato, viene espanso ed esplorato dai fan attraverso forme non ufficiali. Fu indetto un *crowdfunding* (raccolta fondi) per la realizzazione di un cortometraggio promozionale (per l'appunto *Prelude to Axanar*) e a fronte dei diecimila dollari richiesti, la campagna di crowdfunding ne raccolse oltre un milione. Il cortometraggio venne girato e caricato online e nonostante la dichiarata amatorialità del progetto, la Paramount e la CBS fecero causa ai produttori del cortometraggio per violazione del copyright.

Monica Dall'Asta ci ricorda che questo tipo di pratica non nasce nella contemporaneità⁷⁴. Già nella prima metà del Novecento si possono contare esempi in cui un determinato personaggio di narrativa popolare diventa protagonista di narrazioni non ufficiali, messe in moto da appassionati. Un caso interessante è il film *Monsieur Fantômas, 280.000e chapitre* (1936), realizzato dal poeta belga

⁷³ P. Bertetti, *Che cos'è la transmedialità*, cit., pag. 62

⁷⁴ M. Dall'Asta, *Trame spezzate. Archeologia del film seriale*, cit., pag. 16

Ernst Moerman insieme ad un gruppo di amici con l'aiuto di un vecchio equipaggiamento da cinema muto. Si tratta di un prodotto non ufficiale, pensato e realizzato da appassionati di Fantômas⁷⁵.

Prelude to Axanar, però, dimostra che queste iniziative dei fan possono portare a contrasti tra il pubblico e le case di produzione. La questione dei diritti è solo uno dei motivi di attrito tra i due soggetti sopra indicati. Spesso per risolvere questo problema, sono le stesse case di produzione ad indire iniziative a cui i fan possono partecipare attivamente con i propri progetti, in modo da rivendicare così il diritto della proprietà intellettuale e da avere un controllo sul canone⁷⁶. Le produzioni traggono vantaggio dal favorire le attività dei fandom, in quanto i prodotti e le azioni dei fan tengono costantemente vivi il dibattito e i discorsi sociali riguardo al prodotto, contribuendo, volontariamente o meno, alla promozione di esso.

Ci sono poi le divergenze dovute alle scelte narrative non approvate dai fan. Sono frequenti, infatti, i casi in cui le azioni intraprese da una produzione in merito ad un prodotto scontentano gli spettatori più affezionati. Bertetti definisce i fan “una forza conservatrice”, indicando come spesso il fandom sia così affezionato alle caratteristiche di un prodotto, da non riuscire ad accettare eventuali modifiche o mutamenti di quelle stesse caratteristiche.

Nel 2017, a seguito dell'uscita nei cinema di *Star Wars: Gli ultimi Jedi* (*Star Wars: The Last Jedi*, Rian Johnson), il fandom di *Star Wars* ha riversato sui social la propria delusione per l'atteso ottavo capitolo della saga. Le scelte narrative e i colpi di scena messi in atto da Johnson sono state lette da gran parte del fandom come un tradimento, in particolare per la conclusione dell'arco narrativo di Luke Skywalker, tanto che è stata indetta una petizione in cui si chiedeva alla Lucas Film di cancellare *Gli ultimi Jedi* dal canone e girarlo daccapo⁷⁷. Chiaramente la petizione non ha avuto alcun seguito, tuttavia è evidente nel vedere il capitolo successivo, *Star Wars: L'ascesa di Skywalker* (*Star Wars: The Rise of Skywalker*, J. J. Abrams, 2019) che in seguito alle polemiche dei fan si sia deciso di riportare la narrazione in binari più tradizionali, tralasciando quanto introdotto in *Gli ultimi Jedi*⁷⁸ e introducendo elementi del tutto nuovi al fine di concludere la saga secondo lo spirito attribuito dagli spettatori all'opera originale di George Lucas.

⁷⁵ *Ibidem*.

⁷⁶ P. Bertetti, *Che cos'è la transmedialità*, cit., pag. 66

⁷⁷ *Star Wars: Gli ultimi Jedi, partita una petizione per far rimuovere l'Episodio VIII dalla saga!*, su «Bestmovie.it», 18 dicembre 2017: <https://www.bestmovie.it/news/star-wars-gli-ultimi-jedi-partita-petizione-far-rimuovere-lepisodio-viii-dalla-saga/621737/> (consultato il 17 dicembre 2021)

⁷⁸ L. Rossi, *Star Wars: L'ascesa di Skywalker*, in «Cineforum.it», 18 dicembre 2019: <https://www.cineforum.it/recensione/Star-Wars-L-ascesa-di-Skywalker> (consultato il 19 dicembre 2021)

Capitolo 2

Il caso *Smetto quando voglio*

In questo capitolo si tratterà la trilogia cinematografica di *Smetto quando voglio* (Sydney Sibilia, 2014 – 2017), sia in relazione al contesto italiano in cui viene prodotta, sia relativamente ai processi seriali e transmediali che la coinvolgono. Si partirà da una contestualizzazione del primo film, *Smetto quando voglio* (2014), pensato inizialmente come opera autoconclusa. Si vedrà come *Smetto quando voglio* si rifaccia alla tradizione della commedia all'italiana, ibridandola in conformità a una propensione, rinvenibile nel cinema italiano degli ultimi anni, a una rinnovata attenzione verso i generi.

In un secondo momento si chiameranno in causa i due sequel, *Smetto quando voglio – Masterclass* (2017) e *Smetto quando voglio – Ad honorem* (2017), legati l'uno all'altro sia produttivamente che narrativamente. Di questi due film si analizzerà il progetto sotteso, riflettendo in primo luogo sui meccanismi seriali che mette in gioco, in secondo luogo sull'espansione transmediale intrapresa a scopo promozionale.

L'ultimo paragrafo sarà infine dedicato alle opere italiane che, dopo l'esperienza di *Smetto quando voglio*, hanno intrapreso simili espansioni seriali, attraverso uno o più sequel.

2.1 *Smetto quando voglio* di Sydney Sibilia nel contesto del cinema italiano contemporaneo

Prima di concentrarsi sulla trilogia di *Smetto quando voglio* di Sydney Sibilia, è necessario inquadrare il contesto in cui quest'opera prende vita. Vito Zagarrìo, in un suo recente saggio, parla di *New-New Italian Cinema*⁷⁹, per indicare quella corrente di autori e tendenze che negli ultimi anni stanno contribuendo a rinnovare l'estetica e i contenuti del cinema italiano. Zagarrìo individua l'inizio di questo rinnovamento nel 2008, con il successo a Cannes di due opere italiane, *Gomorra* di Matteo Garrone e *Il divo* di Paolo Sorrentino⁸⁰. Nel decennio successivo al 2008 si sono susseguiti altri successi a livello internazionale per il cinema italiano, si pensi alla vittoria all'Oscar di *La grande bellezza* di Sorrentino o al successo, sia in termini di premi che in termini di impatto sul grande

⁷⁹ V. Zagarrìo, *Nouvelle vague italiana. Il cinema del nuovo millennio*, Marsilio, Venezia, 2021, pag. 33

⁸⁰ *Ibidem*

pubblico, di *Chiamami col tuo nome* di Luca Guadagnino⁸¹. Recentemente *È stata la mano di Dio* di Sorrentino ha rinnovato questa attenzione internazionale per il cinema italiano, con la vittoria alla Mostra di Venezia del 2021 del Gran Premio della Giuria.

Questa rinnovata importanza del cinema italiano nello scenario internazionale va di pari passo con l'affermazione di autori già noti e con l'emergere di nuove leve. Accanto ai successi di Garrone, Sorrentino, i fratelli Taviani, Bellocchio e tanti altri, in questi anni iniziano a far parlare di sé giovani autori come Stefano Sollima (esordisce nel 2012 con *ACAB – All Cops Are Bastards*), Alice Rohrwacher (nel 2012 con *Corpo celeste*), Gabriele Mainetti (con *Lo chiamavano Jeeg Robot* del 2016) e i fratelli D'Innocenzo (con *La terra dell'abbastanza* del 2018). Sono autori che non si fanno conoscere solo in Italia, ma che riescono a superare i confini della loro terra: Sollima va a lavorare negli Stati Uniti già con il suo terzo film; Rohrwacher vince il Gran Prix Speciale della Giuria a Cannes nel 2014 e il Prix du scénario nel 2018; i D'Innocenzo vincono l'Orso d'Argento per la miglior sceneggiatura a Berlino nel 2020.

In questi anni in Italia si ha anche un recupero del cinema di genere, che coinvolge anche registi più affermati. Matteo Garrone nel 2015 porta a Cannes *Il racconto dei racconti – Tale of Tales*, suo primo film in lingua inglese, tratto dalla raccolta di fiabe del XVII secolo *Lo cunto de li cunti*. Questo film vince nel 2016 sette David di Donatello, tra cui quello per la miglior regia, ed è solo il primo dei due fantasy diretti dal regista: nel 2019, infatti, Garrone porta sul grande schermo *Pinocchio*, riproposizione di successo del romanzo di Collodi.

Film emblema di questa corrente di recupero dei generi è, però, *Lo chiamavano Jeeg Robot* (Gabriele Mainetti, 2016), talmente significativo che Pedro Armocida e Boris Sollazzo definiscono questa epoca del cinema italiano come “l'epoca di Jeeg Robot”⁸².

Presentato alla Festa del Cinema di Roma nel 2015, è accolto in termini decisamente favorevoli; ottiene inoltre otto David di Donatello nel 2016, tra cui tutti i premi agli attori e il premio al miglior regista esordiente. Convince e desta attenzione la sua capacità di combinare la figura del supereroe, tipica del cinema americano, con la realtà sociale dell'Italia del ventunesimo secolo⁸³. Non solo, *Lo chiamavano Jeeg Robot* è anche una pellicola che inserisce un genere hollywoodiano all'interno della tradizione cinematografica italiana, rappresentata sia dal gangster movie alla *Gomorra* (infatti il protagonista si ritrova coinvolto in un conflitto tra bande criminali affiliate alla

⁸¹ *Ibidem*

⁸² P. Armocida e B. Sollazzo, *L'uovo di Colombo*, in P. Armocida e B. Sollazzo (a cura di), *Ieri, oggi e domani. Il cinema di genere in Italia*, Marsilio, Venezia, 2019, pag.13

⁸³ P. Casella, *I nuovi re: Matteo e i suoi fratelli*, in P. Armocida e B. Sollazzo (a cura di) *Ieri, oggi e domani*, cit., pag. 37

camorra), sia dalla riflessione sociale tipica del neorealismo⁸⁴ e del cosiddetto cinema italiano d'impegno, colta nella denuncia delle condizioni di degrado in cui versano le periferie. Mainetti ha avuto lo stesso approccio con la sua opera seconda, *Freaks Out* (2021), film che unisce la mitologia dei supereroi ad influenze eterogenee ma avvertibili da Chaplin, Rossellini⁸⁵ e Monicelli. Come si vedrà, la capacità di unire le influenze americane con un cinema tipicamente italiano è ciò che ritroveremo anche in *Smetto quando voglio*.

Questa apertura al genere è incentivata soprattutto da Rai Cinema e 01 Distribution. Ne troviamo conferma in una recente intervista a Paolo Del Brocco, amministratore delegato di Rai Cinema: «Abbiamo un po' cercato di cambiare i gusti e le linee del cinema [...] abbiamo cominciato a fare dei film che mischiassero i generi all'interno [...] quindi uscendo un po' dal cinema autore e dalla commedia comica e basta.»⁸⁶.

È in questo contesto che viene realizzato nel 2014 *Smetto quando voglio*. All'epoca Sydney Sibilia aveva realizzato solo alcuni cortometraggi e qualche spot pubblicitario ed era quindi a tutti gli effetti un esordiente nel lungometraggio cinematografico. *Smetto quando voglio* è co-prodotto dalla Fandango di Domenico Procacci, dalla Ascent Film di Andrea Paris e Matteo Rovere e da Rai Cinema, che lo distribuisce tramite 01 Distribution. A supportare finanziariamente il film c'è anche la Regione Lazio con il fondo regionale per il cinema e l'audiovisivo e il MiBACT.

Il film racconta di un gruppo di ricercatori universitari della Sapienza di Roma che, a causa dei tagli alla ricerca provocati dalla crisi, si sono ritrovati ai margini della società e vivono in condizioni umilianti. Tutto è raccontato dal punto di vista di Pietro, interpretato da Edoardo Leo, attore e regista che Zagarrìo inserisce tra i nuovi caratteristi della commedia italiana⁸⁷. Pietro, neurobiologo, ha l'idea di sfruttare un vuoto legislativo e dare vita alla produzione di una droga paralegale insieme ad altri ex ricercatori, ottenendo così un riscatto sociale ed economico. Le cose cominciano ad andare bene, Pietro e i suoi colleghi si fanno un nome nel giro della droga e dalle discoteche arrivano fino ai ricevimenti di classe. Anche i soldi cominciano ad aumentare, tanto che i protagonisti affittano l'attico di un albergo di lusso nel centro di Roma.

Un giorno Giulia (Valeria Solarino), la fidanzata di Pietro, che lavora in un centro di recupero per tossicodipendenti, comincia a sospettare qualcosa e allora Pietro le confessa di aver avviato con i suoi colleghi la produzione di una droga. Viene così cacciato di casa e, nel disperato tentativo di

⁸⁴ L. Malavasi, *La guerra delle immagini. L'effetto di realtà nel cinema italiano contemporaneo*, su «FataMorganaWeb», 23 luglio 2018: <https://www.fatamorganaweb.it/la-guerra-delle-immagini/>

⁸⁵ A. Maiello, *Spettacolare sopra ogni cosa. Freaks Out di Gabriele Mainetti*, su «FataMorganaWeb», 8 settembre 2021: <https://www.fatamorganaweb.it/spettacolare-sopra-ogni-cosa-veneziana-78/> (consultato il 10 gennaio 2022)

⁸⁶ *Coming Soon, Film 2022: 01 Distribution presenta il nuovo listino 2022*, You Tube, 30 novembre 2021: <https://www.youtube.com/watch?v=0D5rITM3moM>

⁸⁷ V. Zagarrìo, *Nouvelle vague italiana*, cit., pag. 251

sistemare le cose, propone a Giulia di cenare insieme per darle delle spiegazioni. Tuttavia, Giulia viene rapita dal Murena (Neri Marcorè), a sua volta spacciatore, il quale offre a Pietro la libertà della donna in cambio di dieci chili di droga. Quella stessa sera uno dei ricercatori, Alberto (Stefano Fresi), fa un incidente in macchina e la polizia lo arresta. Questo evento scatena il panico all'interno della banda. Si decide di vendere i dieci chili al Murena, dopodiché chiudere per sempre la produzione della droga. Per recuperare i composti chimici necessari per sintetizzare dieci chili di pasticche, la banda decide di rapinare una farmacia, ma le cose precipitano e il farmacista rimane ferito. La banda fugge portandosi via il farmacista e Pietro, nella speranza di salvare se stesso e i suoi compagni, prepara una sostanza che dovrebbe cancellare al farmacista la memoria a breve termine.

Fortunatamente Pietro possiede ancora la primissima pasticca realizzata. Decide quindi di tendere una trappola al Murena. Durante lo scambio gli fa provare quell'unica pasticca, mentre gli altri dieci chili sono composti da pasticche di zucchero. Il tranello funziona e il Murena libera Giulia. Allo stesso tempo Pietro contratta con il commissario Galatro (Francesco Acquaroli), comprando la libertà di Alberto e dei suoi compagni in cambio del Murena. La banda, infatti, nasconde nel bagagliaio della macchina del Murena il farmacista, incastrandolo e facendolo arrestare per rapimento.

Avendo comprato la libertà per Alberto e gli altri suoi compagni, solo Pietro viene arrestato. In carcere può iniziare ad insegnare ai detenuti, guadagnando abbastanza da mantenere Giulia e il suo neonato bambino.

Lo spunto del film unisce delle suggestioni diverse. Da un lato c'è la tradizione della commedia all'italiana, incarnata dalla figura della "banda" caratteristica de *I soliti ignoti* (Mario Monicelli, 1958). Dall'altra parte c'è la serialità televisiva statunitense, con *Breaking Bad* (2008-2013) e *The Big Bang Theory* (2007-2019)⁸⁸. Queste ultime sono due delle serie che vanno per la maggiore nel 2014 in Italia e citandole il film si pone in dialogo con la propria contemporaneità.

Se quindi da un lato *Smetto quando voglio* si rifà alla tradizione della commedia all'italiana, allo stesso tempo riprende modelli del cinema d'oltreoceano. Questa comunione fa del primo film di Sibilìa «una storia tipica della commedia italiana, certo rivista ai tempi della crisi, messa in scena come fosse un film hollywoodiano»⁸⁹. La natura ibrida non si riflette solo nella scrittura, ma anche nella regia e nel comparto tecnico. La regia di Sibilìa, infatti, è una regia da cinema d'azione⁹⁰, con

⁸⁸ G. Frasca, *Smetto quando voglio*, in «Cineforum», Vol. 54 Fasc. 2, Marzo 2014, pagg. 45-46; i riferimenti a *Breaking Bad* e *The Big Bang Theory* sono esplicitati dalle note di regia sul sito di «GroenlandiaGroup.com»: <https://groenlandiagroup.com/it/portfolio/smetto-quando-voglio/> (consultato il 21 gennaio 2022)

⁸⁹ D. Zonta, *Smetto quando voglio*, su «MyMovies»: <https://www.mymovies.it/film/2013/smettoquandovoglio/> (consultato il 18 gennaio 2022)

⁹⁰ A. Crespi, *Smetto quando voglio*, su «L'Unità», 6 febbraio 2014

la frequente presenza di riprese aeree, dolly, ralenti, long takes e piani sequenza. Si pensi a come inizia il film: la prima inquadratura ci mostra un dettaglio dell'insegna di una farmacia, su cui iniziano a scorrere i primi crediti. Poi la macchina da presa, probabilmente agganciata a un dolly, scende a rivelarci il protagonista Pietro, interpretato da Edoardo Leo. È notte, sentiamo un voice over dello stesso Pietro, che ci introduce il tema alla base del film. Alcuni individui con il volto coperto da passamontagna attraversano l'inquadratura da sinistra a destra, passano accanto a Pietro ed entrano in farmacia. Poi la macchina da presa risale, Pietro entra nella farmacia e si sentono degli spari. La macchina da presa continua a salire, fino a mostrarci Roma dall'alto. Iniziano così i titoli di testa, accompagnati da *Why don't you get a job* degli The Offsprings, con un montaggio di riprese aeree notturne, che ci accompagnano fino al giorno. Il film ci porta quindi alcuni mesi nel passato: la rapina nella farmacia, a cui abbiamo appena assistito dal di fuori, tornerà solo verso la fine del film.

Già da queste prime immagini risalta agli occhi la fotografia satura e acida di Vladan Radovic, definita da Dario Zonta «flou pop»⁹¹, che trasforma la Roma notturna in una sorta di Los Angeles italiana⁹² e che uniforma i tre film e contribuisce a creare visivamente quello che è un vero e proprio mondo narrativo. Alcune caratteristiche di questa regia sono state riprese da Edoardo Leo nel suo terzo film da regista, *Noi e la Giulia* (2015), dove la critica nota un'evoluzione tecnica rispetto ai precedenti film di Leo⁹³ e che, per contenuti, si avvicina molto al film di Sibilìa⁹⁴.

Come anticipato, il motivo della banda composta da personaggi improbabili è tipica della commedia all'italiana, con i casi celebri di *I soliti ignoti* e di altri film di Monicelli, come *L'armata Brancaleone* (1966). Qui tuttavia si ha una sorta di ribaltamento. Se nei due film di Monicelli sopraccitati i protagonisti erano persone poco o affatto istruite e appartenevano alle classi più basse della scala sociale, in *Smetto quando voglio* i protagonisti sono tutti laureati e professori, individui colti, tanto competenti nel proprio ambito di studi, quanto in difficoltà a gestire le disavventure che si ritrovano a vivere.

La continuità con la commedia all'italiana è rappresentata anche dal suo riflettere con umorismo sulle problematiche sociali dell'attualità. Maurizio Grande dice che la commedia all'italiana «mise in scena [...] le angosce, le idiosincrasie di un popolo intero [...] fece spettacolo di quanto già – per la singolarità storica e culturale del Paese – era spettacolo quotidiano»⁹⁵ ed è la stessa cosa che fa *Smetto quando voglio*: tramite la commedia e l'estremizzazione di alcune situazioni, arriva

⁹¹ D. Zonta, *Smetto quando voglio*, cit.

⁹² *Ibidem*

⁹³ P. Casella, *Noi e la Giulia*, su «MyMovies», 16 febbraio 2015: <https://www.mymovies.it/film/2015/noielagiulia/> (consultato il 18 gennaio 2022)

⁹⁴ F. Caprara, *Noi e la Giulia*, su «La Stampa», 17 febbraio 2015

⁹⁵ M. Grande, *La commedia all'italiana*, Bulzoni, Roma, 2003, pag. 55

a mettere in scena quello che è un dramma sociale nazionale, ovvero la perdita dei posti di lavoro e il mancato ricambio generazionale generati dalla crisi economica. Ci sono momenti in cui questo dramma viene veicolato anche dal linguaggio filmico. La scena in cui Pietro scopre che non gli è stato rinnovato il contratto di ricerca, è seguita da una serie di due inquadrature in cui la macchina da presa si muove lentamente nel suo appartamento: le stanze sono vuote e in penombra, a sottolineare il vuoto e la disillusione che si sono impadronite del protagonista. Il tutto è accompagnato da un sottofondo musicale drammatico. Infine un carrello lento in avanti ci mostra Pietro seduto sul suo divano, mentre piange (fig. 2). È una sequenza dal tono malinconico che rappresenta bene quella che è la tragedia interna al film.



Figura 2. *Smetto quando voglio* (Sydney Sibilia, 2014), fotogramma dal film

E a rimarcare questa tragedia sarà la scoperta verso il finale del film che l'antagonista Murena, interpretato da Neri Marcorè, ha vissuto un percorso identico a quello del protagonista. Anche lui era un ricercatore universitario che per via della crisi si è ritrovato a lasciare l'università e a reinventarsi come spacciatore. Nel terzo film si scoprirà che la sua storia è in realtà più complessa, ma all'epoca del primo film, in cui ancora non si pensava ad una trilogia, questa specularità tra Pietro e il Murena si rivela la chiave di lettura del film.

Un altro legame che si può individuare con la commedia all'italiana è la natura fallimentare dei protagonisti. Così come i personaggi de *I soliti ignoti* architettavano un colpo per uscire dalla condizione di povertà economica e sociale in cui erano rinchiusi, anche i protagonisti di *Smetto quando voglio* si ingegnano per andare contro la legge e riscattarsi. Entrambi i gruppi di personaggi, però, falliscono: entrambe le narrazioni si strutturano su un «divario fra fini e mezzi, fra mete illusorie e inadeguatezza del soggetto»⁹⁶. I protagonisti di *Smetto quando voglio* non possono raggiungere il loro obiettivo, perché per quanto abbiano competenze scientifiche, non hanno l'indole necessaria

⁹⁶ *Ivi*, pag. 241

per portare avanti la loro missione. I protagonisti finiranno per macchiarsi di *hybris*, allargando sempre di più il loro campo d'azione, sconfinando nel territorio del Murena e decretando la loro fine.

Altro elemento che merita di essere messo in risalto è che già dal primo film, *Smetto quando voglio* si configura come un prodotto pop, che stimola gli spettatori nell'individuare riferimenti nascosti ad altre opere di massa, così come accadeva per *Matrix*⁹⁷. Oltre ai riferimenti già individuati a *Breaking Bad* e *The Big Bang Theory*, ci sono anche molti riecheggiamenti da *Ocean's Eleven* (2001) di Steven Soderbergh⁹⁸ e più in generale dall'*heist movie*. Inoltre, tre degli attori protagonisti (Valerio Aprea, Paolo Calabresi, Pietro Sermonti) hanno recitato anche in *Boris* (2007 – in produzione) serie di successo che a sua volta trattava le problematiche sociali dell'Italia e che nel corso degli anni ha visto la crescita di un vivace fandom sul web.

2.2 Il caso editoriale di *Smetto quando voglio* – *Masterclass* e *Ad honorem*

A fronte di un budget di due milioni di euro, *Smetto quando voglio* ne incassa al botteghino oltre cinque milioni⁹⁹. Viene presentato ad alcuni festival internazionali¹⁰⁰ con il titolo inglese *I Can Quit Whenever I Want* e in occasione dei David di Donatello 2014 riceve dodici nomination, non ottenendo però alcuna vittoria. Dato il successo del film, in occasione del BFI London Film Festival a ottobre 2014, Sydney Sabilia parla della possibilità di realizzare non uno, ma due sequel¹⁰¹. Il 20 febbraio 2016, Sabilia pubblica sui suoi profili social una foto che ritrae le sceneggiature dei due sequel, intitolati semplicemente *Smetto quando voglio 2* e *Smetto quando voglio 3*. In quell'occasione viene confermato l'inizio delle riprese per marzo 2016. Il 4 luglio dello stesso anno, mentre si svolgono le Giornate Professionali di Cinema di Riccione, evento in cui le principali case di distribuzione italiane presentano agli esercenti i propri listini, vengono annunciati i titoli dei due sequel: *Smetto quando voglio – Reloaded* e *Smetto quando voglio – Revolution*. Il chiaro riferimento a *Matrix* è motivato

⁹⁷ H. Jenkins, *Cultura convergente*, cit., pag. 101

⁹⁸ Confermati dalle note di regia pubblicate sulla pagina del film su «GroenlandiaGroup.it»: <https://groenlandiagroup.com/it/portfolio/smetto-quando-voglio/> (consultato il 21 gennaio 2022)

⁹⁹ Dati raccolti dalla pagina di «Box Office Mojo» dedicata al film:

<https://www.boxofficemojo.com/release/r14083516673/weekend/>

¹⁰⁰ Tra questi, il Bergen International Film Festival, il Reykjavik International Film Festival e il BFI London Film Festival.

¹⁰¹ A. F. Berni, *Londra 2014 – Sydney Sabilia sui sequel di Smetto Quando Voglio e non solo!* su «Bad Taste», 13 ottobre 2014: <https://www.badtaste.it/cinema/interviste/londra-2014-sydney-sabilia-sui-sequel-smetto-quando-voglio-non/>

anche dalle parole di Sibilia, che dice di voler «immergere» la commedia all'italiana più tradizionale all'interno dei meccanismi seriali con cui è cresciuta la sua generazione¹⁰².

E infatti a co-produrre i due film insieme a Domenico Procacci e Rai Cinema c'è Groenlandia di Matteo Rovere. Quest'ultimo viene definito da Zagarrìo, uno dei produttori (nonché registi) «più attenti e coraggiosi» di questo *New-New Italian Cinema*¹⁰³: Matteo Rovere è infatti regista di *Veloce come il vento* (2016) e *Il primo re* (2019), due tra i film che la critica italiana ha considerato tra i più innovativi degli ultimi anni. «L'immaginario di Rovere è plasmato dal cinema internazionale del quale ha assorbito e compreso a fondo i codici di genere, senza rinunciare a collegarli alla nostra identità nazionale.»¹⁰⁴. Dal 2014 ad oggi, infatti, Rovere ha prodotto con la sua Groenlandia, fondata insieme allo stesso Sibilia, opere che tutta la critica ha definito coraggiose e insolite all'interno del panorama italiano. Tra queste, oltre alla trilogia di *Smetto quando voglio*, anche l'action *Il mio corpo vi seppellirà* (Giovanni La Parola, 2021), ambientato in Sicilia all'indomani dell'Unità d'Italia, l'action thriller *La belva* (Ludovico Di Martino, 2020), il thriller italo-irlandese *Shadows* (Carlo Lavagna, 2020) e il biopic comico *L'incredibile storia dell'Isola delle Rose* (Sydney Sibilia, 2020). Non stupisce quindi che sia lui a guidare la produzione dei sequel del film di Sibilia.

Quello di Rovere è un cinema di squadra, dove l'autore inteso tradizionalmente fa un passo indietro per lasciarsi affiancare da un team di creativi che lavorano al medesimo progetto¹⁰⁵. La varietà dei generi e la mentalità produttiva di tipo industriale sono i pilastri che guidano il suo lavoro di produttore e regista. Infatti l'approccio produttivo pensato per i sequel di *Smetto quando voglio* è senza dubbio atipico: i due film vengono infatti girati back-to-back, per un totale di otto mesi di riprese. Si tratta di un altro punto in comune con la trilogia di *Matrix*: un primo film autonomo e due sequel produttivamente e narrativamente legati tra loro.

La serialità non è in realtà una pratica del tutto estranea al cinema italiano contemporaneo prima di *Smetto quando voglio*. Soprattutto nel genere della commedia, sono tanti i film che hanno avuto uno o più sequel negli ultimi anni¹⁰⁶. Anche la produzione di due film back-to-back non è del

¹⁰² A. F. Berni, *Smetto Quando Voglio, il primo artwork annuncia i titoli dei sequel*, su «Bad Taste», 5 luglio 2016: <https://www.badtaste.it/cinema/articoli/smetto-voglio-artwork-annuncia-titoli-sequel/>

¹⁰³ V. Zagarrìo, *Nouvelle vague italiana*, cit., pag. 54

¹⁰⁴ P. Casella, *I nuovi Re: Matteo e i suoi fratelli*, cit., pag. 36

¹⁰⁵ A. Minuz, *L'autore/il genere: Matteo Rovere e il gruppo Groenlandia*, in P. Armocida e B. Sollazzo (a cura di), *Ieri oggi e domani*, cit., pagg. 314-319

¹⁰⁶ Alcuni esempi di questi anni sono i due film di *Lezioni di cioccolato*, la trilogia di *Manuale d'amore* e la dilogia *Benvenuti al Sud* e *Benvenuti al Nord*.

tutto nuova: tra il 2010 e il 2011 sono usciti al cinema *Maschi contro femmine* e *Femmine contro maschi* di Fausto Brizzi, girati insieme e distribuiti in sala a pochi mesi di distanza l'uno dall'altro¹⁰⁷.

Smetto quando voglio rappresenta però una novità perché mette in gioco uno sforzo produttivo che i film che lo avevano preceduto non avevano dimostrato. Non solo due film girati insieme, ma, come si vedrà, anche un'evoluzione nel genere e nei toni.

Dopo il post di *Sibilia* e l'annuncio dei titoli provvisori, a inizio del 2017 vengono annunciati i titoli definitivi, *Smetto quando voglio – Masterclass* e *Smetto quando voglio – Ad honorem*.

Smetto quando voglio – Masterclass, distribuito in sala il 2 febbraio 2017, inizia esattamente dove si concludeva il primo film, riprende addirittura la medesima inquadratura, il primo piano di Pietro che in *Smetto quando voglio* chiudeva il film e che in *Masterclass* lo apre. Il film si concluderà con un altro primo piano di Pietro, che anticiperà un brevissimo teaser trailer del terzo capitolo, *Smetto quando voglio – Ad honorem*. La scelta di aprire e chiudere il film in questo modo conferma ancora quali sono le ispirazioni di *Sibilia*. Anche *Matrix Reloaded* si concludeva con un breve teaser trailer di *Matrix Revolutions*, che sarebbe uscito al cinema qualche mese dopo. Si può notare in questa scelta un parallelismo anche con la trilogia di *Ritorno al futuro*, in particolare *Ritorno al futuro – Parte II* (Robert Zemeckis, 1989), che a sua volta iniziava dove si concludeva il primo e finiva anticipando alcune scene da *Ritorno al futuro – Parte III* (Robert Zemeckis, 1990)¹⁰⁸.

Dopo un prologo che riprende le redini della storia da dove era finita, il film presenta i titoli di testa, simili in tutto e per tutto a quelli del primo film. Anche qui abbiamo delle riprese aeree sulla città di Roma, sopra cui scorrono i titoli. E anche qui i titoli di testa coincidono con un salto temporale in indietro. Al termine dei titoli, infatti, una didascalia annuncia che ci troviamo un anno e mezzo nel passato rispetto al prologo. Troveremo la medesima architettura dei crediti iniziali anche nel terzo film¹⁰⁹. Così come Bruce Kavin parlava della saga di *Rocky* dicendo che la ripetizione si aveva già a partire dai titoli di testa, allo stesso modo avviene in *Smetto quando voglio*. La trilogia di Sydney *Sibilia* dà dimostrazione di conoscere le regole della serialità cinematografica, sottolineando il legame tra i tre film già a partire dagli elementi paratestuali.

Come si diceva, dopo il prologo *Smetto quando voglio – Masterclass* ci riporta indietro di un anno e mezzo. La storia del film ci racconta infatti qualcosa che è già accaduto ma di cui noi non siamo stati messi al corrente. Questo film si configura quindi non come un vero e proprio sequel,

¹⁰⁷ F. Alò, *Bad Movie – Smetto Quando Voglio: Masterclass, di Sydney Sibilia*, su «Bad Taste», 5 febbraio 2017 <https://www.badtaste.it/cinema/speciali/bad-movie-smetto-voglio-masterclass-sydney-sibilia/> (consultato il 15 gennaio 2021):

¹⁰⁸ G. Niola, *Smetto Quando Voglio – Masterclass, la recensione*, su «Bad Taste», 25 gennaio 2017: <https://www.badtaste.it/cinema/recensione/smetto-voglio-masterclass-recensione/>

¹⁰⁹ Anche se qui, anziché un flashback, avremo un flashforward, che ci porterà in avanti di un anno.

bensì come un midquel, ovvero un film che si inserisce all'interno del film originale, raccontando fatti che erano stati tralasciati. Proprio come avveniva in *Ritorno al futuro – Parte II*, anche in *Masterclass* vediamo alcune scene del primo film da una prospettiva diversa. La stessa cosa avverrà nel terzo film, facendo dell'intera trilogia un organismo che per essere compreso fino in fondo deve essere visto nella sua interezza.

La trama di *Smetto quando voglio – Masterclass* riprende quanto accaduto nel primo film e lo espande. La cosiddetta “banda dei ricercatori” ha fallito il suo intento e ora tutti i suoi membri sono sotto processo. Entra in scena Paola Coletti (Greta Scarano), ispettore di polizia, che offre a Pietro, il capo della banda, una possibilità: collaborare con la polizia per sgominare le altre droge paralegali che stanno invadendo il mercato e, in cambio, avere la fedina penale pulita. Per riuscire nell'intento, Pietro decide di ampliare la banda, coinvolgendo due ex colleghi che hanno lasciato l'Italia per cercare fortuna all'estero. Il primo è Giulio (Marco Bonini), anatomista che vive in Thailandia e che si guadagna da vivere partecipando a combattimenti corpo a corpo; il secondo è Lucio (Gianpaolo Morelli), ingegnere che si è ridotto a vendere armi e che i protagonisti recuperano a Lagos.

Seppur più sottile rispetto al primo film, torna quindi una critica sociale, che questa volta coinvolge i cosiddetti “cervelli in fuga”. Nella pagina dedicata alle note di produzione, sul sito della Groenlandia, si legge:

Ma la vera spinta a procedere è arrivata ancora una volta dall'estero: le proiezioni ai vari festival in giro per il mondo erano tutte sold out perché invase da ricercatori italiani tra i quali si era sparsa la voce di un film che li riguardava. Per questi ricercatori in esilio la società ha trovato un nome drammaticamente poetico: cervelli in fuga. Questa categoria era stata ignorata nel primo film, e il secondo capitolo della saga volevo parlasse anche di loro, una specie di dedica. Dico “anche” perché in effetti *Smetto Quando Voglio – Masterclass* parla di un sacco di cose, che ho voluto raccontare con il mio sguardo: i tempi in cui viviamo, il fatto che a volte non ci si prende abbastanza cura di alcune intelligenze, la voglia di riscatto.¹¹⁰

La critica sociale in questo secondo film passa però in secondo piano. Lo spazio maggiore è lasciato all'espansione della storia. Edoardo Zaccagnini dice che *Smetto quando voglio – Masterclass* «gioca per un altro obiettivo: dimostrare che il cinema del regista - al pari di quello di Mainetti - sa avere ritmo, movimento e fantasia universali»¹¹¹. Il paragone che Zaccagnini fa tra Sibilia e Mainetti, dimostra che entrambi i registi adottano il medesimo approccio: l'inserimento di elementi narrativi hollywoodiani all'interno del contesto culturale e cinematografico italiano. Zaccagnini aggiunge che

¹¹⁰ Dal sito «GroenlandiaGroup.com»: <https://groenlandiagroup.com/it/portfolio/smetto-quando-voglio-masterclass/>

¹¹¹ E. Zaccagnini, *Smetto quando voglio: Masterclass*, in «Cineforum», Vol. 57 Fasc. 2, Marzo 2017, pag 55

Sibilia «sa fondere America e Roma, passato e futuro, Indiana Jones e il poliziottesco nostrano, Monicelli e Soderbergh, il locale e il globale, la cinefilia e la libertà espressiva»¹¹².

Smetto quando voglio – Masterclass si rifà a Hollywood anche per il metodo produttivo che segue. *Masterclass* si configura come «una dichiarazione di cinema a tutta l'industria audiovisiva italiana»¹¹³ perché fa suo un modello produttivo poco familiare al cinema italiano. Non solo la produzione di due film back-to-back, ma anche un'evoluzione stilistica. Il secondo film è una vera e propria commedia d'azione, con scene complesse, come inseguimenti notturni in auto e addirittura l'assalto a un treno. «Abbiamo voluto fare qualcosa di ambizioso [...] È un concetto di intrattenimento più completo, che non comprende solo la risata, perché viene contaminata con il genere. Trovo sia molto appagante, perché non ti fermi solo alla battuta o a frasi ciniche e sardoniche, ma hai anche tutto l'action»¹¹⁴.

Questa dichiarazione di Matteo Rovere sottolinea che lo stile si fa quindi più complesso, perché non si limita a coniugare il comico con la critica sociale, ma aggiunge anche una consistente componente d'azione. A dimostrazione di ciò, se nel primo film lo spettatore veniva a sapere dell'incidente in macchina di Alberto solo attraverso il suo racconto, in questo secondo film si assiste direttamente all'incidente. Roy Menarini afferma che *Smetto quando voglio – Masterclass* prosegue quella strada intrapresa negli anni Settanta con i primi film western di Sergio Leone, che seguivano un modello americano vestendolo da ironia e parodia¹¹⁵, che è proprio quello che fa la trilogia di Sibilia.

Se ci si concentra sui meccanismi della serialità visti nel primo capitolo, si nota che la serie di *Smetto quando voglio* presenta ripetizioni su tutti e tre i livelli descritti da Omar Calabrese, che abbiamo visto nel paragrafo dedicato. Inoltre i tre film presentano una struttura narrativa ricorrente derivata dal primo film, che rappresenta l'archetipo della saga, secondo la definizione di Bruce Kawin. Come si è già visto, tutti iniziano con un prologo, a cui seguono i titoli di testa che ci portano dal giorno alla notte o viceversa e avanti o indietro nel tempo; segue un primo atto in cui a dominare la scena sono pochi personaggi, tra cui Pietro. Avviene quindi la prima svolta di trama, che se nel primo è il mancato rinnovo del contratto di ricerca di Pietro, in *Masterclass* è l'offerta di Paola Coletti di collaborare con la polizia e in *Ad honorem* è la scoperta che il personaggio di Walter Mercurio

¹¹² *Ibidem*

¹¹³ F. Alò, *Bad Movie – Smetto Quando Voglio: Masterclass, di Sydney Sibilia*, cit.

¹¹⁴ G. Niola, *EXCL – Matteo Rovere su Smetto Quando Voglio: “Girare due sequel insieme ci ha consentito di osare”*, su «Bad Taste», 11 gennaio 2017 <https://www.badtaste.it/cinema/interviste/excl-matteo-rovere-smetto-voglio-girare-sequel-insieme-consentito-osare/> (consultato il 15 gennaio 2022):

¹¹⁵ R. Menarini, *Smetto quando voglio 2, americanizzazione all'italiana*, su «MyMovies», 5 febbraio 2017: <https://www.mymovies.it/film/2017/smettoquandovoglio2/news/smettoquandovoglio2americanizzazioneallitaliana/> (consultato il 18 gennaio 2022)

(Luigi Lo Cascio) vuole fare un attentato alla Sapienza di Roma. Segue quindi la reunion dei componenti della banda, la presentazione di un piano e quindi un montaggio di sequenze che ci mostra il procedere delle azioni della banda. Nel primo film questo montaggio tratta della vendita di droga e del progressivo aumento del prestigio sociale dei personaggi; nel secondo si parla delle azioni rocambolesche attraverso le quali la banda sgomina i produttori delle altre smart drugs; nel terzo, infine, si assiste all'attuazione del piano per evadere dal carcere di Rebibbia. In tutti e tre c'è poi un'ulteriore svolta, che corrisponde ad una difficoltà che impedisce alla banda di perseguire il proprio obiettivo. Nel primo si tratta dell'arresto di Alberto e del rapimento di Giulia da parte del Murena. Nel secondo, questo momento corrisponde alla mancata promessa di Paola Coletti e alla demoralizzazione dei ricercatori che vedono infrante le loro speranze di essere scagionati. In *Ad honorem* è il momento in cui la banda scopre che i condotti di areazione della Sapienza sono stati bloccati e quindi non c'è modo di impedire a Walter Mercurio di attuare il suo piano. Segue poi il terzo e ultimo atto, durante il quale si ha un secondo brainstorming in cui viene progettato un nuovo piano dalla banda e infine messo in atto.

Anche sul piano registico i legami tra le tre opere sono molteplici. Per citarne solo uno, in ognuna è presente un lungo piano sequenza che accompagna momenti di grande importanza narrativa. In *Smetto quando voglio* questo piano sequenza corrisponde al brainstorming che anticipa il finale, in cui i ricercatori decidono di vendere la droga al Murena in cambio di un milione di euro e, per produrre una tale quantità di droga, decidono di rapinare una farmacia. In *Smetto quando voglio – Masterclass* il piano sequenza serve per presentarci il personaggio di Paola Coletti interpretata da Greta Scarano. Si tratta di una ripresa complessa, in cui la macchina da presa si muove in ambienti diversi e arriva a coinvolgere i vari personaggi con cui Paola Coletti entra in contatto quando entra in commissariato. Infine, in *Smetto quando voglio – Ad honorem* i piani sequenza sono due, corrispondenti a due momenti narrativamente importanti, il primo in carcere prima dell'evasione, il secondo durante il brainstorming che precede il finale, nel momento in cui i ricercatori decidono di recuperare l'idrossido di sodio dal laboratorio di anatomia per disinnescare il gas nervino di Walter Mercurio.

Tuttavia, nonostante una macrostruttura ricorrente ed elementi formali che si ripetono, in ognuna delle tre opere «non assistiamo a una mera riproposizione delle dinamiche di successo»¹¹⁶, bensì a una rimodulazione delle medesime situazioni attraverso toni diversi.

Già da *Smetto quando voglio – Masterclass*, infatti, la trilogia presenta anche un'evoluzione nei toni del film. Alla fine, Pietro si trova in prigione, poiché è stato tradito dall'ispettore Coletti:

¹¹⁶ G. Niola, *Smetto quando voglio si supera e con Masterclass diventa una commedia d'azione*, su «Wired», 30 gennaio 2017: <https://www.wired.it/play/cinema/2017/01/30/smetto-quando-voglio-masterclass-commedia-recensione/> (consultato il 17 febbraio 2022)

insieme al resto della banda è stato arrestato all'interno del laboratorio in cui veniva prodotta Sopox, l'ultima delle sostanze scovate dalla banda. Mentre consegna i propri oggetti personali, Pietro ha un'illuminazione. Leggendo il nome Sopox su un foglio di carta capisce che quel nome altro non è che la formula del gas nervino. Capisce quindi che il produttore di Sopox, Walter Mercurio interpretato da Luigi Lo Cascio, sta producendo il gas nervino. Il film si conclude quindi con questo cliffhanger sul primo piano sconvolto di Pietro (fig. 3), per poi mostrarci un breve teaser del successivo: emerge da queste immagini il tono tragico che si distende sul finale, con la promessa di un'imminente strage. Quella della morte era una dimensione che fino ad allora non era stata realmente toccata dalla trilogia e che fa il suo ingresso solo nel momento in cui entra in scena anche il personaggio di Lo Cascio.



Figura 3. *Smetto quando voglio - Masterclass* (Sydney Sibilia, 2017), fotogramma dal film

In un'intervista rilasciata al sito di cinema Bad Taste¹¹⁷, Sibilia racconta che fino alla fine del secondo capitolo i protagonisti non sono mai esposti a un reale pericolo. A un terzo della pellicola c'è una scena in cui Pietro si ritrova coinvolto in una sparatoria, da cui però ne esce del tutto illeso e la situazione è trattata con un registro comico. Verso la fine, però, quando la banda comincia ad indagare più approfonditamente sulla sostanza Sopox, le cose cambiano. Il personaggio di Luigi Lo Cascio fa il suo ingresso in scena durante il famoso assalto al treno (fig. 4), intenzionato a rubare un carico di pillole anticoncezionali da cui estrarre l'efedrina per produrre la droga. Nasce una lotta corpo a corpo con Pietro, durante la quale Walter non si risparmia, ma anzi cerca addirittura di ucciderlo. Per la prima volta il protagonista si ritrova davanti ad una minaccia effettiva, tanto da rispondere all'aggressione di Mercurio con la frase «Ma che sei scemo?», come ad accusarlo metatestualmente

¹¹⁷ BadTaste.it, Sydney Sibilia: *BadTaste.it* intervista il regista di *Smetto Quando Voglio – Masterclass*, su You Tube, 16 giugno 2017: <https://www.youtube.com/watch?v=riPQVWex21U&t=1169s>

di avere oltrepassato i limiti imposti dal film¹¹⁸. L'ingresso di Walter Mercurio sulla scena introduce un tono nuovo, una sorta di perdita dell'innocenza che si estende sul trattamento dei personaggi.



Figura 4. *Smetto quando voglio - Masterclass* (Sydney Sibilìa, 2017), fotogramma dal film

Il finale, con la scoperta di un'imminente catastrofe, sancisce ancora di più questo cambiamento. Lo conferma la tragica scoperta finale di Pietro, che ci dice che ora le cose sono cambiate. Il terzo capitolo, infatti, si aprirà con lo stesso tono grave con cui si era concluso il secondo, mettendoci di fronte già nella primissima scena con il pericolo rappresentato da Mercurio. Nella prima scena di *Ad honorem*, infatti, assistiamo al furto di un cromatografo, un'apparecchiatura che serve a Mercurio per sintetizzare il gas, furto che provoca la morte del conducente del furgone in cui si trova il cromatografo. Mercurio è accompagnato da due giovani studenti, i quali propongono di chiamare un'ambulanza per soccorrere l'autista ferito. Mercurio è glaciale e dice che chiamare un'ambulanza rappresenterebbe un pericolo per tutti loro. Il terzo atto di una trilogia che era partita all'insegna della commedia, inizia quindi con un omicidio. Il tema della morte aveva già fatto capolino nella trilogia, si pensi alla scena del primo film in cui, durante la rapina in farmacia, il personaggio di Mattia (Valerio Aprea) sparava al farmacista. In quel caso, però, il farmacista sopravviveva e i tentativi della banda di salvarlo erano fonte di comicità. Nel prologo di *Ad honorem*, invece, la morte non è qualcosa di cui si ride, ma qualcosa di realistico che indica da subito allo spettatore quale sarà il tono del film.

Non è un caso che sia proprio Luigi Lo Cascio a interpretare questo villain. Lo Cascio è un attore molto più vicino al cinema drammatico che comico¹¹⁹, che porta quindi nell'universo di *Smetto quando voglio* un grado di dramma e di realismo decisamente maggiore. Lo capiamo anche dalle differenze che intercorrono tra lui e il villain del primo, il Murena di Neri Marcorè. Marcorè ci veniva presentato già con un look associabile ad una figura negativa, con una vistosa ustione che gli copriva metà volto. Walter Mercurio, invece, ci viene presentato come un uomo comune, anonimo, senza

¹¹⁸ *Ibidem*

¹¹⁹ F. Alò, *Bad Movie – Smetto Quando Voglio: Masterclass*, di Sydney Sibilìa, cit.

alcun segno fisico che lo contraddistingue come un nemico. È un personaggio non macchiettistico, è una figura realistica, che si fa portatrice di un vero e proprio dramma che rappresenta la parte più cupa della trilogia.

La seconda volta in cui vedremo Mercurio in *Ad honorem* è all'interno del flashback narrato dal Murena. Assistiamo a quelle che sono le origini del villain, ovvero all'incidente scatenante che ha spinto Mercurio a ordire il suo piano omicida. Scopriamo così che anche quest'ultimo era un professore universitario, così come la donna di cui si era innamorato, Ginevra (Anna Bellato), rimasta coinvolta in un incidente provocato dai continui tagli ai fondi per la ricerca. La natura dell'incidente non viene approfondita, ma ci mostra il personaggio di Mercurio che assiste impotente alla morte di Ginevra al di là di un vetro, sulle note di *The Scientist* dei Coldplay, canzone che racconta la fine di un amore e che, accompagnata dalle immagini del film, assume un tono ancora più tragico. Questa scena, oltre a rifarsi a una scena simile con Bryan Cranston e Juliet Binoche presente in *Godzilla* (Gareth Edwards, 2014) e al momento della trasformazione del dottor Manhattan nella graphic novel *Watchmen* di Alan Moore¹²⁰, è il momento più tragico della trilogia, reso tale anche dall'interpretazione fortemente emotiva di Luigi Lo Cascio (fig. 5).



Figura 5. *Smetto quando voglio - Ad honorem* (Sydney Sibilia, 2017), fotogramma dal film

Si è capito quindi che in questo terzo capitolo torna la critica sociale presente nel primo e nascosta nel secondo. «*Ad Honorem* ritrova l'ispirazione dell'episodio iniziale, e la temperatura emotiva»¹²¹, raccontando ancora una volta l'ingiustizia che subisce chi ha studiato per anni ma si ritrova messo all'angolo. Era il tema che dava avvio al primo film, ma che in questo terzo viene estremizzato. Walter Mercurio è un individuo uguale a Pietro Zinni, una persona che ha visto il proprio sogno infranto, ma che, al contrario di Pietro, non ha saputo reagire ma si è fatto corrodere

¹²⁰ Riferimento confermato da Sydney Sibilia nel commento audio del dvd di *Smetto quando voglio – Ad honorem*

¹²¹ P. Casella, *Smetto quando voglio – Ad honorem*, su «MyMovies», 23 novembre 2017:
<https://www.mymovies.it/film/2017/smettoquandovoglio3/> (consultato il 16 gennaio 2022)

dal rancore. È interessante che questo ruolo sia affidato a Luigi Lo Cascio, già protagonista di *La meglio gioventù* (Marco Tullio Giordana, 2003), dove già si denunciava i problemi dell'università italiana, tramite le parole del professore di medicina interpretato da Mario Schiano: quest'ultimo consigliava a Nicola, interpretato da Lo Cascio, di lasciare l'Italia, ormai Paese irrecuperabile e in mano ai cosiddetti "dinosauri", di cui lo stesso professore faceva parte.

In *Smetto quando voglio – Ad honorem* Walter Mercurio vuole proprio la sua rivincita contro quei dinosauri. «Solo se muoiono tutti ci sarà un cambiamento», dice durante il confronto finale con Pietro Zinni. Il suo piano, infatti, è quello di sprigionare il gas nervino durante una cerimonia di conferimento di lauree ad honorem alla Sapienza, così da uccidere il ministro, i presidi di facoltà e tutti i vertici dell'università italiana. Come sostiene Francesco Alò, era già scritto nella premessa della trilogia che tutto potesse sfociare in una strage¹²²: per la natura dei suoi contenuti, *Smetto quando voglio* avrebbe inevitabilmente finito per mostrare le estreme conseguenze delle tragedie culturali e sociali del Paese. Data la presenza di un grado di serietà maggiore rispetto ai due precedenti film, *Smetto quando voglio – Ad honorem* arriva anche a rimodulare l'immagine di alcuni personaggi presenti nei capitoli prima, rendendoli figure narrativamente più complesse: su tutti il personaggio del Murena, che se nel primo film aveva una caratterizzazione macchiettistica, nel terzo viene presentato come una figura tridimensionale, dal passato complesso doloroso e che tutt'ora cammina su un binario al confine tra bene e male.

La tragedia di Walter Mercurio è il pretesto che muove il terzo film. Pietro riesce a riunire la banda nel carcere di Rebibbia, dove ormai lavora come professore, per architettare un'evasione e impedire a Mercurio di sprigionare il gas nervino durante la cerimonia alla Sapienza. Gran parte del film, quindi, si svolge in carcere, contesto che finisce per rappresentare un altro aspetto della critica sociale mossa dall'opera. Il carcere, infatti, non è dipinto come un luogo ostile, ma come la dimensione dove il protagonista riesce a lavorare, guadagnare e mantenere se stesso e la sua compagna, ad avere quindi una sicurezza economica che non poteva trovare in libertà¹²³.

Se da un lato quindi il terzo capitolo spinge soprattutto sulla critica sociale, dall'altro è anche il film che attinge di più dalla cultura di massa. È già stato citato il richiamo a *Godzilla* e *Watchmen*, ma i riferimenti non finiscono qui. Gran parte della critica, parlando del film, ha tirato in causa il cinema di supereroi, influenza non riscontrata nei due precedenti capitoli. La banda dei ricercatori si ritrova qui a dover salvare il (loro) mondo, per farlo devono organizzare un'evasione e devono combattere contro un villain. In più non manca il classico confronto finale tra l'eroe e l'antagonista. Anche *Smetto come voglio – Ad honorem*, quindi, così come *Il ragazzo invisibile* (Gabriele

¹²² F. Alò, *Bad Movie – Smetto Quando Voglio: Masterclass*, di Sydney Sibilia, cit.

¹²³ I. Dellisanti, *Il cinema ai margini del quotidiano*, in «SigMa», Vol. 3, 2019, pag. 228

Salvatores, 2014) e *Lo chiamavano Jeeg Robot* fa suo il modello del cinema di supereroi che grande successo sta riscuotendo in questi anni grazie ai prodotti Marvel e DC. I ricercatori qui vengono dipinti come degli individui dotati di superpoteri, pericolosi presi singolarmente e invincibili se uniti.

È presente inoltre l'origin story del villain, che, come nella tradizione delle storie di supereroi, diventa tale per via di una tragedia personale. Scopriamo anche la storia del Murena, il cui vero nome è Claudio Felici, e della sua uisione, in una scena che richiama invece *Il cavaliere oscuro* (*The Dark Knight*, Christopher Nolan, 2008). *Smetto quando voglio – Ad honorem* è quindi il film che insiste di più sul conflitto epico tra bene e male, tanto che il trailer ufficiale presenta la pellicola come “L'epico finale della saga culto”. Sydney Sabilia parla di questo aspetto.

La nostra ambizione era fare una trilogia in cui i film, pur con una base comedy, fossero di tre generi diversi. E questo è diverso per sensibilità, profondità, ha tutti gli aspetti della chiusura, anche la reunion dei personaggi, compresi quelli che nel secondo episodio erano rimasti un po' in disparte e qui si ritrovano per la battaglia finale.¹²⁴

Sono caratteristiche che fanno di questa pellicola un film di genere più di quanto lo fossero le altre due. E che sancisce una rottura con la tradizione della commedia all'italiana. Come si è visto, i protagonisti vengono definiti “invincibili” e alla fine effettivamente vincono, raggiungono il loro obiettivo: riescono a impedire la strage di Walter Mercurio e ad assicurarlo alla giustizia. Se quindi nel primo film la banda falliva il suo obiettivo, così come accadeva per i protagonisti de *I soliti ignoti*, in *Ad honorem* avviene un ribaltamento e Pietro e i ricercatori vincono:

La commedia italiana storicamente racconta di antieroi in uno sforzo di antiepica. Il paradigma di *I Soliti Ignoti*, che il nostro cinema ha sempre seguito, è e rimane quello di non essere capaci a fare molto ma di essere divertenti nel tentare, quello di un'irriducibile marginalismo [...] *Smetto Quando Voglio*, che così era partito, completa il cerchio e riesce qui a dare credibilità a un gruppo di scemi intelligenti che insieme sono invincibili. Eroi reali e non antieroi.¹²⁵

¹²⁴ A. Vitali, *'Smetto quando voglio - Ad honorem': la banda dei ricercatori alla sfida finale*, su «Repubblica.it», 29 ottobre 2017:

https://www.repubblica.it/spettacoli/cinema/2017/10/29/news/smetto_quando_voglio_ad_honorem_sydney_sabilia-179717255/ (consultato il 19 gennaio 2022)

¹²⁵ G. Niola, *Smetto Quando Voglio – Ad Honorem, la recensione*, su «Bad Taste», 22 novembre 2017:

<https://www.badtaste.it/cinema/recensione/american-assassinrecensione/> (consultato il 20 gennaio 2022)

2.3 La promozione transmediale di *Smetto quando voglio*

Il dialogo di *Smetto quando voglio* con la cultura pop è testimoniato anche dalla diffusione di alcuni poster promozionali precedenti l'uscita dei due sequel, che richiamano in maniera esplicita le locandine di altre opere cinematografiche o televisive di grande successo. Per *Smetto quando voglio – Masterclass* furono diffusi alcuni poster in cui le pose dei personaggi e la scenografia in cui erano immersi si rifacevano alle serie *Stranger Things* (2016 – in produzione) e *Il Trono di Spade* (*Game of Thrones*, 2011 – 2019). Un'altra versione si rifaceva alla locandina di *Split* (M. Night Shyamalan, 2016), dove ad assumere la posa che nella locandina originale era di James McAvoy, era Stefano Fresi, interprete di Alberto nella trilogia di *Smetto quando voglio*.

Per *Ad honorem*, invece, venne ricalcata la locandina della terza stagione di *Gomorra – La serie* (2014 – 2021), il cui periodo di uscita coincideva con la promozione del film di Sibilìa. Se nella locandina originale abbiamo un mezzo primo piano di Genny Savastano (Salvatore Esposito) su cui si staglia il profilo di Ciro Di Marzo (Marco D'Amore) che divide a metà il volto di Genny, il poster di *Ad honorem* vede il mezzo primo piano di Pietro accompagnato dal profilo di Walter Mercurio.

La promozione di *Smetto quando voglio – Masterclass* avviene anche in ottica transmediale. Il 30 gennaio 2017, prima dell'uscita del film viene pubblicato in allegato alla *Gazzetta dello Sport* un fumetto spin-off che si inserisce all'interno della narrazione filmica. La trama di *Smetto quando voglio – Masterclass* lascia molto all'immaginazione dello spettatore: in base all'accordo stretto con la polizia, la banda deve individuare e sgominare trenta sostanze, ma l'opera cinematografica ci mostra l'individuazione solo di alcune di esse, lasciando il resto della missione all'immaginazione dello spettatore. Si è visto nel paragrafo 1.4 come queste zone d'ombra siano il territorio su cui agiscono generalmente le narrazioni transmediali.

Riprendendo l'esempio di Henry Jenkins, in *Matrix Reloaded* viene appena accennata la missione della nave Osiris, che viene poi raccontata all'interno del lungometraggio d'animazione *Animatrix*. Allo stesso modo, il fumetto di *Smetto quando voglio – Masterclass* colma parte del vuoto lasciato dalla narrazione filmica, raccontando l'avventura della banda nell'individuazione di una delle trenta droghe.

Il fumetto tie-in è scritto da Roberto Recchioni, uno degli autori più prolifici del fumetto italiano, nonché curatore della serie *Dylan Dog* della Sergio Bonelli Editore. Ad occuparsi dei disegni è invece Giacomo Bevilacqua, noto per la serie a fumetti pubblicata sul web dal titolo *A Panda piace*. L'albo a fumetti è uscito con quattro copertine diverse, realizzate da quattro dei più noti fumettisti italiani: oltre a Giacomo Bevilacqua, anche Zerocalcare, Riccardo Torti e lo stesso Roberto Recchioni.

La strategia ricalca quella realizzata circa un anno prima, dedicata a *Lo chiamavano Jeeg Robot*¹²⁶. Anche in quel caso *Gazzetta dello Sport* pubblicò un albo a fumetti, scritto anche in quel caso da Roberto Recchioni e pubblicato con quattro diverse copertine, che fungeva da sequel. L'albo dedicato a *Smetto quando voglio – Masterclass*, invece, rappresenta un midquel, ovvero si inserisce all'interno della storia della pellicola.

Con questa espansione si rafforza il legame di *Smetto quando voglio* con l'industria culturale, in particolare con la cultura dei fumetti, per via dei numerosi riferimenti non solo ad opere fumettistiche ma anche al mercato del settore. Questo albo, infatti, segue il tono surreale dei film e mette in scena un racconto metatestuale, in cui i personaggi sono consapevoli di trovarsi in un fumetto (fig. 6). Inoltre, la droga che devono trovare è una sostanza che spinge i fan dei fumetti ad un collezionismo sfrenato.



Figura 6. Vignetta tratta dall'albo a fumetti *Smetto quando voglio – Masterclass* (testi di Roberto Recchioni, disegni di Giacomo Bevilacqua)

Tutti questi numerosi riferimenti alla cultura fumettistica fanno supporre che questo breve albo sia stato pensato soprattutto per i lettori di fumetti e che quindi il suo fine, più che approfondire l'universo narrativo del film, fosse promuovere l'uscita della pellicola in sala¹²⁷. Anche l'albo dedicato a *Lo chiamavano Jeeg Robot* aveva chiari intenti promozionali, tuttavia, ponendosi come sequel diretto della pellicola, arrivava ad espandere effettivamente la narrazione, inserendo all'interno del racconto anche alcuni dei temi affrontati nel film, come la riflessione sul potere dei mass media sull'opinione pubblica. Infatti nell'albo a fumetti, il protagonista Enzo Ceccotti, nel film interpretato da Claudio Santamaria, si ritrovava ad affrontare uno squadrone di fanatici che vedevano in lui un modello da seguire, a causa del racconto spettacolarizzato che ne avevano fatto la televisione e i social

¹²⁶ G. Giliberti, *Smetto Quando Voglio Masterclass: la recensione del fumetto*, su «Lega Nerd», 30 gennaio 2017: <https://leganerd.com/2017/01/30/smetto-voglio-masterclass-la-recensione-del-fumetto/> (consultato il 17 febbraio 2022)

¹²⁷ C. A. Montori, *Smetto quando voglio Masterclass – Il fumetto, la recensione*, su «Bad Taste», 26 gennaio 2017: <https://www.badtaste.it/fumetti/recensione/smetto-voglio-masterclass-fumetto-recensione/> (consultato il 2 marzo 2022)

media. Inoltre il suo collocarsi successivamente alla storia del film, faceva sì che il lettore fosse in qualche modo “obbligato” nei suoi comportamenti, in quanto per godere completamente delle due opere doveva prima vedere il film e poi leggere il fumetto. Questo anche perché nel fumetto si faceva riferimento ad alcuni degli snodi più inattesi del film, come la morte di due dei personaggi principali, Alessia (Ilenia Pastorelli) e lo Zingaro (Luca Marinelli). Nel fumetto di *Masterclass*, invece, i protagonisti sanno di essere dei personaggi a fumetti e ciò rende di conseguenza la storia slegata dal mondo del film. Il fumetto si rivela quindi qualcosa di estraneo rispetto alla narrazione cinematografica e fa prevalere l’aspetto promozionale rispetto a quello di espansione narrativa.

Oltre al fumetto, viene rilasciato in contemporanea con l’uscita del film, anche un videogame online, intitolato *Smetto quando voglio Videogame*. Questo videogioco, realizzato dalla casa videoludica Morbidware, si dipana in quattro livelli e gli utenti che vi giocano possono vestire i panni di tre personaggi, Pietro, Alberto o Bartolomeo, che nel film è interpretato da Libero De Rienzo. Obiettivo del gioco è raccogliere quante più smart drugs possibile, evitando gli ostacoli che si parano di volta in volta davanti, ostacoli che variano sempre a seconda del personaggio con cui si gioca. Una delle smart drugs, la Sopox, permette di sbloccare gli altri personaggi. L’estetica del videogioco si rifà alle console a 8-bit degli anni Ottanta¹²⁸ e richiama quindi esplicitamente prodotti cardine della cultura pop, come *Super Mario Bros.*, *Final Fantasy* o *The Legend of Zelda*.

Inoltre, qualche giorno prima dell’uscita del film viene diffuso online un particolare episodio di *Un giorno in pretura*, celebre programma di Rai 3 condotto da Roberta Petrelluzzi. Tale programma presenta di episodio in episodio la presa in diretta di processi all’interno di tribunali italiani, commentati e spiegati ai telespettatori dalla conduttrice. L’episodio in questione mostrava il processo alla banda dei ricercatori in seguito ai reati commessi nel primo film, situazione presente in una scena all’inizio di *Smetto quando voglio – Masterclass*. L’episodio di *Un giorno in pretura* presenta la medesima regia degli episodi ufficiali del programma, con le immagini del processo che si alternano alle spiegazioni di Roberta Petruzzelli. Sono presenti anche i filmati dalle videocamere della farmacia che i ricercatori tentano di rapinare nel primo film. Tutti gli elementi, quindi, lavorano per dare l’impressione di realismo e autenticità all’episodio, come se si trattasse effettivamente di un regolare episodio di *Un giorno in pretura* e come se i ricercatori avessero realmente compiuto i loro reati.

Smetto quando voglio ha anche utilizzato il medium televisivo come veicolo di promozione. Innanzitutto si è già detto che nei tre film sono presenti tre attori provenienti dalla serialità televisiva,

¹²⁸ G. Niola, *Smetto Quando Voglio – Masterclass: abbiamo provato in anteprima il videogioco ispirato al film*, su «Wired», 2 febbraio 2017: <https://www.wired.it/gadget/videogiochi/2017/02/02/smetto-quando-voglio-masterclass-prova-anteprima-videogioco/> (consultato il 2 marzo 2022)

ovvero Valerio Aprea, Paolo Calabresi e Piero Sermonti. Va detto, come scrivono Luca Barra e Massimo Scaglioni, che i principali broadcaster televisivi italiani che operano anche nel cinema, tra cui la Rai, tendono a produrre film per il cinema che possano garantire un ottimo ascolto medio nel corso della loro trasmissione televisiva. Per questo hanno particolare riguardo per quei film che hanno tra gli attori personalità già conosciute a livello televisivo¹²⁹. Il 23 novembre 2017, una settimana prima dell'uscita in sala di *Ad honorem*, è stato trasmesso in prima serata su Rai Tre *Smetto quando voglio – Masterclass*, originariamente uscita al cinema il 2 febbraio 2017. Generalmente un film può essere trasmesso in chiaro solo dopo due anni dall'uscita theatrical. Nel caso di *Masterclass* erano trascorsi appena nove mesi. Il film venne trasmesso con tale anticipo per promuovere l'imminente uscita al cinema del terzo capitolo. A riprova di ciò, prima dell'inizio del film andò in onda un breve messaggio del regista Sydney Sibilia e del protagonista Edoardo Leo, che invitavano gli spettatori a vedere il film e ad andare al cinema il 30 novembre per gustarsi anche il sequel¹³⁰.

2.4 L'eredità di *Smetto quando voglio* al cinema italiano

Nonostante i due film non abbiano incassato quanto sperato, negli ultimi anni altre produzioni hanno seguito il sentiero tracciato dalla trilogia di *Smetto quando voglio*. Ci si riferisce all'espansione narrativa di un film attraverso uno o più sequel, pratica che, come si è già visto, nel cinema italiano non era poi così rara, ma che ora si ritrova ad intrecciarsi con la sperimentazione di nuovi generi. Nel 2019 è stato distribuito *Non ci resta che il crimine* di Massimiliano Bruno, che ha poi avuto due sequel, uno nel 2020 intitolato *Ritorno al crimine*, uscito direttamente sulla pay tv a causa della pandemia, e uno nel 2022. Questi film, pur rientrando nel genere della commedia, presentano a loro volta delle commistioni insolite con la fantascienza, in particolare con il filone dei viaggi nel tempo: i titoli sopraccitati, infatti, sono un evidente riferimento rispettivamente a *Non ci resta che piangere* (Roberto Benigni e Massimo Troisi, 1984) e a *Ritorno al futuro* (Robert Zemeckis, 1985), due film che a loro volta mescolavano il concetto del viaggio nel tempo con la commedia.

La serialità incontra nuovamente il cinema di genere con *La befana vien di notte*, film del 2019 diretto da Michele Soavi, che ha avuto un prequel nel 2021, intitolato *La befana vien di notte II – Le origini*, diretto da Paola Randi. Il primo film, rivolto ad un pubblico giovanile, si rivela

¹²⁹ L. Barra e M. Scaglioni, *Il ruolo della televisione nel sostegno al cinema italiano*, in M. Cucco, G. Manzoli (a cura di), *Il cinema di Stato. Finanziamento pubblico ed economia simbolica nel cinema italiano contemporaneo*, Il Mulino, Bologna, 2017

¹³⁰ Dati presi dalla pagina Facebook «Smetto Quando Voglio»

un'ibridazione tra film natalizio, horror e film di supereroi¹³¹, mentre il secondo, oltre ad ampliare l'universo del primo film, mescola il fantasy con il tema della caccia alle streghe, già affrontato da Paola Randi dirigendo alcune puntate della serie Netflix *Luna nera* (2020).

Un altro esempio di contaminazione tra serialità e cinema di genere è *Moschettieri del re* (2018) di Giovanni Veronesi, film che unisce la commedia con il cinema di cappa e spada alla *Brancaleone*¹³². Questo film ha avuto un sequel nel 2020, *Tutti per 1 – 1 per tutti*, anch'esso distribuito direttamente sulla pay tv a causa dell'emergenza COVID 19.

Se però sul piano produttivo questi esempi di serialità non presentano novità rispetto al passato, possiamo ugualmente individuare due casi che sembrano aver seguito l'impronta lasciata da *Smetto quando voglio*. Il primo è una trilogia di film adolescenziali iniziata con *Sul più bello* (Alice Filippi, 2020), proseguita poi con *Ancora più bello* (Claudio Norza, 2021) e *Sempre più bello* (Claudio Norza, 2022). Questi due film, oltre a rappresentare un cambio di regia, da Alice Filippi a Claudio Norza, vengono girati insieme e presentano la medesima struttura confezionata da Sibilia per realizzare i sequel di *Smetto quando voglio*. La formula messa a punto da *Matrix* e tradotta in Italia da *Smetto quando voglio*, viene così ripresa da un film senza dubbio meno sperimentatore in quanto a genere, ma interessante per la logica produttiva che lo anima.

Il secondo caso di cui si parlava è rappresentato da *Diabolik* (2021) diretto dai Manetti Bros. Questi due registi, che da sempre lavorano sulla contaminazione di generi¹³³, traspongono sul grande schermo il fumetto creato nel 1962 dalle sorelle Giussani¹³⁴, con un film che da subito si apre alla serialità: ad aprile 2021, infatti, ancora prima dell'uscita del film, 01 Distribution annuncia l'avvio della pre-produzione di due sequel, girati anch'essi back-to-back¹³⁵. Ecco che di nuovo una produzione italiana ricalca la medesima formula: un primo film autonomo e due sequel produttivamente e narrativamente legati l'uno all'altro.

Il progetto di Sydney Sibilia e Matteo Rovere sembra quindi aver aperto la strada nel cinema italiano ad un tipo di produzione fino ad ora poco affrontato ma ricco di potenzialità.

¹³¹ V. Zagarrìo, *Nouvelle vague italiana*, cit., pag. 235

¹³² *Ivi*, pag. 233

¹³³ V. Zagarrìo, *Nouvelle vague italiana*, cit., pag. 61

¹³⁴ Si tratta del secondo adattamento dal fumetto delle sorelle Giussani, dopo il film cult del 1968 diretto da Mario Bava.

¹³⁵ *Diabolik e Freaks Out: annunciate le date d'uscita e due sequel per il film dei Manetti Bros.*, su «Best Movie», 29 aprile 2021: <https://www.bestmovie.it/news/diabolik-e-freaks-out-annunciate-le-date-duscita-e-due-sequel-per-il-film-dei-manetti-bros/778434/>

Capitolo 3

Da *Gomorra* all'importanza del web

In questo capitolo si partirà da un'analisi del caso di *Gomorra*, relativamente all'espansione transmediale che ha visto coinvolti prima il romanzo di Roberto Saviano e il film di Matteo Garrone e poi la serie Sky, andata in onda dal 2014 al 2021. La prima parte del capitolo sarà quindi dedicata ad analizzare il percorso che *Gomorra* ha affrontato per passare da romanzo a film e poi da film a serie. Si vedrà quali sono gli elementi stilistici e contenutistici che accomunano il film di Matteo Garrone del 2008 e la serie prodotta da Sky.

Si farà poi una panoramica sul rapporto tra il fandom di *Gomorra – La serie* e il franchise stesso, vedendo da un lato quali sono stati i punti di divergenza e, in secondo luogo, quali sono le espansioni transmediali provenienti dal fandom. Un sottoparagrafo sarà dedicato a un celebre esempio di questo tipo di creazioni, la webserie dei The Jackal. Infine si vedranno quali sono state invece le espansioni transmediali intraprese dal franchise stesso, con particolare attenzione sul film spin-off *L'immortale* (Marco D'Amore, 2019).

L'ultimo paragrafo sarà dedicato ad analizzare il ruolo che ha il web nello sviluppo delle narrazioni transmediali in Italia, tramite la messa in risalto di alcuni significativi casi di coinvolgimento degli utenti e di scrittura collaborativa.

3.1 *Gomorra*

3.1.1 L'origine del brand e il passaggio da romanzo a serie

Giuliana Benvenuti, in un saggio dedicato a *Gomorra*, ripercorre la storia editoriale che ha portato alla pubblicazione del romanzo di Roberto Saviano nel 2006¹³⁶. Il romanzo è il frutto di cinque anni di ricerche e inchieste condotte da Saviano mentre svolge l'attività di giornalista per diversi giornali e alcuni blog online. I materiali da lui consegnati a Mondadori vengono raccolti in un volume e, dopo una lunga fase di editing¹³⁷, nel 2006 viene dato alle stampe *Gomorra. Viaggio nell'impero*

¹³⁶ G. Benvenuti, *Il brand Gomorra. Dal romanzo alla serie TV*, il Mulino, Bologna, 2017, pagg. 38-49

¹³⁷ Benvenuti pone particolare attenzione al processo di eliminazione di tutti i riferimenti espliciti a partiti o correnti politiche, da un lato per evitare possibili scandali e denunce, dall'altra perché l'idea di scrittura di Saviano è post-ideologica e post-partitica.

economico e nel sogno di dominio della camorra. Nonostante un buon successo editoriale, il fenomeno esplose solamente quando nell'ottobre 2006 a Saviano viene affidata una scorta, in seguito alle minacce ricevute da alcuni boss della camorra.

A settembre 2006, la Fandango di Domenico Procacci annuncia di aver acquistato i diritti per un adattamento cinematografico del romanzo, con la regia di Matteo Garrone.

Prima di girare il film, alla cui sceneggiatura collabora anche lo stesso Roberto Saviano, Garrone vive a Scampia per tre mesi e ha così modo di conoscere dall'interno il contesto in cui ambientare la pellicola. Entra in contatto con persone affiliate alla camorra, alcune delle quali prenderanno poi parte al film in veste di comparse o attori.

La preparazione di Garrone ha l'obiettivo di ricreare fedelmente il contesto socioculturale in cui si svolge il racconto. Questa cura, unita alla scelta di girare gran parte del film con la macchina a mano, aumenta l'immersione dello spettatore nel mondo raccontato. In questo senso, il film di Garrone si discosta da altri mafia movie realizzati in Italia nel nuovo millennio¹³⁸ i quali tendevano verso il genere melodramma¹³⁹. Il film di Garrone, al contrario, ha in sé dei tratti documentaristici, che già erano presenti nei primissimi lavori del regista, e che fanno di *Gomorra* una documentazione antropologica del contesto socioculturale camorristico. Ci sono diversi elementi che giocano a favore di un ancoraggio molto forte alla realtà, quali l'uso di location reali, i dialoghi in dialetto e una musica che è quasi interamente intradiegetica. È una pellicola che si basa sull'osservazione della vita e dei comportamenti delle persone all'interno del Sistema, inteso come la rete di rapporti sociali guidati dalla camorra. È inoltre evidente un allontanamento rispetto al modello del gangster movie o del pulp, salvo per la scena iniziale: il film si apre con un interno illuminato da un'intensa luce blu, che ricorda l'interno di un'astronave¹⁴⁰, ma che si rivela poi essere un solarium all'interno del quale avviene una strage, «unica concessione spettacolare riscontrabile in tutto il film»¹⁴¹.

Questa prima sequenza è innanzitutto un richiamo a molte celebri stragi del cinema gangster, a partire dalla sequenza del battesimo ne *Il padrino (The Godfather)*, Francis Ford Coppola, 1976¹⁴². Inoltre tale sequenza permette un dialogo intertestuale con altre opere del genere¹⁴³, in quanto mette in scena quello che è un luogo topico del cinema gangster, il luogo adibito alla cura del proprio corpo,

¹³⁸ Tra questi film Dana Renga cita *Le conseguenze dell'amore* (Paolo Sorrentino, 2004), *Galantuomini* (Eduardo Winspeare, 2008), *Fine pena mai: paradiso perduto* (Davide Barletti, Lorenzo Conte, 2008), *Una vita tranquilla* (Claudio Cupellini, 2010), *Cesare deve morire* (Paolo e Vittorio Taviani, 2012), *Salvo* (Fabio Grassadonia, Antonio Piazza, 2013), *Anime nere* (Francesco Munzi, 2014) e *Suburra* (Stefano Sollima, 2015).

¹³⁹ D. Renga, *Gomorra*, in C. Uva (a cura di), *Matteo Garrone*, Marsilio, Venezia, 2020, pag. 77

¹⁴⁰ C. Uva, *Terre di mezzo: il cinema di Matteo Garrone*, in C. Uva (a cura di), *Matteo Garrone*, cit., pag. 19

¹⁴¹ G. Benvenuti, *Il brand Gomorra. Dal romanzo alla serie TV*, cit., pag. 85

¹⁴² D. Renga, *Gomorra*, in C. Uva (a cura di), *Matteo Garrone*, cit., pag. 87

¹⁴³ G. Benvenuti, *Il brand Gomorra. Dal romanzo alla serie TV*, cit., pag. 84

presente ad esempio anche all'inizio di *Gli intoccabili* (*The Untouchables*, Brian De Palma, 1987), sotto forma di una bottega da barbiere.

A parte questa sequenza iniziale, però, Matteo Garrone rifugge la spettacolarità o il dialogo con i topoi del genere. Garrone insegue una spontaneità stilistica, sia nella regia, come si è già visto, ma anche nella recitazione.

Durante le riprese del film, Melania Cacucci ha realizzato un documentario intitolato *Gomorra. Cinque storie brevi*. Si tratta di un documento molto prezioso per analizzare il metodo di lavoro di Garrone in questo film. Vi è un momento, durante una pausa tra un take e l'altro, in cui Garrone dice agli attori di cambiare battute, di non ripetere sempre le stesse parole da un ciak all'altro.

Io non voglio più sentire una battuta uguale a quella del ciak prima [...] Non sono tutti uguali i ciak, ogni ciak ha la sua storia. [...] Potete pure non dire niente [...] però non dite le stesse battute del ciak precedente. [...] Il senso della scena rimane quello, ma le parole le dovete trovare voi vivendo questa scena.¹⁴⁴

Questo modo di lavorare di Garrone fa capire che il regista cerca grande naturalezza nell'interpretazione degli attori, per dare vita a situazioni che sembrino esistere a prescindere dalla macchina da presa. Il legame tra realtà e finzione sembra essersi disteso anche al di fuori della pellicola, nel momento in cui, pochi mesi dopo la distribuzione del film, Bernardino Terraciano, interprete di Peppe 'o Cavallaro, viene arrestato per favoreggiamento con la camorra e poi condannato all'ergastolo qualche anno dopo per duplice omicidio¹⁴⁵. Nel corso degli anni anche altri attori sono finiti al centro di casi mediatici di questo tipo, come Salvatore Abruzzese, interprete del giovane Totò, arrestato nel 2021 per spaccio di droga¹⁴⁶.

Dal romanzo di Saviano, Garrone traspone cinque storie, cinque episodi che raccontano da prospettive diverse il contesto sociale e culturale in cui opera la camorra. In un'intervista Matteo Garrone spiega di aver avuto come fonte di ispirazione *Paisà* (1946) di Roberto Rossellini. Garrone afferma che Rossellini «da piccole storie, piccoli personaggi, racconta un Paese.»¹⁴⁷. André Bazin, nel parlare di *Paisà* dice:

¹⁴⁴ Dal documentario di Melania Cacucci, *Gomorra. Cinque storie brevi*

¹⁴⁵ *Nuovo blitz contro i casalesi arrestato un attore di "Gomorra"*, su Repubblica.it, 11 ottobre 2008: <https://www.repubblica.it/2008/10/sezioni/cronaca/camorra-3/camorra-3/camorra-3.html>; *Ex attore del film "Gomorra" condannato all'ergastolo per duplice omicidio*, su Repubblica.it, 12 maggio 2016: https://napoli.repubblica.it/cronaca/2016/05/12/news/ex_attore_del_film_gomorra_condannato_all_ergastolo_per_duplice_omicidio-139657042/

¹⁴⁶ *Arrestato l'attore di Gomorra Salvatore Abruzzese: spacciava droga tra le "case dei Puffi" a Scampia*, su «ilfattoquotidiano.it», 16 gennaio 2021: <https://www.ilfattoquotidiano.it/2021/01/16/arrestato-lattore-di-gomorra-salvatore-abruzzo-spacciava-droga-tra-le-case-dei-puffi-a-scampia/6067921/>

¹⁴⁷ Movieweb, *Gomorra – Exclusive: Director Matteo Garrone Interview*, su You Tube, 23 settembre 2010: <https://www.youtube.com/watch?v=t0IywZNx5c&t=319s> (traduzione mia)

Paisà è innanzitutto senza dubbio il primo film ad essere l'equivalente rigoroso di una raccolta di novelle. [...] Rossellini ci racconta una dopo l'altra sei storie della Liberazione italiana. Esse non hanno in comune che questo elemento storico. [...] Nessuna progressione se non un certo ordinamento cronologico a partire dallo sbarco delle truppe alleate in Sicilia. Ma lo sfondo sociale, storico e umano delle sei storie conferisce loro un'unità del tutto sufficiente per farne un'opera perfettamente omogenea nella sua diversità.¹⁴⁸

Gomorra si può leggere nello stesso modo. Anche nel film di Garrone è inesistente una vera e propria progressione cronologica degli eventi¹⁴⁹, tuttavia il regista riesce a creare uno spaccato coerente ed omogeneo. Queste cinque storie narrativamente slegate tra loro (tranne le storie di Totò e di Don Ciro, che hanno in comune il personaggio di Maria), unite però da uno "sfondo sociale, storico e umano" comune, vanno a dipingere un affresco completo della società che ruota attorno al potere della camorra.

Giuliana Benvenuti dice che Garrone elimina il personaggio di Saviano dalla narrazione del film per smarcarsi dal filtro che avrebbe creato un contraltare, un'opposizione al degrado raccontato¹⁵⁰. Il realismo con cui la materia è approcciata, sembra quindi rivelare una sua mancata presa di posizione e appoggiare l'idea di una macchina da presa che racconta la realtà oggettivamente, senza esprimere un'opinione in merito. Le didascalie che appaiono prima dei titoli di coda, in cui si fa un bilancio dell'impatto che la camorra ha non solo in Italia ma nel mondo, sembrano sottolineare questa oggettività documentaristica del film. Nella cartella stampa preparata in occasione della prima al Festival di Cannes del 2008¹⁵¹, Garrone conferma questa impressione, affermando di essersi limitato a riprendere la realtà con oggettivo distacco, come fosse uno spettatore invisibile, un testimone capitato lì per caso.

Dominic Holdaway, in un suo saggio celebre saggio sul film¹⁵², dice che buona parte della critica ha posto l'accento sull'oggettività della messa in scena di *Gomorra*, tanto da accostare la regia del film a quella di un reportage di guerra. A riprova di questa presunta oggettività, Holdaway dice che la regia della pellicola sembra tendere verso pratiche quali la lenta osservazione, la carrellata e la

¹⁴⁸ A. Bazin, *Che cos'è il cinema?*, Garzanti, Milano, 1999 (ed. origin. A. Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma?*, Éditions du Cerf, 1958), pag. 295

¹⁴⁹ G. Benvenuti, *Il brand Gomorra. Dal romanzo alla serie TV*, cit., pag. 89

¹⁵⁰ *Ivi.*, pag. 87

¹⁵¹ Il pressbook del film è disponibile online: <https://pad.mymovies.it/filmclub/2008/04/071/MyMovies.pdf>

¹⁵² D. Holdaway *Osservazioni sulla retorica di Gomorra* in: *Un nuovo cinema politico italiano*, in L. D'arcangeli, W. Hope e S. Serra (a cura di), *Un nuovo cinema politico italiano*, Leicester, Troubador, 2014, vol. II, pagg. 198-210

videosorveglianza¹⁵³: ogni inquadratura, infatti, ha una durata media di oltre 20 secondi, il 14% delle inquadrature è ripresa con macchina da presa statica e il 61% con macchina a spalla.¹⁵⁴

Holdaway, però, analizza criticamente la questione. Nota che i pochi momenti in cui la macchina da presa si rende “attiva”, ovvero non si limita ad un’osservazione distaccata delle situazioni, sono momenti chiave della storia, come la scena in cui Pasquale (Salvatore Cantalupo) incontra Xian (Zhang Ronghua) o il momento in cui Totò (Salvatore Abruzzese) viene coinvolto nel piano degli uomini che vogliono eliminare Maria (Maria Nazionale)¹⁵⁵. In questi momenti, Holdaway dice che la regia va oltre l’osservazione oggettiva delle vicende, ma produce degli «allineamenti [...] cognitivi e empatici». Ad esempio, nella scena in cui i camorristi convincono Totò ad aiutarli nell’omicidio di Maria, la macchina da presa indugia sui primi piani di Totò (fig. 7), aumentando l’immedesimazione dello spettatore con il ragazzino, il quale si trova combattuto. In tal modo la regia assume una posizione oppositiva nei confronti dei camorristi e del sistema-camorra più in generale. A dispetto di quanto dichiarato nella cartella stampa del film e di quanto affermato dalla critica, quindi, *Gomorra* prende una posizione netta nei confronti di quanto rappresenta.



Figura 7. *Gomorra* (Matteo Garrone, 2008), fotogramma dal film

Il film vince il Gran Premio della Giuria al Festival di Cannes e in seguito alla sua distribuzione in Italia vince sette David di Donatello. Vince anche cinque statuette agli European Film Awards del 2008, tra cui il premio al Miglior Film. Inoltre, arriva a un passo dal vincere il Golden Globe al Miglior film straniero, premio consegnato poi a *Valzer con Bashir* (*Vals Im Bashir*, Ari Folman, 2008).

In seguito al successo della pellicola, a novembre 2010 Fandango, Cattleya e Sky Cinema annunciano la preproduzione di una serie tv tratta dal romanzo di Saviano. La realizzazione della

¹⁵³ *Ivi*, pag. 204

¹⁵⁴ *Ibidem*

¹⁵⁵ *Ibidem*

prima stagione dura alcuni anni, durante i quali vengono fatti i nomi di Garrone e anche di Paolo Sorrentino come registi della serie. Alla fine la prima stagione esordisce nel 2014 su Sky Atlantic, con Stefano Sollima nel ruolo di showrunner e alla regia, oltre allo stesso Sollima, anche Francesca Comencini e Claudio Cupellini. La serie non è un adattamento del libro, bensì un'espansione di quanto raccontato nel testo di Saviano e nel film di Garrone. Già con l'annuncio della serie, quindi, *Gomorra* si trasforma in un progetto transmediale. Se infatti nel caso del film di Garrone ci trovavamo di fronte ad un adattamento, ovvero, citando la definizione proposta da Paolo Bertetti, «una riproposizione, che può essere più o meno fedele o completa, di un contenuto già noto in forma mediale diversa»¹⁵⁶, nel caso della serie abbiamo, come si è già detto, un'espansione narrativa, che va a toccare quindi vicende che nell'opera d'origine non vengono affrontate.

Temporalmente, la storia si svolge successivamente agli eventi narrati nel libro e nel film e si basa sulle ricerche condotte da Saviano negli anni successivi all'uscita del film. Va detto che la serie non riprende pedissequamente gli eventi al centro delle inchieste di Saviano, quanto piuttosto prende spunto dai caratteri di alcune figure realmente esistite. Inoltre, alcune sequenze delle puntate della serie si rifanno ad eventi realmente accaduti e documentati da Saviano. Giuliana Benvenuti riporta come esempio una delle situazioni descritte da Saviano nei suoi scritti¹⁵⁷. L'autore affronta un argomento significativo per quanto riguarda gli studi sulla criminalità organizzata: ai figli dei boss viene insegnato ad uccidere, in quanto è importante per un clan avere il maggior numero possibile di uomini che sappiano sparare ed uccidere. In particolare, Saviano racconta due episodi diversi, nei quali a due figli di due diversi clan viene insegnato a sparare ed uccidere. Se nel primo caso il figlio del clan Marano uccide senza difficoltà la vittima preposta, nel secondo racconto il figlio del clan Di Lauro non riesce a superare la prova, provocando l'imbarazzo della sua famiglia. Nella serie queste due situazioni vengono riprese, leggermente modificate per adattarsi al contesto narrativo. Nello specifico i due aneddoti vengono uniti in uno solo. Nella seconda puntata della prima stagione, Don Pietro Savastano (Fortunato Cerlino), chiede a Ciro Di Marzio (Marco D'Amore) di insegnare a suo figlio Gennaro (Salvatore Esposito) a uccidere. Ciro porta Gennaro davanti ad una vittima indifesa, ma Gennaro manca il bersaglio, che viene poi finito dallo stesso Ciro. Gennaro mente al padre, dicendogli di essere riuscito nella prova e recita la medesima battuta che Saviano aveva fatto pronunciare all'interno del romanzo al boss del clan Marano.

La storia della serie ruota intorno al clan dei Savastano e in particolare l'attenzione è posta su Gennaro Savastano e Ciro Di Marzio, quest'ultimo uomo di fiducia del boss Pietro Savastano e mentore di Gennaro. Composta da cinque stagioni, la serie è stata venduta in più di cento paesi.

¹⁵⁶ P. Bertetti, *Che cos'è la transmedialità*, cit., pag. 21

¹⁵⁷ G. Benvenuti, *Il brand Gomorra. Dal romanzo alla serie TV*, cit., pag. 125

Ci sono alcune differenze stilistiche con il film di Garrone, innanzitutto nella prospettiva con cui si guarda al mondo criminale. Se il film di Garrone aveva per protagonisti individui che stavano ai margini del cosiddetto Sistema, nella serie la narrazione vede al centro i vertici di quel potere, impersonificati dalla famiglia Savastano. Inoltre, nonostante un ancoraggio al realismo dato dal linguaggio dialettale e dalle location reali, la serie si configura, a differenza del film, come un racconto distopico sul male¹⁵⁸. Roberto De Gaetano definisce la serie un “mythos tragico”¹⁵⁹, al cui centro ci sono figli che uccidono padri per la lotta al potere. Attorno a questo tema, si sviluppa una gran quantità di sottotrame e di personaggi che rendono quello di *Gomorra – La serie* un universo ricco e complesso, caratteristica che favorisce, come si è visto nel primo capitolo, l’espansione transmediale.

La serie presenta una cura formale, di scrittura e di messa in scena, che la pone in linea con la serialità televisiva internazionale. Dall’altra parte, l’opera sottolinea la propria italianità attraverso il coinvolgimento di personalità italiane attraverso il racconto di una realtà che nell’immaginario internazionale è associato all’Italia, la mafia¹⁶⁰. Questo connubio tra ambizioni internazionali e ancoraggio alle radici locali è la chiave del successo mondiale di *Gomorra – La serie*.

3.1.2 Il fandom di *Gomorra – La serie*: tra UGC e divergenze

Gomorra di Roberto Saviano è parte di quello che il collettivo Wu Ming definisce *New Italian Epic*, all’interno di un saggio pubblicato nel 2009. Con questa denominazione i Wu Ming si riferiscono ad alcune opere letterarie italiane pubblicate tra gli anni Novanta e il primo decennio del Duemila, accomunate da caratteristiche ricorrenti, quali ad esempio la complessità narrativa, l’attitudine pop, la funzione epica e una tendenza alla transmedialità. Wu Ming 1, infatti, afferma che tutti i testi della *New Italian Epic* tendono all’espansione transmediale¹⁶¹. In effetti, già solo il concepimento della serie non come adattamento, ma come espansione narrativa del romanzo di partenza, rende *Gomorra* un prodotto che viaggia e si espande attraverso diversi media.

¹⁵⁸ *Ivi.*, pag. 135

¹⁵⁹ R. De Gaetano, *L’anarchia tragica*, in M. Guerra, S. Martin, S. Rimini (a cura di), *Universo Gomorra. Da libro a film, da film a serie*, Mimesis Edizioni, Milano-Udine, 2018, pag. 17

¹⁶⁰ R. Menarini, *Gomorra e la forma dell’eccellenza: il prodotto culturale come stile*, in M. Guerra, S. Martin, S. Rimini (a cura di), *Universo Gomorra. Da libro a film, da film a serie*, cit., pag. 31

¹⁶¹ Wu Ming 1, *Premessa alla versione 2.0 di New Italian Epic*, disponibile online, pag. 23:

https://www.wumingfoundation.com/italiano/WM1_saggio_sul_new_italian_epic.pdf

Come nota Angela Maiello, però, la transmedialità intesa da Wu Ming 1 è quella che parte principalmente “dal basso”, ovvero dai fruitori¹⁶², che vedono nella complessità narrativa del testo l’opportunità per espandere quella narrazione. Addirittura Wu Ming 1 afferma che il modello di questo tipo di espansione è la mitologia greca, che si fonda sulla molteplicità di versioni ed espansioni della medesima narrazione da parte di comunità diverse: «La versione più celebre di ciascun episodio coesiste e s'incrocia con tante versioni alternative, sviluppatasi ciascuna in una delle molte comunità del mondo greco, cantate e tramandate dagli aedi locali»¹⁶³. Come si è visto nel primo capitolo, anche Henry Jenkins propone di individuare l’origine delle narrazioni transmediali nell’età classica.

Nel caso di *Gomorra – La serie*, le espansioni dal basso hanno a che fare con gli UGC (User Generated Content) provenienti dal fandom della serie. È stato detto che la partecipazione dei fan all’espansione di un universo narrativo trova la propria espansione principalmente sul web e i fanwork di *Gomorra – La serie* non fanno eccezione.

L’idea di un fandom che contribuisce all’esplorazione dell’universo narrativo è coerente con lo spirito con cui il brand *Gomorra* è stato pensato già dai tempi del romanzo. Roberto Saviano scrisse il libro «convinto di essere parte di una comunità che ha nella rete il suo punto di aggregazione privilegiato»¹⁶⁴. Infatti, in un articolo online del 2003, Saviano invitò scrittori di tutta Italia ad una vera e propria chiamata alle armi per documentare attraverso la letteratura la tragedia della criminalità organizzata¹⁶⁵. Già prima dell’uscita del libro, quindi, il progetto *Gomorra* si rivelò un lavoro di scrittura collettiva, che attraverso la rete si liberava della tradizionale struttura piramidale tra autori e fruitori.

Dall’uscita della prima stagione, nel corso degli anni sul web hanno visto la luce numerose fan fiction, pubblicate su siti quali *Wattpad*, *EFP* e *Archive Of Our Own*. Inoltre è stata creata l’enciclopedia virtuale *Gomorrh Wiki*, all’interno della piattaforma *Fandom.com*, la quale a sua volta contiene sottosezioni dedicate ad alcuni dei brand più noti dell’industria culturale. *Gomorrh Wiki* contiene pagine dedicate ai principali personaggi del franchise, aggiornate di continuo dai fan della serie. Non mancano anche profili Facebook come *Gomorra – La Serie Fanpage* o *Gomorra fans*, che nel corso degli anni hanno pubblicato contenuti originali legati al franchise oppure ricondiviso trailer o clip ufficiali della serie. La condivisione e il dialogo tra gli utenti su Facebook porta spesso alla costruzione di una comunità di cui i fan si sentono parte. Nel caso di *Gomorra* arriva a crearsi anche

¹⁶² A. Maiello, *Essere immortale: tra narrazione e mediazione*, in M. Guerra, S. Martin, S. Rimini (a cura di), *Universo Gomorra. Da libro a film, da film a serie*, cit.

¹⁶³ Wu Ming 1 e Wu Ming 2, *Mitologia, epica e creazione pop al tempo della Rete*, citato in Wu Ming 1, *Premessa alla versione 2.0 di New Italian Epic*, cit., pag. 24

¹⁶⁴ G. Benvenuti, *Il brand Gomorra. Dal romanzo alla serie TV*, cit., pag. 48

¹⁶⁵ R. Saviano, *La parola camorra non esiste*, su «Nazione Indiana», 2003: <https://www.nazioneindiana.com/2003/09/16/la-parola-camorra-non-esiste/>

un sotto-gruppo, che comprende coloro che conoscono da vicino il mondo rappresentato dalla serie, persone cresciute nei luoghi al centro della narrazione. Questi fan si sentono in questo modo «parte [...] di quella narrazione»¹⁶⁶, in quanto dotati di un bagaglio di conoscenze che permette loro di leggere la serie come qualcosa di più vicino a loro.

Anche altri social media, come Instagram, hanno visto la nascita di profili di questo tipo. In molti casi queste pagine social hanno svolto il compito di contribuire alla promozione della serie, tramite la condivisione di materiali, spesso ufficiali, con gli altri utenti. Le pratiche di fandom, infatti, hanno spesso una funzione che si potrebbe definire “promozionale”, nella quale i fan promuovono, consapevolmente o meno, un dato franchise, tramite discussioni con il resto della community o anche tramite prodotti promozionali che si sostituiscono a quelli ufficiali¹⁶⁷.

La vitalità del fandom è anche stimolata dalle pagine social ufficiali del franchise, oltre che dai profili personali degli attori protagonisti. Romana Andò e Antonella Mascio, nel volume *Universo Gomorra*, riportano un aneddoto che dimostra come, nel dialogo social, la linea di confine tra rappresentazione finzionale e realtà possa andare a sfumarsi. Emerge che nella pagina Facebook personale dell’attore Salvatore Esposito si dà spesso una sovrapposizione tra attore e personaggio. Sotto un post in cui Esposito faceva gli auguri a suo padre per la festa del papà, alcuni dei suoi followers risposero che l’unico vero padre di Salvatore Esposito/Gennaro Savastano è Don Pietro Savastano¹⁶⁸.

Il dialogo social può anche diventare teatro di divergenze tra fandom e produzioni. Anche *Gomorra – La serie* ha vissuto casi in cui parte del fandom si è ritrovata ad esprimere posizioni contrarie rispetto al franchise. Un caso emblematico si è dato a novembre 2021, in occasione dell’uscita della quinta e ultima stagione. Si tratta di un episodio che non ha a che fare con scelte narrative, ma con iniziative promozionali che hanno toccato argomenti al centro del dibattito pubblico contemporaneo. Prima di parlarne, però, è bene fare un passo indietro e analizzare quella che è una linea tematica che unisce il film di Matteo Garrone e la serie.

Dana Renga parla del film del 2008 in ottica di “buddy film”, analizzando il tema della mascolinità tossica rapportata alla vita dei malavitosi, in particolare per quanto concerne l’episodio di Marco (Marco Macor) e Ciro (Ciro Petrone)¹⁶⁹. Marco e Ciro dimostrano il loro affetto in diversi modi, ad esempio abbracciandosi e piangendo insieme nei momenti di grande difficoltà. Il loro

¹⁶⁶ R. Andò, A. Mascio, *Leggere Gomorra – La Serie nel frame della celebrity culture: audience, fan, micro-celebrity*, in M. Guerra, S. Martin, S. Rimini (a cura di), *Universo Gomorra. Da libro a film, da film a serie*, cit., pag. 95

¹⁶⁷ L. Tralli, *Pratiche dell’audience nell’ecosistema narrativo*, in G. Pescatore (a cura di), *Ecosistemi narrativi*, cit., pag. 211

¹⁶⁸ *Ivi*, pag. 94

¹⁶⁹ D. Renga, *Gomorra*, in C. Uva (a cura di), *Matteo Garrone*, cit., pagg. 86-90

rapporto affettivo, che sembra superare i confini di una semplice amicizia e aprire la possibilità anche ad un legame sentimentale, è sottolineato anche dal loro condividere un momento di grande importanza, quello in cui sparano in riva al lago con le armi appena rubate, indossando solo biancheria intima e scarpe da ginnastica, in quella che è la scena più iconica del film¹⁷⁰. I due personaggi cercano di farsi strada nel mondo criminale ispirati dal protagonista di *Scarface* di Brian De Palma (1983), ma anche dal film originale del 1932 di Howard Hawks e Richard Rosson¹⁷¹, entrambi film che, sempre secondo Renga, sono collegati dal tema della mascolinità tossica e violenta. Questo tentativo di raggiungere il modello del gangster rappresenta per Marco e Ciro il tentativo di raggiungere una mascolinità ideale. L'ascesa alla vita criminale diventa la via attraverso cui raggiungere l'ideale di "uomo vero" e vincere la morte significa confermare la propria virilità.

Allo stesso modo si può leggere *Gomorra – La serie*, che ancora vede per protagonisti due personaggi maschili, uniti da un rapporto fraterno estremamente stretto. Anche Ciro e Gennaro si ritrovano ad esercitare la violenza per confermare la propria forza e in questo modo, secondo la lettura data da Dana Renga, la propria virilità. Si tratta di un espediente molto comune all'interno dei gangster movie, che nella maggior parte dei casi hanno protagonisti maschili caratterizzati da prodezza fisica e tendenza alla violenza, oltre ad essere tendenzialmente eterosessuali¹⁷². Sergio Rigoletto dice che generalmente nel buddy film, la figura della donna serve per fugare ogni dubbio riguardo un eventuale legame sentimentale tra i due personaggi maschili¹⁷³ e infatti nella serie, sia Gennaro che Ciro coltivano legami sentimentali con delle donne. Tuttavia, in alcune occasioni le parole e le azioni dei personaggi sottolineano l'intensità del legame affettivo che lega Gennaro e Ciro, come il dialogo tra i due personaggi nella seconda puntata della quinta stagione, nel momento in cui Gennaro fa rinchiodare Ciro in una cella a Riga. Gennaro si sente abbandonato da Ciro, il quale è fuggito in Lettonia lasciandolo da solo. Dalle sue parole traspare il sentimento profondo che lo ha sempre legato a Ciro, parlando con l'amico utilizza addirittura il verbo amare. «Mi sarei spartito il mondo con te» dice prima di abbandonare Ciro al suo destino. Tale legame sembra evidenziato anche dall'inquadratura che chiude l'ultima stagione, in cui i corpi senza vita dei due personaggi giacciono l'uno accanto all'altro sulla spiaggia, insieme nella morte.

Torniamo all'episodio di novembre 2021, strettamente legato alle considerazioni appena fatte. Salvatore Esposito pubblica sui suoi profili social la cover della rivista *Rolling Stones*, che raffigura

¹⁷⁰ È anche l'immagine utilizzata per promuovere il film in Italia e all'estero.

¹⁷¹ Come nota Renga, il mantra che gridano i due ragazzi, "Il mondo è nostro", richiama, in maniera distorta, il cartellone che appare nel finale di *Scarface* del 1932, che recita "The World is Yours".

¹⁷² S. Rigoletto, *Le norme traviate. Saggi sul genere e sulla sessualità nel cinema e nella televisione italiana*, Meltemi, Milano, 2020, pagg. 20-21

¹⁷³ *Ivi*, pag. 40

i protagonisti Gennaro e Ciro stretti in un bacio appassionato. Questa foto ha suscitato molti commenti di approvazione, ma anche alcuni commenti di sdegno. C'è stato chi accusava la serie di abbandonarsi alla moda del politicamente corretto, altri che gridavano al tradimento. In breve tempo sono diventate virali le risposte di Salvatore Esposito, che ai commenti sopraccitati rispondeva ironicamente, sbeffeggiando gli autori di tali affermazioni. A confermare la posizione di Esposito, una dichiarazione da lui rilasciata in occasione della diffusione della cover: «In questa foto c'è quello che sarebbero stati Ciro e Genny in un'altra dimensione, se non fossero stati condannati ai loro ruoli, o se avessero avuto la forza di reagire al loro vissuto»¹⁷⁴, suffragando l'ipotesi che il legame fraterno tra i due personaggi si sarebbe potuto trasformare in qualcosa di più, se non fosse stato soffocato dalla mentalità machista propria della mafia. Marco D'Amore ha fatto eco alle parole di Esposito, sottolineando che alla base della diffusione della copertina di *Rolling Stones* c'era la volontà di contribuire a scardinare alcuni stereotipi di genere, alimentati, a detta di D'Amore, anche dalla serie stessa¹⁷⁵.

Se quindi alcuni utenti hanno ritenuto fuori luogo una scelta di questo tipo, ci sono stati anche numerosi segnali di approvazione: la cover di *Rolling Stones* è diventata oggetto di riflessione anche del network *Gay.it*, che sul suo sito ha pubblicato un articolo in cui si ipotizzava una conferma dell'amore tra i due personaggi nella quinta stagione¹⁷⁶. Tale ipotesi era stata alimentata anche da alcuni articoli pubblicati sul *Venerdì di Repubblica* che sembravano confermare la svolta omosessuale della serie nell'ultima stagione¹⁷⁷.

3.1.3 La webserie dei The Jackal

Tra le produzioni provenienti dal fandom ha riscosso molto successo la serie di video realizzati e postati su You Tube dal gruppo comico The Jackal, intitolata *Gli effetti di Gomorra sulla gente*. I primi quattro video della serie sono stati pubblicati in seguito alla release su Sky Atlantic della prima stagione di *Gomorra – La serie*. In questi primi video parodici a confrontarsi sono due membri del gruppo, Fabio Balsamo e Ciro Priello, che interpreta il boss Ciro Cavastano. Quest'ultimo parodizza già dal nome il clan protagonista del franchise, quello dei Savastano, ma di episodio in episodio arriva ad essere la caricatura di diversi personaggi della serie. La struttura degli episodi è sempre la

¹⁷⁴ D. Turrini, *Gomorra, il bacio tra Gennaro Savastano e Ciro Di Marzio fa discutere: "È quello che sarebbero stati in un'altra dimensione"*, su «ilfattoquotidiano.it», 24 novembre 2021

¹⁷⁵ *Ibidem*

¹⁷⁶ *Gomorra 5, il bacio d'addio tra Ciro e Genny*, su «Gay.it», 19 novembre 2021: <https://www.gay.it/gomorra-5-bacio-ciro-genny>

¹⁷⁷ *Gomorra, svolta queer tra Genny e Ciro nell'ultima stagione della serie tv?*, su «Gay.it», 8 novembre 2021: <https://www.gay.it/gomorra-gay-genny-ciro-queer-ultima-stagione-serie-tv>

medesima: Fabio, sempre in vesti diverse, lavora a contatto col pubblico e ogni volta si ritrova come cliente proprio Ciro, il quale, vestendo i panni del boss camorrista, ripete celebri battute della serie, come la battuta diventata tormentone «Sta' senza pensier». Proprio la decontestualizzazione di determinate battute, unita allo spaesamento del personaggio di Fabio, è origine di comicità.

Sono seguiti altri tre video, il primo nel 2019, intitolato *Gomorra legale*, in cui si ironizza sulle accuse rivolte spesso alla serie di essere poco educativa e di proporre modelli negativi. A marzo 2020, durante il lockdown, è stato pubblicato *Gli effetti di Gomorra sulla gente a casa*, che assumeva l'estetica della videochiamata, estremamente diffusa sui social media in periodo di lockdown, a cui prendeva parte lo stesso Salvatore Esposito, il quale invitava il pubblico a restare a casa. Infine, in occasione della trasmissione su Sky Atlantic dell'ultima stagione della serie, i The Jackal hanno pubblicato *Gli effetti di Gomorra sulla gente – Scontro finale*.

Come si è visto nel primo capitolo, il confine tra produzioni ufficiali e lavori dei fan appare sempre più sfumato, in un'epoca storica in cui l'accesso ai media è consentito a chiunque e in cui chiunque può passare da fruitore a realizzatore. Con *Gomorra – La serie* è ancora più evidente tale sfumatura dei confini, dal momento che ai video dei The Jackal hanno preso parte anche alcuni degli attori della serie: oltre a Salvatore Esposito (fig. 8), anche Fortunato Cerlino, che nella serie interpreta Don Pietro Savastano, e Arturo Muselli, interprete di Enzo "Sangue Blu". Nel terzo episodio della webserie, inoltre, è presente anche Roberto Saviano.



Figura 8. Salvatore Esposito nel secondo episodio di *Gli effetti di Gomorra sulla gente*

La presenza di personalità legate al brand *Gomorra* da un lato sancisce l'appartenenza della webserie dei The Jackal al franchise, dall'altra dimostra come siano le stesse case di produzione a cavalcare le opportunità che le espansioni transmediali dal basso comportano¹⁷⁸. Il fandom diventa in

¹⁷⁸ *Ivi.*, pag. 100

questo modo canale di promozione gratuito e fruttuoso ed è vantaggioso per le produzioni incentivarne le creazioni.

I video dei The Jackal, inoltre, permettono qualcosa che la serie ufficiale non permetteva. Come dice Angela Maiello, per lo spettatore della serie è impossibile trovare una prospettiva univoca attraverso cui osservare gli eventi, perché la degenerazione morale di tutti i personaggi impedisce un'identificazione dello spettatore con essi¹⁷⁹. I video dei The Jackal, portando la narrazione sul piano della parodia e combinando il linguaggio della serie con il linguaggio del web, rappresentano un'appropriazione di quella narrazione da parte della rete e degli utenti, che riescono così ad operare un processo di identificazione con i personaggi e con il racconto¹⁸⁰.

Inoltre la webserie dei The Jackal arriva a fare da collegamento tra l'universo diegetico della serie e i casi mediatici generati da essa. Questo avviene facendo parodia di quelli che sono i dibattiti sociali che la serie ha innescato a partire già dalla sua uscita. *Gomorra – La serie*, infatti, ha scatenato delle polemiche legate innanzitutto all'immagine che offre di Napoli. Nonostante il beneficio economico e simbolico ricaduto su Napoli in occasione delle riprese della serie, in più di un'occasione il sindaco Luigi De Magistris si è schierato contro la narrazione che viene fatta della realtà napoletana, in particolare di Scampia. Tra le repliche c'è quella di Riccardo Tozzi, fondatore di Cattleya, il quale in una dichiarazione del 2016, dice che non bisogna condannare la serie, ma la realtà dei fatti, il mondo criminale e il degrado morale che la serie denuncia¹⁸¹. Alla base della serie, infatti, c'è la volontà di raccontare senza compromessi gli orrori del mondo criminale, le ombre di Napoli e dell'ambiente camorristico, indugiando anche su momenti di grande turbamento, come l'omicidio di una bambina (la figlia di Ciro) nell'ultima puntata della seconda stagione: si tratta di un momento che ha provocato reazioni forti nel pubblico¹⁸², ma che è coerente con la volontà di raccontare la degenerazione morale che permea gli ambienti camorristici. La ferocia con cui la serie mostra il mondo criminale è insito nell'obiettivo del brand, ovvero raccontare senza mezze misure la piaga della criminalità organizzata.

Alcuni degli episodi di *Gli effetti di Gomorra sulla gente* riflettono su questa controversa natura mediatica della serie: nel terzo episodio Roberto Saviano dice che secondo lui i giovani fanno bene a ridere della camorra, per umanizzarla. È un'idea coerente con gli obiettivi della serie, che i The Jackal contribuiscono a diffondere, anche parodizzando i personaggi del franchise e

¹⁷⁹ A. Maiello, *Fuoricampo transmediale*, su «Fata Morgana Web», 4 dicembre 2017:

<https://www.fatamorganaweb.it/fuori-campo-transmediale-gomorra/>

¹⁸⁰ *Ibidem*

¹⁸¹ L. Barra, M. Cucco, *Tra "orribile pubblicità" e attenzione globale. Gomorra – La serie e il rapporto problematico con il territorio*, in M. Guerra, S. Martin, S. Rimini (a cura di), *Universo Gomorra. Da libro a film, da film a serie*, cit., pagg. 73-74

¹⁸² G. Benvenuti, *Il brand Gomorra. Dal romanzo alla serie TV*, cit., pag. 140

trasformandoli in caricature. Inoltre, nell'episodio intitolato *Gomorra legale*, a cui prende parte anche Arturo Muselli, interprete di Enzo "Sangue Blu", i The Jackal arrivano a dimostrare come l'essenza di *Gomorra – La serie* stia proprio nel suo raccontare il male senza edulcorarlo e che un'eventuale censura dei tratti più disturbanti toglierebbe forza e senso d'esistere al franchise.

È interessante notare gli effetti che ha avuto la webserie dei The Jackal, il cui primo episodio ha quasi raggiunto, ad aprile 2021, sei milioni di visualizzazioni. Il fatto che i membri dei The Jackal fossero di Napoli ha senza dubbio giocato a loro favore, in quanto maggiormente in confidenza con il contesto sociale e con il linguaggio della serie e quindi parte della narrazione veicolata dal franchise. Merito del successo della webserie è senz'altro anche di questo aspetto, nonché della capacità dei creatori di sfruttare il brand ufficiale coinvolgendo anche alcune figure chiave del franchise, per dare forma a un effettivo dialogo tra i due media. Non dovrebbe stupire, se si pensa che i The Jackal hanno spesso dato vita ad operazioni capaci di svilupparsi su media differenti e di instaurare un dialogo con gli utenti.

Un primo caso è stata la webserie del 2011 *Lost in Google*, i cui episodi venivano scritti a partire dalle proposte lasciate dagli utenti nei commenti su YouTube. Le espansioni transmediali sono proseguite poi con il primo film realizzato dai The Jackal, *AFMV – Addio fottuti musì verdi* (Francesco Capalbo, 2017), co-prodotto da Cattleya e Rai Cinema e distribuito da 01 Distribution, da cui è stata realizzata una graphic novel spin-off pubblicata da BAO Publishing. Infine, oltre alla pubblicazione di un libro, di recente i The Jackal hanno preso parte alla realizzazione della serie Netflix *Generazione 56k* (2021).

Il successo della webserie *Gli effetti di Gomorra sulla gente* è stato tale da portare ad una ridefinizione della serie stessa, una riconfigurazione dei codici linguistici e narrativi del franchise¹⁸³. Un esempio di questo è la celebre battuta «Sta' senza pensier», che ha subito un forte processo di rimodulazione grazie ai video dei The Jackal ed è diventata un vero e proprio tormentone, tanto che in *Gomorra – La serie* non è stato più possibile pronunciarla perché avrebbe evocato «quel fuori campo intermediale che non può comparire nella narrazione, affinché questa possa sopravvivere»¹⁸⁴.

Il caso della webserie dei The Jackal dimostra l'impatto che talvolta possono avere gli UGC, tanto da diventare, come nel caso di *Gli effetti di Gomorra sulla gente*, parte integrante del brand ufficiale.

¹⁸³ A. Maiello, *Fuoricampo transmediale*, cit.

¹⁸⁴ *Ibidem*

3.1.4 Le espansioni ufficiali: *L'immortale*

Oltre ad aver assecondato alcune produzioni del fandom, come la webserie dei The Jackal, il franchise ha anche espanso in prima persona la narrazione di *Gomorra – La serie* su altri media. Un primo esempio è stato il sito *Spoiler Killers* (fig. 9), realizzato per la terza stagione e che affrontava il fenomeno degli spoiler, molto discusso tra i fandom. Gli utenti, infatti, potevano inviare un messaggio minatorio da parte dei protagonisti della serie agli altri utenti da cui avevano subito uno spoiler, non solo riguardante *Gomorra – La serie*, ma relativo a qualunque serie.



Figura 9. Homepage del sito web *Spoiler Killers*

All'interno del sito erano presenti delle brevi clip uguali in tutto e per tutto all'estetica della serie, in cui i personaggi, attraverso l'utilizzo del linguaggio camorristico tipico di *Gomorra*, si schieravano contro la diffusione degli spoiler. Si può notare come sia un modo per parlare direttamente al fandom, combinando il linguaggio del brand ufficiale con quello che è un argomento ricorrente all'interno delle community di fan.

Oltre a *Spoiler Killers*, *Gomorra – La serie* ha attraversato nel corso degli anni altre forme di fruizione mediale. Innanzitutto nel 2014 la prima stagione fu distribuita da The Space Movies e Universal Pictures in duecento sale, con tre puntate a sera per quattro lunedì consecutivi. Un esperimento simile è stato ripetuto nel 2017, quando anche le prime due puntate della terza stagione sono state distribuite al cinema per due giorni, il 15 e il 16 novembre, arrivando a incassare più di 500.000 euro e raggiungendo il primo posto al box office nei due giorni di programmazione¹⁸⁵.

Nel 2017, nella sezione Venice Virtual Reality della Mostra del Cinema di Venezia è stato presentato in anteprima *Gomorra VR – We Own the Streets*, cortometraggio diretto da Enrico Rosati,

¹⁸⁵ 'Gomorra - La serie' al cinema: in vetta al box office con 500mila euro nella due giorni-evento, su «Repubblica.it», 16 novembre 2017: https://www.repubblica.it/spettacoli/cinema/2017/11/16/news/_gomorra_-_la_serie_in_vetta_al_box_office_con_500mila_euro_nella_due_giorni-evento-181265660/ (consultato il 3 aprile 2022)

realizzato in realtà virtuale. Questo speciale episodio della serie, che si colloca tra la seconda e la terza stagione, è stato realizzato con la collaborazione del team Sky VR del Regno Unito e dopo la presentazione alla Mostra di Venezia, è stato reso disponibile sull'app per Android e iOS Sky VR. Arrivati a questo punto, emerge già come *Gomorra – La serie* sia un franchise che viene fruito nelle sue parti attraverso dispositivi diversi, non solo la televisione, ma anche il cinema e, nel caso di *We Own the Streets*, il cellulare.

Se questi primi casi evidenziano la capacità di *Gomorra – La serie* di darsi al pubblico attraverso forme differenti, la principale espansione transmediale della serie si è data però solo nel 2019 con l'uscita al cinema di *L'immortale*, film spin-off diretto da Marco D'Amore.

Prima di parlarne è bene ripercorrere la strada che ha portato a questo spin-off cinematografico. Nel 2017 la terza stagione termina con la morte di *Ciro Di Marzio* per mano di *Gennaro Savastano*. Infatti, per proteggere *Gennaro*, *Ciro* fa credere a *Enzo* “Sangue Blu” di essere il mandante dell'omicidio della sorella di quest'ultimo, la cui morte è invece responsabilità proprio di *Gennaro*. Allora *Enzo* ordina a *Gennaro* di uccidere *Ciro* e a malincuore *Gennaro* è costretto ad obbedire. Il corpo di *Ciro* viene così gettato in mare e l'ultima inquadratura della stagione ci mostra proprio il personaggio interpretato da *Marco D'Amore* sprofondare nelle acque del golfo di Napoli. Si tratta del compimento dell'arco narrativo del personaggio, che si ritrova ad abbracciare la morte come fosse una liberazione, e allo stesso tempo è anche il compimento della serie stessa¹⁸⁶: questo finale di stagione evidenzia l'iniquità della vita di questi personaggi, la cui turbolenta e per certi versi mitica esistenza non può strapparli dall'inevitabilità del loro destino.

A ridosso dell'uscita della quarta stagione, a marzo 2019, alcune dichiarazioni di *Salvatore Esposito* lasciano intendere che il personaggio di *Ciro Di Marzio* potrebbe non essere realmente morto¹⁸⁷. Sotto un post pubblicato il 24 marzo 2019 sulla pagina Facebook *Gomorra – La Serie FanPage*, la discussione dei fan rivela due fazioni opposte, tra chi crede che *Ciro* sia realmente morto e chi invece pensa sia ancora vivo. I primi portano come argomentazioni il fatto che la serie abbia sempre avuto un approccio estremamente realistico, motivo per cui è impensabile che un personaggio dato per morto possa in qualche modo “risorgere”. Alcuni dei commenti che invece sperano in un ritorno di *Ciro* premono sul fatto che *Ciro* sia “l'immortale”, soprannome che ricorre dalla prima

¹⁸⁶ T. Matano, *L'Immortale è morto*, su «Fata Morgana Web», 15 gennaio 2018: <https://www.fatamorganaweb.it/immortale-e-morto-gomorra-terza-stagione/>

¹⁸⁷ V. Ariete, *Gomorra 4, *Ciro* è vivo? Salvatore Esposito: “Per scoprirlo dovete guardare la nuova stagione”*, su «Movieplayer.it», 28 marzo 2019: https://movieplayer.it/articoli/gomorra-4-ciro-vivo-video-intervista-protagonisti_20566/ (consultato il 3 marzo 2022); *Gomorra 4, *Ciro* non è morto? Le parole di Salvatore Esposito che spiazzano: cosa ha dichiarato*, su «Il Messaggero.it», 29 marzo 2019: https://www.ilmessaggero.it/televisione/gomorra_4_ciro_genny_savastano-4393875.html (consultato il 3 aprile 2022)

puntata della serie, quando Ciro sopravvisse ad una sparatoria commissionata da Salvatore Conte (Marco Palvetti), rivale dei Savastano.

Nonostante le ipotesi, però, per tutta la durata della quarta stagione non c'è traccia di Ciro, se non dopo la fine dell'ultima puntata. Questa puntata, infatti, si chiude con un breve teaser trailer che mostra il corpo di Ciro sprofondare nelle acque di Napoli e che annuncia il film *L'immortale*, in uscita a Natale. Il trailer ufficiale, pubblicato su You Tube da Vision Distribution il 13 novembre 2019, conferma che Ciro non è morto e che *L'immortale* racconterà proprio i momenti successivi al colpo sparato da Gennaro al termine della terza stagione. Gli obiettivi di questo film, quindi, sono molteplici: in primo luogo raccontare come Ciro è sopravvissuto e cosa ne è stato di lui al termine del cliffhanger della terza stagione; allo stesso tempo il film ha il compito di approfondire la storia di questo personaggio, raccontarne l'infanzia e mostrare gli eventi che lo hanno portato ad unirsi al clan dei Savastano; infine *L'immortale* funge da ponte tra la quarta e la quinta stagione.

L'idea di questo spin-off nasce dallo stesso Marco D'Amore, che già aveva diretto alcune puntate della serie, e che interrogandosi sul passato del personaggio ha lo spunto per un film che ne approfondisca le origini e che al contempo sia parte integrante del franchise: la sua idea è quella di «aprire una finestra narrativa che faccia rivivere il personaggio [...] che dia nuova linfa al racconto e che addirittura riporti questo discorso sulla serialità televisiva, quindi facendo parlare i due mondi.»¹⁸⁸

La volontà di far dialogare i due “mondi”, ovvero i due diversi media, è confermata anche dalle parole di Riccardo Tozzi, fondatore di Cattleya, il quale afferma come lo scambio tra cinema e serialità televisiva vada favorito, soprattutto in un contesto culturale come quello italiano¹⁸⁹.

Il film si apre con le stesse inquadrature che concludevano la terza stagione, i due primi piani dei protagonisti Gennaro e Ciro, a cui segue il colpo di pistola sparato di Gennaro. Il corpo di Ciro viene gettato nel mare ed ecco che accade qualcosa che nella serie non era stato mostrato. Ciro viene ripescato da un'altra barca e portato in ospedale. Parallelamente a questa sequenza, un montaggio alternato ci mostra un evento di quasi quarant'anni prima, durante il terremoto dell'Irpinia del 1980, quando Ciro era appena nato. Nel mezzo della devastazione, la madre di Ciro sale di corsa le scale di casa e riesce a recuperare il neonato, appena prima che il palazzo crolli. I vigili del fuoco trovano il corpo senza vita della donna, ma con grande sorpresa scoprono che il bambino è sopravvissuto. Questo montaggio alternato racconta, in due momenti storici diversi, due occasioni in cui Ciro ha sconfitto la morte. In tal modo viene presentato uno dei temi del film, la leggendaria immortalità del personaggio, il cui carattere mitico è sottolineato anche dalla colonna sonora avvolgente e

¹⁸⁸ Da un'intervista a Marco D'Amore: *BadTaste.it, EXCL – Marco D'Amore ci racconta il percorso da Gomorra – La Serie a L'Immortale*, su You Tube, 7 dicembre 2019: <https://www.youtube.com/watch?v=QGc7PUPZ9gQ>

¹⁸⁹ C. Paternò, *Dialogare con la modernità senza pregiudizi. Intervista a Riccardo Tozzi*, in P. Armocida, B. Sollazzo (a cura di), *Ieri, oggi e domani. Il cinema di genere in Italia*, cit., pag. 323

dall'angolazione delle inquadrature, come quella in cui uno dei vigili del fuoco solleva verso l'alto il piccolo Ciro (fig. 10). Il bambino occupa la parte alta dell'inquadratura e la sua sagoma è scandita da una luce chiara, quasi divina, proveniente dall'alto.



Figura 10. *L'immortale* (Marco D'Amore, 2019), fotogramma dal film

Dopo la comparsa del titolo si scoprirà che a salvare Ciro nel presente sono stati gli uomini di Don Aniello Pastore (Nello Mascia), il quale consiglia al protagonista di sparire da Napoli per stare al sicuro. Ciro viene mandato a Riga, per gestire il traffico e la vendita di droga per conto di Don Aniello e del boss russo Dobeshenko (Aleksej Gus'kov), suo alleato. A Riga, Ciro ritrova una persona per lui molto importante, Bruno (Salvatore D'Onofrio), uomo che anni prima era stato un piccolo delinquente a capo della banda di cui faceva parte anche Ciro. Infatti, parallelamente alle vicende ambientate a Riga, il film ci mostra anche l'infanzia di Ciro nella Napoli degli anni Ottanta, quando insieme ad altri bambini faceva parte della banda di Bruno.

La situazione a Riga precipita nel momento in cui una talpa denuncia Ciro e i suoi compagni ai rivali di Dobeshenko, che piombano nel luogo in cui avviene lo smistamento della droga e rubano il carico. Ciro scopre che a tradire lui e i suoi compagni è stato lo stesso Bruno, il quale da sempre aveva sognato di raggiungere i vertici della criminalità organizzata, dovendosi invece accontentare di essere un piccolo delinquente di periferia. Anche tanti anni prima, inoltre, Bruno aveva tradito Ciro per il proprio tornaconto, utilizzandolo come esca per tendere un agguato a un piccolo boss con cui era in competizione. Ciro risparmia Bruno e nel finale del film riceve una visita inaspettata: a Riga lo raggiunge Gennaro.

Il film quindi procede attraverso due sottotrame parallele, che, come si è visto per la sequenza iniziale, arrivano a volte a dialogare tra loro, ma che si intrecciano solo nel finale, con il doppio tradimento di Bruno, sia nel passato che nel presente.

Ci sono diversi elementi stilistici che legano questo film a *Gomorra – La serie*, rendendolo anche esteticamente parte del franchise. Innanzitutto il font del titolo, che richiama quello della serie;

anche la fotografia si struttura sugli stessi toni, così come vengono riprese alcune scelte di regia, quale il frequente utilizzo di establishing shots e totali¹⁹⁰. Anche la colonna sonora dei Mokadelic riprende quella della serie, seppur con qualche riarrangiamento. Vengono poi fatti diversi riferimenti agli eventi della serie, in più occasioni viene nominato Gennaro e il film dà per scontato un bagaglio di conoscenze che consentono di cogliere tutti i riferimenti a nomi ed eventi.

Questo film si rivela, inoltre, fondamentale per comprendere la quinta stagione. Nella seconda puntata della quinta stagione, dopo aver scoperto che *Ciro* è ancora vivo, Gennaro si reca a Riga per ritrovarlo. Solo chi ha visto il film sa nel dettaglio il motivo per cui *Ciro* si trova a Riga ed è al corrente delle vicende che lo hanno visto coinvolto nella capitale lettone. Inoltre, dal momento che il film si colloca a metà tra il midquel e il prequel della serie, lo spettatore viene a conoscenza del passato di *Ciro*, di cui alcuni riferimenti sono presenti anche nella stagione finale. Nella sesta puntata, infatti, *Ciro* ha radunato un piccolo esercito per combattere la propria guerra contro Gennaro. Lui e i suoi uomini, quindi, si rifugiano in un vecchio palazzo in rovina nella periferia di Napoli. Alla domanda «Che posto è questo?» *Ciro* risponde «È l'unico posto di cui avevo nostalgia», ma la serie non esplicita mai quale sia il legame tra il personaggio e quel palazzo. Solo chi ha visto *L'immortale* sa che quello era il rifugio in cui viveva la banda di cui *Ciro* faceva parte quando era bambino. È un luogo molto importante per *Ciro*, in quanto vi ha trascorso gran parte della sua infanzia insieme a quella che è stata la sua prima famiglia. Il peso emotivo di questa scena può essere compreso solo da chi ha visto anche il film e conosce quindi l'importanza di quel luogo per il personaggio.

Da ciò emerge che film e serie non possono essere fruiti indipendentemente l'uno dall'altra. *L'immortale* è a tutti gli effetti un capitolo della saga di *Gomorra* e sono presenti riferimenti agli eventi passati della serie e ad alcuni personaggi: nel finale del film, ad esempio, il giovane *Ciro* abbandona la banda di Bruno e si reca a Scampia per incontrare Don Pietro Savastano. Qui fa la conoscenza di Attilio, giovane ragazzo affiliato al clan dei Savastano, che nella serie è interpretato da Antonio Milo. Gli spettatori della serie sanno che Attilio è morto nella prima puntata della prima stagione, in una scena fortemente drammatica. La sua morte ha segnato profondamente *Ciro*, dal momento che vedeva Attilio come un padre. Nel rivedere Attilio, seppur più giovane e interpretato da un altro attore, le emozioni provate da chi ha visto la serie sono necessariamente diverse da chi non l'ha vista e si ritrova di fronte ad un personaggio con cui non ha alcun tipo di legame.

Inoltre, come si è già detto, nel finale del film *Ciro* viene raggiunto a Riga da Gennaro. Sulle note dei Mokadelic, i due personaggi si avvicinano l'uno all'altro, ripresi da un dolly che si alza verso l'alto e con una lenta dissolvenza verso il nero (fig. 11). Chi non ha visto la serie non conosce il

¹⁹⁰ G. Niola, *L'Immortale, la recensione*, su «Bad Taste», 4 dicembre 2019: <https://www.badtaste.it/cinema/recensione/l-immortale-la-recensione/> (consultato il 5 aprile 2022)

personaggio di Gennaro e non comprende fino in fondo l'importanza di quell'incontro, che invece il film cerca di enfatizzare tramite la regia e la musica. Al contempo chi ha visto la serie, non comprende come mai Gennaro si trovi a Riga, dal momento che al termine della quarta stagione si era rifugiato in un bunker in quanto ricercato dalla polizia. Solo vedendo quindi la quinta stagione è possibile comprendere il perché della presenza di Gennaro a Riga.



Figura 11. *L'immortale* (Marco D'Amore, 2019), fotogramma dal film

Questi esempi dimostrano che *L'immortale* non è un prodotto accessorio alla serie, ma è al contrario un tassello fondamentale dell'intero franchise, dipendente e al contempo necessario alla serie. Un'altra volta, quindi, *Gomorra* si rivela una narrazione che abita più dispositivi allo stesso momento. *L'immortale* riattiva la partecipazione degli spettatori della serie, invitandoli a spostarsi da un dispositivo all'altro e spingendoli quindi ad andare al cinema¹⁹¹. Come si è detto nel primo capitolo, il testo seriale è per sua natura “fattitivo” e lo stesso si può dire per le narrazioni transmediali, soprattutto nei casi in cui, come per *Gomorra – La serie*, le varie componenti del franchise sono tutte indispensabili.

Come nota Angela Maiello, la distribuzione della narrazione su un medium diverso corrisponde anche ad una sua riconfigurazione, ad una rimodulazione del suo linguaggio narrativo¹⁹². *L'immortale* infatti è un film che si discosta dalla serie nel momento in cui amplia gli orizzonti temporali del franchise:

...laddove il racconto della serie sembra essere schiacciato totalmente su un perenne presente senza profondità, in cui non c'è un prima e non c'è un dopo [...] il film indaga un nuovo tempo [...] *L'immortale*

¹⁹¹ A. Maiello, *Ciro è morto, molto tempo fa*, su «Fata Morgana Web», 8 dicembre 2019: <https://www.fatamorganaweb.it/limmortale-di-marco-damore/> (consultato il 5 aprile 2022)

¹⁹² *Ibidem*

apre uno squarcio nel passato buio di Ciro. E si tratta di un passato che possiamo collocare precisamente nella storia della criminalità organizzata napoletana e più radicalmente nella storia del nostro paese...¹⁹³

L'espansione cinematografica di *Gomorra – La serie*, quindi allarga i limiti temporali, raccontando un passato che non solo è importante per il presente della storia in relazione ai personaggi, ma che è anche fondamentale per comprendere l'attualità socioculturale italiana che *Gomorra – La serie* racconta.

Allo stesso tempo *L'immortale* rinuncia al respiro corale proprio della serie, concentrandosi per la prima volta su un unico personaggio. Il film di Marco D'Amore racconta una storia più intima e personale rispetto alla serie, si costruisce attorno ad un'unica figura, laddove invece la serie metteva in scena un ventaglio molto ricco di personaggi e situazioni.

È evidente che un lungometraggio cinematografico non può contenere la moltitudine di sottotrame che invece una serie televisiva di cinque stagioni può trattare con comodità. Nell'attraversare i vari media, quindi, il franchise ha dimostrato di sapersi reinventare e mutare il proprio linguaggio a seconda del dispositivo con cui si è trovato a confrontarsi, sfruttando così le caratteristiche dei diversi contenitori che hanno contribuito a dare forma al brand.

3.2 Espansioni online e scrittura collaborativa: l'importanza del web

L'espansione di *Gomorra – La serie* dimostra come le narrazioni transmediali trovino terreno fertile sul web. In particolare, il web si rivela una risorsa preziosa nel momento in cui si vuole instaurare un contatto diretto con i fan, oltre a rappresentare il territorio in cui i fan e i fandom possono maggiormente interagire tra loro, tramite i forum online o grazie ai portali su cui caricare i fanwork.

Negli ultimi anni in Italia si sono susseguiti molti progetti che hanno sfruttato i canali online per instaurare un dialogo con gli utenti della rete e per espandere le proprie narrazioni. Tra i progetti di questo tipo legati al cinema e all'audiovisivo, ci sono stati casi che hanno visto un coinvolgimento degli utenti molto più attivo di quanto avvenuto nei due casi precedentemente analizzati.

Un progetto interessante è stato *Transiti* (2011), nato dalla collaborazione tra vari produttori indipendenti e la Rai. Al centro troviamo un documentario, intitolato *Transiti*, diretto da Davide Tosco e prodotto da FargoFilm, 2+1, DocAbout, in collaborazione con Oltre lo Specchio – Gruppo Abele e con il sostegno della Film Commission Torino Piemonte e del Fondo Regionale per il

¹⁹³ *Ibidem*

Documentario. Trasmesso su Rai 3 il 31 agosto 2011, e al momento non più disponibile online, raccontava la quotidianità di tre persone transessuali, Angelo, Alessandra e Katherina.

Come si legge nella pagina dedicata del sito della Film Commission Torino Piemonte¹⁹⁴, la narrazione si componeva dei racconti realizzati in prima persona dai protagonisti, montati senza l'ausilio di alcuna voce esterna.

Questo progetto è pensato per aiutarci a comprendere la realtà di un microcosmo conosciuto principalmente attraverso una dimensione mediatica limitata e troppo spesso discriminante. L'obiettivo principale è quello di umanizzare una comunità a rischio contribuendo a de-stigmatizzarne gli appartenenti, presentandoli come individui piuttosto che come gruppo.¹⁹⁵

All'intento di concentrarsi solo sulla quotidianità dei protagonisti, le loro difficoltà e i pregiudizi con cui si trovano a confrontarsi, è riconducibile la scelta di eliminare qualsiasi intervento di drammatizzazione per non incorrere sui pregiudizi riguardanti la transessualità modellati dagli stereotipi diffusi dai media. Il documentario era iscritto in un orizzonte transmediale che coinvolgeva televisione, radio e web e costituito da una webserie, cinque documentari radiofonici trasmessi su Rai Radio 3 e un videoblog in cui i protagonisti del documentario postavano dei brevi video dove condividevano la propria esperienza personale durante il percorso di transito.

Il coinvolgimento-degli utenti si è dato però in relazione alla webserie. Intitolata *Con gli occhi di una trans*, è stata pubblicata dapprima sul sito del progetto e, in un secondo momento, su You Tube e Vimeo. Composta da nove puntate di circa un minuto, tuttora disponibili sul canale You Tube di riferimento, prevedeva un ruolo attivo da parte degli spettatori, dal momento che al termine di ogni puntata venivano presentati due possibili sviluppi della trama, tra cui gli utenti erano chiamati a scegliere tramite una votazione. Nella puntata successiva la storia si sviluppava proprio secondo la scelta maggioritaria. L'azione era in primo luogo un modo per far entrare il pubblico nella vita dei protagonisti e portarli a confrontarsi in prima persona con le difficoltà di una persona transessuale, obiettivo perseguito anche dallo stile con cui erano realizzate le puntate di *Con gli occhi di una trans* e che trovava traduzione anche nell'opzione della soggettiva della protagonista (fig. 12), in modo che il punto di vista attraverso cui lo spettatore guardava la serie fosse lo stesso di colei che stava vivendo le vicende rappresentate. Le immagini, inoltre, erano accompagnate dalle considerazioni personali della stessa, elemento utilizzato al fine di favorire il processo di immedesimazione.

¹⁹⁴ *Transiti* in Film Commission Torino Piemonte: https://www.fctp.it/movie_item.php?id=2148

¹⁹⁵ *Ibidem*



Figura 12. Fotogramma in soggettiva da *Con gli occhi di una trans*, puntata 2

Alessandro Robecchi, conduttore del programma DOC3 che ha ospitato il documentario, afferma che l'espansione transmediale di *Transiti* era pensata per spingere gli utenti a spostarsi tra i vari media, a fare metaforicamente un viaggio come i protagonisti, «da uomo a donna, da donna a uomo»¹⁹⁶. Fondamentale è stata l'iniziativa di crosspromotion portata avanti dalla Rai, tramite spot televisivi che promuovevano dei contenuti dedicati esclusivamente al web¹⁹⁷, aspetto che sottolinea l'importanza delle reti televisive nazionali per l'affermarsi delle narrazioni transmediali in Italia¹⁹⁸.

Progetto simile a *Transiti* è stato *Frammenti*, una serie thriller trasmessa su CurrentTV dal 2009 al 2010, composta da 12 puntate. Si tratta di un caso di Alternate Reality Game che, secondo una definizione di Jeff Watson consiste in

una forma di narrazione transmediale interattiva [...] in un ARG, i giocatori scoprono il gioco attraverso un incontro con uno o più punti d'accesso incorporati in contesti del mondo reale. Questi punti di accesso [...] conducono i giocatori in una matrice dinamica delle componenti della storia distribuite su vari tipi di supporti fisici e digitali.¹⁹⁹

All'interno di ogni puntata, veniva proposto un enigma che gli spettatori dovevano poi risolvere interagendo tra loro sui social, recandosi sui profili degli attori e addirittura recandosi sui luoghi reali dove erano presenti gli addetti ingaggiati dalla produzione che fornivano gli indizi predisposti²⁰⁰. Nella puntata successiva gli indizi raccolti venivano utilizzati dai protagonisti della

¹⁹⁶ Dal pressbook di *Transiti*, di cui alcuni estratti sono presenti in:

<https://crossmediapeppers.wordpress.com/2013/11/21/transmedia-in-italy-1-transiti/>

¹⁹⁷ Da un'intervista a Davide Tosco: <https://crossmediapeppers.wordpress.com/2014/01/20/xmp-intervista-davide-tosco-2/>

¹⁹⁸ P. Bertetti, *Che cos'è la transmedialità*, cit., pag. 83

¹⁹⁹ J. Watson *ARG 2.0*. in *Confessions of an Aka-Fan. The Official Weblog of Henry Jenkins*, 7 luglio 2010, citato in D. Morreale, *Co-creation in Italian Transmedia Production*, su «DigitCult», Vol. 1, Fasc. 3, pag. 61, dicembre 2016 (traduzione mia)

²⁰⁰ Cfr. *Ibidem*

serie per mandare avanti la narrazione. Si tratta di un esempio di scrittura collaborativa, resa possibile grazie all'utilizzo del web, che Morreale ascrive a quelle che Gary Hayes definisce "Esperienze", ovvero narrazioni frammentate in una moltitudine di parti che devono essere raccolte dagli utenti, sia tramite una ricerca online, sia nel mondo reale, al fine di ricomporre il puzzle²⁰¹.

Emerge da questi riferimenti l'importanza del web e dei social network nel consentire una diffusione di progetti transmediali in Italia. Al riguardo, Morreale riporta anche il caso di *Freaks!*, webserie pubblicata tra il 2011 e il 2013 su You Tube ma che, grazie al successo ottenuto online, reso possibile anche dal passaparola e dalla condivisione degli utenti sui social, ha visto poi una trasmissione in televisione, su DeeJay Tv. Nel capitolo dedicato a *Gomorra* è stata citata inoltre la realtà dei The Jackal, che hanno instaurato un legame partecipativo con i fan tramite la webserie *Lost in Google*, che si costruiva proprio sulla base del contributo degli utenti.

Bisogna sottolineare, però, che sia *Transiti* che *Frammenti* rappresentano casi di narrazioni transmediali profondamenti diversi sia da *Smetto quando voglio* e *Gomorra*, sia dai celebri casi riportati nel primo capitolo, come *Matrix*, *Star Wars* e *Star Trek*. Negli ultimi esempi analizzati, infatti, l'espansione transmediale non è pensata per approfondire ed esplorare un mondo narrativo, in quanto né *Transiti* né *Frammenti* propongono dei veri e propri mondi narrativi come evidente nella trilogia di Sydney Sibilia o di *Gomorra*. In *Transiti* l'espansione transmediale aveva l'obiettivo di raccontare attraverso punti di vista diversi i vari aspetti della vita delle persone transessuali, in *Frammenti*, invece, il fine era il coinvolgimento in un processo di scrittura collaborativa.

Un progetto che ha visto gli utenti online al cento per cento protagonisti è stato *Melt-a-Plot*. Si tratta di un'iniziativa presentata per la prima volta alla Mostra del Cinema di Venezia del 2013, da Carlo Cresto-Dina, fondatore della casa di produzione Tempesta, e da Paolo Del Brocco, amministratore delegato di Rai Cinema. A promuovere il progetto, oltre a Tempesta e Rai Cinema, anche la Cineteca di Bologna. *Melt-a-plot* è un social game che coinvolgeva i giocatori nella scrittura di un vero e proprio film. Attraverso canali social venivano comunicati periodicamente dei brevi incipit di storie per un potenziale lungometraggio. A comunicare questi incipit, attraverso delle brevi clip, note personalità del cinema italiano, tra cui Alice Rohrwacher, Cristiana Capotondi, Marco Ponti e Fabio Troiano. Gli utenti potevano poi continuare la narrazione, aggiungendo dei mattoncini che andavano infine a comporre l'intero racconto. Oltre a partecipare alla stesura, però, la community online aveva anche il compito di scegliere le idee più interessanti. Infatti, un algoritmo calcolava l'indice di gradimento delle proposte più seguite; al termine venivano selezionati dieci finalisti che si contendevano il premio finale: la possibilità di scrivere un film prodotto da Tempesta e Rai Cinema.

²⁰¹ *Ibidem*

Un video realizzato dagli allievi della Scuola Holden di Torino in occasione della finale di *Melt-a-plot* e caricato sul relativo canale You Tube²⁰², rappresenta il processo di scrittura collaborativa che sta alla base di questo social game: infatti in questo video di dieci minuti, i giocatori si scambiano un piccolo quaderno nero che riporta in copertina *Melt-a-plot*. Come fosse un testimone, questo quadernetto passa di mano in mano per le strade di Torino, restituendo la traiettoria di una storia che si sviluppa pezzo per pezzo grazie al contributo di ciascun partecipante, che è l'idea su cui pone l'accento la pagina web dedicata al progetto sul sito di Tempesta²⁰³. Si sottolinea come tutta l'iniziativa sia interamente nelle mani della community online, che ha il potere non solo di costruire la storia, ma anche di decidere quale delle idee proposte dagli utenti merita di andare in finale.

Non si trovano notizie relative a un'eventuale produzione dell'idea vincitrice, intitolata *Looking for fun*. Nonostante questo, è evidente che *Melt-a-plot* sia un caso interessante di creazione di una community online e, come i casi precedenti, sottolinea l'importanza di una collaborazione tra rete e network televisivi per lo sviluppo della transmedialità audiovisiva in Italia.

²⁰² MeltAPlot, *Finalissima Melt-a-Plot*, su You Tube, 19 giugno 2014:

<https://www.youtube.com/watch?v=A7iDj3Bfntk>

²⁰³ *Melt-a-plot* su «TempestaFilm.it»: <https://www.tempestaFilm.it/portfolio/cross-media/melt-a-plot/>

Bibliografia

Parte generale

Monografie

G. ALONGE, G. CARLUCCIO, *Il cinema americano contemporaneo*, Editori Laterza, Bari-Roma, 2015

P. BERTETTI, *Che cos'è la transmedialità*, Carocci editore, Roma, 2020

G. P. BRUNETTA, *Guida alla storia del cinema italiano*, Einaudi, Torino, 2003

F. CASSETTI (a cura di), *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, Marsilio Editori, Venezia, 1984

A. COSTA, *Il cinema italiano. Generi, figure e film dalle origini alle piattaforme streaming*, Il Mulino, Bologna, 2021

M. DALL'ASTA, *Trame spezzate. Archeologia del film seriale*, Le Mani, Genova, 2009

H. JENKINS, *Cultura convergente*, Apogeo, Milano, 2007 (ed. origin. H. Jenkins, *Convergence culture*, New York University, New York, 2006)

D. LOTTI, *Muscoli e frac. Il divismo maschile nel cinema muto italiano*, Rubbettino Editore, Soveria Mannelli, 2016

D. LOTTI, *I topi grigi (Emilio Ghione, 1918). Il romanzo cinematografico di Za la Mort*, Mimesis, Milano – Udine, 2018

E. MENETTI (a cura di), *Le forme brevi della narrativa*, Carocci, Roma, 2019

M. MOSCATI, *I predatori del sogno. I fumetti e il cinema*, Edizioni Dedalo, Bari, 1986

G. PESCATORE (a cura di), *Ecosistemi narrativi*, Carocci editore, Roma, 2018

F. ZECCA (a cura di), *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Mimesis Edizioni, Milano – Udine, 2012

Articoli in rivista

M. ATKINSON, *Quickies: The Blair Witch Project*, su «Film Comment», Vol.35 Fasc.4, Luglio/Agosto 1999

F. KELLETER, *From recursive progression to systemic self-observation: elements of a theory of seriality*, in «Velvet Light Trap», Fasc. 79, Primavera 2017

J. P. TELOTTE, *The Blair Witch Project project: Film and the Internet*, su «Film Quarterly», Vol. 54 Fasc. 3, Primavera 2001

F. ZECCA, *Dal movie franchise al (trans)media franchise. Appunti per una genealogia della transmedialità cinematografica*, in «Cinergie. Il cinema e le altre arti», n.19, marzo 2010

Articoli online

L. ROSSI, *Star Wars: L'ascesa di Skywalker*, in «Cineforum.it», 18 dicembre 2019:

<https://www.cineforum.it/recensione/Star-Wars-L-ascesa-di-Skywalker>

Short films flesh out 'Matrix' saga, su «NBCnews.com», 26 marzo 2003:

<https://www.nbcnews.com/id/wbna3078970> (consultato il 18 dicembre 2021)

Star Wars: Gli ultimi Jedi, partita una petizione per far rimuovere l'Episodio VIII dalla saga!, su «Bestmovie.it», 18 dicembre 2017: <https://www.bestmovie.it/news/star-wars-gli-ultimi-jedi-partita-petizione-far-rimuovere-lepisodio-viii-dalla-saga/621737/>

The Matrix is a 'trans metaphor', Lilly Wachowski says, su «www.bbc.com», 7 agosto 2020:

<https://www.bbc.com/news/newsbeat-53692435>

Cataloghi

Catalogo della XXIII edizione del festival *Il cinema ritrovato*, Cineteca di Bologna (2009)

Opere analizzate

Monografie

P. ARMOCIDA e B. SOLLAZZO (a cura di), *Ieri, oggi e domani. Il cinema di genere in Italia*, Marsilio, Venezia, 2019

A. BAZIN, *Che cos'è il cinema?*, Garzanti, Milano, 1999 (ed. origin. A. Bazin, *Qu'est-ce que le cinéma?*, Éditions du Cerf, 1958)

G. BENVENUTI, *Il brand Gomorra. Dal romanzo alla serie TV*, Il Mulino, Bologna, 2017

M. CUCCO, G. MANZOLI (a cura di), *Il cinema di Stato. Finanziamento pubblico ed economia simbolica nel cinema italiano contemporaneo*, Il Mulino, Bologna, 2017

M. GRANDE, *La commedia all'italiana*, Bulzoni, Roma, 2003

M. GUERRA, S. MARTIN, S. RIMINI (a cura di), *Universo Gomorra. Da libro a film, da film a serie*, Mimesis, Milano – Udine, 2018

S. RIGOLETTO, *Le norme traviate. Saggi sul genere e sulla sessualità nel cinema e nella televisione italiana*, Meltemi, Milano, 2020

C. UVA (a cura di), *Matteo Garrone*, Marsilio, Venezia, 2020

WU MING 1, *Premessa alla versione 2.0 di New Italian Epic*, 2008, disponibile online: https://www.wumingfoundation.com/italiano/WM1_saggio_sul_new_italian_epic.pdf

V. ZAGARRIO, *Nouvelle vague italiana. Il cinema del nuovo millennio*, Marsilio, Venezia, 2021

Saggi in volumi e articoli in rivista

F. CAPRARA, *Noi e la Giulia*, su «La Stampa», 17 febbraio 2015

I. DELLISSANTI, *Il cinema ai margini del quotidiano*, in «SigMa», Vol. 3, 2019

G. FRASCA, *Smetto quando voglio*, in «Cineforum», Vol. 54 Fasc. 2, Marzo 2014

D. HOLDAWAY, *Osservazioni sulla retorica di Gomorra in: Un nuovo cinema politico italiano*, in L. D'arcangeli, W. Hope e S. Serra (a cura di), *Un nuovo cinema politico italiano*, Leicester, Troubador, 2014

D. MORREALE, *Co-creation in Italian Transmedia Production*, su «DigitCult», Vol. 1, Fasc. 3, pagg. 57-64, dicembre 2016

E. ZACCAGNINI, *Smetto quando voglio: Masterclass*, in «Cineforum», Vol. 57 Fasc. 2, Marzo 2017

Articoli online

F. ALÒ, *Bad Movie – Smetto Quando Voglio: Masterclass*, di Sydney Sibilìa, su «Bad Taste», 5 febbraio 2017 <https://www.badtaste.it/cinema/speciali/bad-movie-smetto-voglio-masterclass-sydney-sibilia/>

V. ARIETE, *Gomorra 4, Ciro è vivo? Salvatore Esposito: “Per scoprirlo dovete guardare la nuova stagione”*, su «Movieplayer.it», 28 marzo 2019: https://movieplayer.it/articoli/gomorra-4-ciro-vivo-video-intervista-protagonisti_20566/

P. ARMELLI, *Gabriele Mainetti a Lucca Changes: “Spero mi chiederete un sequel di Freaks Out”*, su «Wired», 1 novembre 2020: <https://www.wired.it/play/cinema/2020/11/01/gabriele-mainetti-freaks-out-lucca-changes/>

A. F. BERNI, *Londra 2014 – Sydney Sibilìa sui sequel di Smetto Quando Voglio e non solo!* su «Bad Taste», 13 ottobre 2014: <https://www.badtaste.it/cinema/interviste/londra-2014-sydney-sibilia-sui-sequel-smetto-quando-voglio-non/>

A. F. BERNI, *Smetto Quando Voglio, il primo artwork annuncia i titoli dei sequel*, su «Bad Taste», 5 luglio 2016: <https://www.badtaste.it/cinema/articoli/smetto-voglio-artwork-annuncia-titoli-sequel/>

P. CASELLA, *Noi e la Giulia*, su «MyMovies», 16 febbraio 2015: <https://www.mymovies.it/film/2015/noielagiulia/>

P. CASELLA, *Smetto quando voglio – Ad honorem*, su «MyMovies», 23 novembre 2017: <https://www.mymovies.it/film/2017/smettoquandovoglio3/>

A. MAIELLO, *Ciro è morto, molto tempo fa*, su «Fata Morgana Web», 8 dicembre 2019: <https://www.fatamorganaweb.it/limmortale-di-marco-damore/>

- A. MAIELLO, *Fuoricampo transmediale*, su «Fata Morgana Web», 4 dicembre 2017: <https://www.fatamorganaweb.it/fuori-campo-transmediale-gomorra/>
- A. MAIELLO, *Spettacolare sopra ogni cosa. Freaks Out di Gabriele Mainetti*, su «FataMorganaWeb», 8 settembre 2021: <https://www.fatamorganaweb.it/spettacolare-sopra-ogni-cosa-veneziana-78/>
- L. MALAVASI, *La guerra delle immagini. L'effetto di realtà nel cinema italiano contemporaneo*, su «FataMorganaWeb», 23 luglio 2018: <https://www.fatamorganaweb.it/la-guerra-delle-immagini/>
- T. MATANO, *L'Immortale è morto*, su «Fata Morgana Web», 15 gennaio 2018: <https://www.fatamorganaweb.it/immortale-e-morto-gomorra-terza-stagione/>
- R. MENARINI, *Smetto quando voglio 2, americanizzazione all'italiana*, su «MyMovies», 5 febbraio 2017: <https://www.mymovies.it/film/2017/smettoquandovoglio2/news/smettoquandovoglio2americanizzazioneallitaliana/>
- G. NIOLA, *L'Immortale, la recensione*, su «Bad Taste», 4 dicembre 2019: <https://www.badtaste.it/cinema/recensione/l-immortale-la-recensione/>
- G. NIOLA, *EXCL – Matteo Rovere su Smetto Quando Voglio: “Girare due sequel insieme ci ha consentito di osare”*, su «Bad Taste», 11 gennaio 2017 <https://www.badtaste.it/cinema/interviste/excl-matteo-rovere-smetto-voglio-girare-sequel-insieme-consentito-osare/>
- G. NIOLA, *Smetto Quando Voglio – Ad Honorem, la recensione*, su «Bad Taste», 22 novembre 2017: <https://www.badtaste.it/cinema/recensione/american-assassinrecensione/>
- G. NIOLA, *Smetto Quando Voglio – Masterclass: abbiamo provato in anteprima il videogioco ispirato al film*, su «Wired», 2 febbraio 2017: <https://www.wired.it/gadget/videogiochi/2017/02/02/smetto-quando-voglio-masterclass-prova-anteprima-videogioco/>
- G. NIOLA, *Smetto Quando Voglio – Masterclass, la recensione*, su «Bad Taste», 25 gennaio 2017: <https://www.badtaste.it/cinema/recensione/smetto-voglio-masterclass-recensione/>
- G. NIOLA, *Smetto quando voglio si supera e con Masterclass diventa una commedia d'azione*, su «Wired», 30 gennaio 2017: <https://www.wired.it/play/cinema/2017/01/30/smetto-quando-voglio-masterclass-commedia-recensione/>
- L. ROSSI, *Star Wars: L'ascesa di Skywalker*, in «www.cineforum.it», 18 dicembre 2019: <https://www.cineforum.it/recensione/Star-Wars-L-ascesa-di-Skywalker>
- R. SAVIANO, *La parola camorra non esiste*, su «Nazione Indiana», 2003: <https://www.nazioneindiana.com/2003/09/16/la-parola-camorra-non-esiste/>
- D. TURRINI, *Gomorra, il bacio tra Gennaro Savastano e Ciro Di Marzio fa discutere: “È quello che sarebbero stati in un'altra dimensione”*, su «ilfattoquotidiano.it», 24 novembre 2021
- A. VITALI, *'Smetto quando voglio - Ad honorem': la banda dei ricercatori alla sfida finale*, su «Repubblica.it», 29 ottobre 2017
- D. ZONTA, *Smetto quando voglio*, su «MyMovies», 2014: <https://www.mymovies.it/film/2013/smettoquandovoglio/>

Intervista a Davide Tosco: <https://crossmediapeppers.wordpress.com/2014/01/20/xmp-intervista-davide-tosco-2/>

Arrestato l'attore di Gomorra Salvatore Abbruzzese: spacciava droga tra le "case dei Puffi" a Scampia, su «ilfattoquotidiano.it», 16 gennaio 2021:

<https://www.ilfattoquotidiano.it/2021/01/16/arrestato-lattore-di-gomorra-salvatore-abbruzzese-spacciava-droga-tra-le-case-dei-puffi-a-scampia/6067921/>

Diabolik e Freaks Out: annunciate le date d'uscita e due sequel per il film dei Manetti Bros., su «Best Movie», 29 aprile 2021: <https://www.bestmovie.it/news/diabolik-e-freaks-out-annunciate-le-date-duscita-e-due-sequel-per-il-film-dei-manetti-bros/778434/>

Ex attore del film "Gomorra" condannato all'ergastolo per duplice omicidio, su Repubblica.it, 12 maggio 2016:

https://napoli.repubblica.it/cronaca/2016/05/12/news/ex_attore_del_film_gomorra_condannato_all_ergastolo_per_duplice_omicidio-139657042/

Gomorra 4, Ciro non è morto? Le parole di Salvatore Esposito che spiazzano: cosa ha dichiarato, su «Il Messaggero.it», 29 marzo 2019:

https://www.ilmessaggero.it/televisione/gomorra_4_ciro_genny_savastano-4393875.html

Gomorra 5, il bacio d'addio tra Ciro e Genny, su «Gay.it», 19 novembre 2021:

<https://www.gay.it/gomorra-5-bacio-ciro-genny>

'Gomorra - La serie' al cinema: in vetta al box office con 500mila euro nella due giorni-evento, su «Repubblica.it», 16 novembre 2017:

https://www.repubblica.it/spettacoli/cinema/2017/11/16/news/_gomorra_-_la_serie_in_vetta_al_box_office_con_500mila_euro_nella_due_giorni-evento-181265660/

Gomorra, svolta queer tra Genny e Ciro nell'ultima stagione della serie tv?, su «Gay.it», 8 novembre 2021: <https://www.gay.it/gomorra-gay-genny-ciro-queer-ultima-stagione-serie-tv>

Nuovo blitz contro i casalesi arrestato un attore di "Gomorra", su Repubblica.it, 11 ottobre 2008:

<https://www.repubblica.it/2008/10/sezioni/cronaca/camorra-3/camorra-3/camorra-3.html>;

Videografia

BadTaste.it, EXCL – Marco D'Amore ci racconta il percorso da Gomorra – La Serie a

L'Immortale, su You Tube, 7 dicembre 2019: <https://www.youtube.com/watch?v=QGc7PUPZ9gQ>

BadTaste.it, Sydney Sibilis: BadTaste.it intervista il regista di Smetto Quando Voglio –

Masterclass, su You Tube, 16 giugno 2017:

<https://www.youtube.com/watch?v=riPQVWex21U&t=1169s>

Coming Soon, Film 2022: 01 Distribution presenta il nuovo listino 2022, You Tube, 30 novembre

2021: <https://www.youtube.com/watch?v=0D5rITM3moM>

MeltAPlot, Finalissima Melt-a-Plot, su You Tube, 19 giugno 2014:

<https://www.youtube.com/watch?v=A7iDj3Bfntk>

Movieweb, Gomorrah – Exclusive: Director Matteo Garrone Interview, su You Tube, 23 settembre

2010: <https://www.youtube.com/watch?v=to0IywZNx5c&t=319s>

Filmografia

Le schede della presente filmografia riguardano le opere analizzate

Film

Gomorra (2008)

Regia: Matteo Garrone; *soggetto:* basato sul romanzo *Gomorra* di Roberto Saviano; *sceneggiatura:* Maurizio Braucci, Ugo Chiti, Gianni Di Gregorio, Matteo Garrone, Massimo Gaudioso, Roberto Saviano; *fotografia:* Marco Onorato; *scenografia:* Paolo Bonfini; *montaggio:* Marco Spoletini; *interpreti:* Salvatore Abruzzese (Totò), Simone Sacchettino (Simone), Salvatore Ruocco (Boxer), Vincenzo Fabricino (Pitbull), Gaetano Altamura (Gaetano), Italo Renda (Italo), Gianfelice Imparato (Don Ciro), Maria Nazionale (Maria), Salvatore Striano (Scissionista), Carlo del Sorbo (Don Carlo), Vincenzo Bombolo (Bombolone), Toni Servillo (Franco), Salvatore Cantalupo (Pasquale), Gigio Morra (Iavarone), Marco Macor (Marco), Ciro Petrone (Ciro), Carmine Paternoster (Roberto), Alfonso Santagata (Dante Serini), Ronghua Zhang (Xian), Giovanni Venosa (Giovanni), Vittorio Russo (Vittorio), Bernardino Terracciano (Zi' Bernardino); *produzione:* Fandango, Rai Cinema, Sky; *produttore:* Domenico Procacci; *origine:* Italia; *durata:* 137'; *distribuzione:* 01 Distribution

Smetto quando voglio (2014)

Regia: Sydney Sibilia; *soggetto:* Valerio Attanasio, Sydney Sibilia; *sceneggiatura:* Valerio Attanasio, Andrea Garello, Sydney Sibilia; *fotografia:* Vladan Radovic; *scenografia:* Alessandro Vannucci; *musiche:* Andrea Farri; *montaggio:* Gianni Vezzosi; *interpreti:* Edoardo Leo (Pietro), Valeria Solarino (Giulia), Valerio Aprea (Mattia), Paolo Calabresi (Arturo), Libero De Rienzo (Bartolomeo), Stefano Fresi (Alberto), Lorenzo Lavia (Giorgio), Pietro Sermonti (Andrea), Sergio Solli (Professor Seta), Neri Marcorè (Murena), Guglielmo Poggi (Maurizio), Mauro Stenico (Farmacista), Francesco Acquaroli (Commissario Galatro), Katsiaryna Shulha (Paprika); *produzione:* Fandango, Ascent Film, Rai Cinema; *produttore:* Andrea Paris, Domenico Procacci, Matteo Rovere, Emanuele Scaringi; *origine:* Italia; *durata:* 105'; *distribuzione:* 01 Distribution

Smetto quando voglio – Masterclass (2017)

Regia: Sydney Sibilia; *soggetto:* Luigi Di Capua, Francesca Manieri, Sydney Sibilia; *sceneggiatura:* Luigi Di Capua, Francesca Manieri, Sydney Sibilia; *fotografia:* Vladan Radovic; *scenografia:* Alessandro Vannucci; *musiche:* Michele Braga; *montaggio:* Gianni Vezzosi; *interpreti:* Edoardo Leo (Pietro), Valeria Solarino (Giulia), Greta Scarano (Paola), Valerio Aprea (Mattia), Paolo Calabresi (Arturo), Libero De Rienzo (Bartolomeo), Stefano Fresi (Alberto), Lorenzo Lavia (Giorgio), Pietro Sermonti (Andrea), Marco Bonini (Giulio), Rosario Lisma (Vittorio), Giampaolo Morelli (Lucio), Luigi Lo Cascio (Walter), Neri Marcorè (Murena), Giusy Buscemi (Alice), Raniero Monaco Di Lapio (Fabio), Mauro Stenico (Farmacista), Francesco Acquaroli (Commissario Galatro); *produzione:* Fandango, Groenlandia, Rai Cinema; *produttore:* Fabio Ferro, Ivan Fiorini, Salvatore Pecoraro, Domenico Procacci, Matteo Rovere, Andrea Zoso; *origine:* Italia; *durata:* 118'; *distribuzione:* 01 Distribution

Smetto quando voglio – Ad honorem (2017)

Regia: Sydney Sibilia; *soggetto:* Luigi Di Capua, Francesca Manieri, Sydney Sibilia; *sceneggiatura:* Luigi Di Capua, Francesca Manieri, Sydney Sibilia; *fotografia:* Vladan Radovic; *scenografia:* Alessandro Vannucci; *musiche:* Michele Braga; *montaggio:* Gianni Vezzosi; *interpreti:* Edoardo Leo (Pietro), Valeria Solarino (Giulia), Greta Scarano (Paola), Valerio Aprea (Mattia), Paolo Calabresi (Arturo), Libero De Rienzo (Bartolomeo), Stefano Fresi (Alberto), Lorenzo Lavia (Giorgio), Pietro Sermonti (Andrea), Marco Bonini (Giulio), Rosario Lisma (Vittorio), Giampaolo Morelli (Lucio), Luigi Lo Cascio (Walter), Neri Marcorè (Murena), Giusy Buscemi (Alice), Raniero Monaco Di Lapio (Fabio), Mauro Stenico (Farmacista), Francesco Acquaroli (Commissario Galatro), Peppe Barra (Direttore carcere), Anna Bellato (Ginevra); *produzione:* Fandango, Groenlandia, Rai Cinema; *produttore:* Fabio Ferro, Ivan Fiorini, Domenico Procacci, Matteo Rovere; *origine:* Italia; *durata:* 102'; *distribuzione:* 01 Distribution

L'immortale (2019)

Regia: Marco D'Amore; *soggetto:* Marco D'Amore, Leonardo Fasoli, Giulia Forgione, Francesco Ghiaccio, Maddalena Ravagli; *sceneggiatura:* Marco D'Amore, Leonardo Fasoli, Giulia Forgione, Francesco Ghiaccio, Maddalena Ravagli; *fotografia:* Guido Michelotti; *scenografia:* Carmine Guarino; *musiche:* Mokadelic; *montaggio:* Patrizio Marone; *interpreti:* Marco D'Amore (Ciro), Giuseppe Aiello (Ciro bambino), Salvatore D'Onofrio (Bruno), Gianni Vastarella (Bruno giovane), Marianna Robustelli (Vera), Martina Attanasio (Stella), Gennaro Di Colandrea (Virgilio), Nello Mascia (Don Aniello), Aleksey Guskov (Yuri Dobeshenko), Nunzio Coppola (Coppola), Salvio Simeoli ('O Mierlo), Salvatore Esposito (Gennaro); *produzione:* Sky, Cattleya; *produttore:* Marco Chimenz, Giulia Forgione, Gina Gardini, Giovanni Stabilini, Riccardo Tozzi; *origine:* Italia; *durata:* 115'; *distribuzione:* Vision Distribution

Serie

Gomorra – La serie (2014 – 2021)

Regia: Francesca Comencini, Claudio Cupellini, Marco D'Amore, Claudio Giovannesi, Enrico Rosati, Stefano Sollima, Ciro Visco; *soggetto:* Stefano Bises, Valerio Cilio, Gianluca Leoncini, Leonardo Fasoli, Ludovica Rampoldi, Roberto Saviano; *sceneggiatura:* Giovanni Bianconi, Stefano Bises, Leonardo Fasoli, Ludovica Rampoldi, Maddalena Ravagli; *fotografia:* Valerio Azzali, Paolo Carnera, Ivan Casalgrandi, Michele D'Attanasio, Guido Michelotti, Valerio Omodei Zorini, Ferran Paredes; *scenografia:* Daniele Frabetti, Carmine Guardino, Paki Meduri; *musiche:* Mokadelic; *montaggio:* Patrizio Marone; *interpreti:* Salvatore Esposito (Gennaro), Marco D'Amore (Ciro), Ivana Lotito (Azzurra), Cristiana Dall'Anna (Patrizia), Fortunato Cerlino (Don Pietro), Arturi Muselli (Enzo "Sangue Blu"), Fabio De Caro (Malammore), Cristina Donadio (Annalisa "Scianel"), Marco Palvetti (Salvatore Conte); *produzione:* Sky, Cattleya; *produttore:* Marco Chimenz, Giulia Forgione, Gina Gardini, Giovanni Stabilini, Maurizio Tini, Riccardo Tozzi; *origine:* Italia

Ringraziamenti

Vorrei innanzitutto ringraziare la professoressa Farah Polato per aver accolto la mia proposta e per avermi accompagnato lungo questo percorso di tesi, guidandomi verso la giusta direzione tramite i suoi suggerimenti e le sue opinioni.

Ringrazio anche gli altri docenti dell'Università di Padova che in questi tre anni mi hanno permesso di sviluppare competenze e interessi che si sono rivelati preziosi per la stesura dell'elaborato. Nello specifico il professor Giorgio Avezzù, il professor Guido Bartorelli, il professor Alessandro Faccioli, la professoressa Giulia Lavarone, il professor Denis Lotti e il professor Cosimo Marco Scarcelli.

Ringrazio la mia famiglia, i miei genitori e mia sorella Giulia, per l'appoggio, l'incoraggiamento e la pazienza, per essermi sempre stati vicino e per avermi sempre permesso di coltivare i miei interessi e le mie passioni. Grazie di tutto.

Ringrazio i miei amici, senza i quali non sarei la persona che sono. In particolare ringrazio Lorenz, sia per le sue indicazioni relative a *Gomorra*, sia soprattutto per la sua preziosissima e insostituibile amicizia. Ringrazio Ilaria, per l'amicizia e l'affetto che ci lega da sempre e per avermi accompagnato anche durante questo percorso accademico. Ringrazio Luca e Riccardo e tutte le altre meravigliose persone conosciute in questi anni a Padova. Ringrazio, infine, i miei compagni di corso e carissimi amici, Isabel, Francesca, Kavous e tanti altri, che hanno condiviso con me questo fantastico viaggio durato tre anni, che mi porterò sempre nel cuore.

