

Il cinema si impara? Sapere, formazione, professioni è il tema di FilmForum Festival 2012, in programma a Udine e Gorizia da oggi al 29 marzo per iniziativa dell'ateneo udinese, per la direzione di Leonardo Quaresima e il coordinamento di Sergio Fant. Oggi alle 9.30, a palazzo Antonini, comincia il convegno internazionale Trasmissione dei saperi cinematografici. Occasione per la quale FilmForum ha promosso – lo presenterà stamane Quaresima – un monitoraggio sulle realtà pubbliche e private preposte a insegnare i mestieri del cinema, realizzando così il primo database di quanto esiste oggi in Italia sul piano della formazione. E come sempre il festival propone al Visionario alcune serate di proiezioni: oggi alle 21 *We Can't Go Home Again*, l'ultimo film, autenticamente sperimentale, del regista Nicholas Ray (1973), l'autore di film celebri come *Johnny Guitar* (1954) e *Gioventù bruciata* (1955). Domani, sempre al Visionario, presentazione di Cinergie, nuova collana delle Edizioni Mimesis, che si apre con *Il cinema della convergenza*. Industria, racconto, pubblico, a cura di Federico Zecca. Eccone un estratto dedicato alla narrazione transmediale.

FilmForum oggi al via: come si apprendono i mestieri del cinema

Studiosi dal mondo a convegno in palazzo Antonini a Udine
“Matrix”, un caso di commistione tra vecchi e nuovi media

di FEDERICO ZECCA

Un caso esemplare (e ormai classico) di *transmedia storytelling* è rappresentato dal *franchise* di *Matrix*, che Henry Jenkins non a caso definisce come «intrattenimento per l'era della convergenza mediale». L'universo narrativo di questo *franchise*, infatti, è organicamente disseminato in tre film, tre videogiochi, tre serie di *webcomics* e una miniserie animata di nove episodi. Tutti prodotti (o co-prodotti) dalle specifiche sussidiarie di Time Warner, il conglomerato proprietario del *franchise*. Per esempio, durante la lunga sequenza in autostrada di *Matrix Reloaded* (*The Matrix Reloaded*, Andy e Larry Wachowski, 2003) – secondo lungometraggio del *franchise* – Niobe appare *ex abrupto* alla guida di un'automobile per salvare Morpheus, che un Agente ha appena scaraventato giù da un camion in corsa. L'improvvisa apparizione di Niobe non rappresenta però un mero trucco di sceneggiatura. Il personaggio proviene infatti direttamente dal videogame *Enter the Matrix* (Shiny Entertainment, 2003), dove arrivare in tempo all'appuntamento (filmico) con Morpheus rappresenta

una delle missioni chiave che il videogiocatore deve superare.

I prodotti ancillari di *Matrix* non rappresentano dunque delle semplici trasposizioni della storia (o dei personaggi) dei film in altri testi (od oggetti), ma si propongono come elementi 'organici' e integranti la storia stessa. Per dirla di nuovo con Jenkins, ciascuno di questi prodotti fornisce un contributo distinto e importante all'intero complesso narrativo di *Matrix*, con l'obiettivo di attrarre pubblici differenziati, proponendo i contenuti in modo un po' diverso per ciascun *medium*. Come scrive Tom Apperley, questo meccanismo porta i consumatori a esperire ogni prodotto come parte di un universo mediato più ampio che sono loro stessi a ricostruire nelle proprie menti attraverso l'assemblaggio di media disparati. L'utente interessato a conoscere nella sua inte-



Keanu Reeves protagonista dei tre "Matrix" cinematografici

rezza la fabula di *Matrix*, infatti, deve rincorrerne lo svolgimento attraverso tutti i prodotti che abbiamo elencato sopra, spostandosi passo passo da una piattaforma all'altra. Prima di approfondire la disamina del *transmedia storytelling*, e di analizzarne caratteristiche e modalità di funzionamento, tentiamo anzitutto di capire velocemente quale posizioni occupi (o possa occupare) il cinema nel processo di correlazio-

ne transmediale. (...) Nel sistema onnivoro – di gran lunga il più usuale a Hollywood – il cinema rappresenta il 'fulcro' del sistema transmediale, catalizzando (e assoggettando) attorno al proprio *franchise* le altre piattaforme in cui il racconto è articolato. È quanto accade, per esempio, nella già citata saga di *Matrix*, oppure con i *franchise* di *Pitch Black*, *Il signore degli anelli* e *Superman Returns*. In tutti e tre i casi, que-

sti prodotti rappresentano delle declinazioni extra-cinematografiche dei rispettivi movie franchise, di cui estendono (sincronicamente o analetticamente) l'universo narrativo di origine. In questo sistema, dunque, il (o i) *blockbuster* fungono da *tent-pole* del racconto transmediale, di cui rappresentano al tempo stesso il punto di partenza e il centro di 'attrazione'.

© RIPRODUZIONE RISERVATA