



Extrait du Close-Up.it - storie della visione

<http://www.close-up.it/bandersnatch-quando-si-perde-terreno-dal-brand-seriale>

Bandersnatch: quando si perde terreno dal brand seriale

- APPROFONDIMENTI - FOCUS ON -



in ligne : sabato 5 gennaio 2019

Close-Up.it - storie della visione

Cosa mi state facendo? - Sono controllato da qualcuno che viene dal futuro - Ora tutti hanno l'illusione del libero arbitrio - Mandami un segno - Non ho io il controllo. Sono tante, innumerevoli le domande del povero **Stefan Butler**, giovane programmatore in prova alla **Tuckersoft**, colosso dei videogiochi pronto a lanciare **Bandersnatch**. È questo il primo film, targato **Black-Mirror**, piombato da pochi giorni sulla piattaforma **Netflix**, di fatto un'operazione molto originale per la sua costruzione interattiva.

Sin dalle prime sequenze lo spettatore è coinvolto nella narrazione, avendo come scelta due opzioni, per far progredire il film, che si visualizzano sulla barra in basso del video; nel caso l'utente non dovesse scegliere, ecco che la continuità verrà affidata a sequenze-base di raccordo; nel caso in cui l'utente volesse, seguendo lo spirito dell'opera, divenire il nuovo *deus ex machina* dello *storytelling*, ecco che davanti a lui si aprirebbero innumerevoli soluzioni narrative, un ginepraio di linee in cui si muove il personaggio principale. Il ragazzo, a seconda della nostra scelta, farebbe emergere, nel corso del film, stati confusionali e ansiogeni legati al tempo e alla scadenza per la realizzazione del gioco (con un editore pronto a tediare), *action sequence* dal sapore tarantiniano, *spy-story* tra cospirazioni paranoiche e risoluzioni inaspettate in cui libero arbitrio e senso di impotenza si affrontano e si confrontano. Il tutto condito da cinque finali possibili, tutti incastrati e contaminati dalle opzioni che circa ogni dieci minuti coinvolgono l'utente.

Assodato che parliamo di un'operazione sì originale ma non innovativa, visto che esperimenti del genere li abbiamo già riscontrati nel mondo dei videogiochi interattivi, è possibile individuare nel nuovo capitolo *Black Mirror*, nella nuova costruzione di **Charlie Brooker**, una volontà di alzare l'asticella nel gioco meta-narrativo e nel consegnare una riflessione su tre livelli. Il film poggia sul **tempo**, sul **tema della scelta** e sull'idea di far convivere più **finali** all'interno di una storia. Al tempo della narrazione si aggiunge il tempo dello spettatore, con una linearità continuamente spezzata in cui viene messa in discussione l'idea stessa di autorialità. L'autore dell'opera diventa l'utente, quest'ultimo a volte potrebbe ritrovarsi anche in vicoli ciechi, in cui sono forti le pecche di sceneggiatura e precaria la possibilità di vivere in profondità le linee narrative. I personaggi infatti risentono molto del meccanismo a incastro e non riescono a significare in modo riflessivo viceversa la stessa mancanza di linearità sospende continuamente ogni tipologia di identificazione lasciando irrisolte molte domande. Il tema della scelta, che aggredisce continuamente Stefan quanto l'utente, caratterizza ogni passaggio senza tuttavia dare l'impressione di "efficienza", di fatto potremmo ritrovarci a scegliere senza tuttavia appassionarci alla storia, alle storie. Il grande valore estetico, formale dell'opera dovrebbe accompagnare le innumerevoli soluzioni della scrittura viceversa è l'elemento che spicca maggiormente; *Bandersnatch* ha una messinscena che abbraccia vari elementi stilistici, di genere con un abuso della fotografia, del tema *vintage* anni Ottanta già molto apprezzato in testi seriali come *Stranger Things*.

Uno dei motivi che ha portato moltissimi utenti ad amare le varie stagioni di *Black Mirror* è stata la capacità, dello *showrunner* e di tutto il progetto narrativo, di creare delle storie affascinanti, variabili, in cui l'impazienza nel seguire la storia, gli indizi, le costruzioni sceniche, i dialoghi e le situazioni hanno via via sviluppato l'amato **brand seriale**. Quest'ultimo arriva a questo giro di boa con un'opera che approccia bene a livello estetico, formale quanto resta ferma, incompiuta nell'approccio al racconto, nonostante le tante variabili. Il problema potrebbe essere non solo a livello di sceneggiatura, ma anche, soprattutto, nell'incapacità di restare fedele a quel brand tanto amato. Con questo film lo spettatore/utente non sa più da che parte stare, non sa più esplorare lietamente l'universo creato, non riesce quindi a disporsi, concedere fiducia a ciò che sta vedendo. Paradossalmente più "potere" ha l'utente nel decidere i percorsi dell'universo creato, meno forte risulta la spinta fascinosa di quest'ultimo; peccato perché stiamo parlando molto probabilmente di un'occasione persa.

LEGGI LA [RECENSIONE](#)