

ALMA MATER STUDIORUM - UNIVERSITA' DI BOLOGNA

Corso di laurea in

Cinema, Televisione e Produzione Multimediale

TITOLO DELLA TESI

Sperimentazione, assurdo e attrattiva – La serialità animata statunitense contemporanea

Tesi di laurea in

Forme della serialità televisiva contemporanea

Relatore: Prof. Luca Barra

Correlatrice: Prof.ssa Paola Brembilla

Presentata da: Francesco Desideri

Appello

secondo

Anno accademico

2020-2021

Sommario

Introduzione	3
L’animazione per adulti sulle piattaforme On Demand	7
La guerra per i diritti di distribuzione: Netflix, Prime Video, Disney Plus.....	8
I contenuti originali e l’adultizzazione del pubblico	15
L’innovazione della forma comica	24
Il filone “dramedy”.....	26
Il filone “sperimentale”	33
Da <i>I Griffin</i> a <i>Rick & Morty</i>: l’evoluzione dell’assurdismo nel Nuovo Millennio	41
La duplice natura della sitcom animata	43
Imparare dalla tradizione: la sitcom	44
(Quasi) senza limiti: gli universi narrativi animati.....	49
La fruizione dell’immagine animata.....	55
Animazione e autorialità.....	63
L’assurdismo: lo humour delle nuove generazioni.....	68
Il linguaggio nell’animazione per adulti tra <i>cult</i> e cultura di massa	77
L’importanza del parlato.....	79
Dove linguaggio e <i>cult</i> si incontrano: la citazione	82
Dal <i>cult</i> alla cultura di massa e viceversa: i casi di <i>Archer</i> e <i>The Midnight Gospel</i>	88
Un testo ricco di riferimenti: <i>Archer</i>	89
La spettacolarizzazione del parlato: <i>The Midnight Gospel</i>	99
I pubblici a confronto.....	105
Epilogo	112
Bibliografia	115
Sitografia	121

Introduzione

Le tesi che tenterò di portare avanti all'interno di questo lavoro prendono piede da una duplice spinta. La prima consiste in una forte passione personale per questo vasto ambito della serialità contemporanea. È una passione che nasce da lontano e comincia con un vecchio computer e i cofanetti in DVD delle prime stagioni de *I Simpson* che compravo quando ne avevo l'opportunità. Nel corso degli anni sono occorsi parecchi cambiamenti nel mondo dell'animazione, e i titoli si sono moltiplicati a vista d'occhio. Ho smesso di comprare DVD, ma ho continuato a seguire con interesse le nuove serie animate proposte dai vari canali di trasmissione. Il che ci porta alla seconda ragione – nonché quella più “accademica” – per la quale ho deciso di trattare questo argomento: la sua grande complessità, a discapito di quanto potrebbe sembrare ad una prima e superficiale occhiata. Una complessità, tuttavia, fatta di luci ed ombre, di successi immortali e clamorosi flop (talvolta coesistenti all'interno della stessa serie). Se da un lato, infatti, la serialità animata annovera titoli tra i più apprezzati degli ultimi trent'anni (se non in assoluto), dall'altro è sempre stata vista come una produzione ancillare, confusionaria, di bassa qualità, spesso troppo esplicita e disturbante per il tipo di umorismo che mette in campo. E soprattutto, permane ancora una certa diffidenza verso un'area televisiva che viene tendenzialmente associata alla TV per ragazzi. Come notano Stabile e Harrison, la serialità animata è vista ancora largamente nella sua dimensione di «status doppiamente svalutato: come discendenza da un medium convenzionalmente deprezzato (la televisione) [...] e come strana forma ricombinata di due generi similmente degradati: la situation comedy [...]

e i cartoni animati»^{1 2}. Analizzando attentamente quelli che, nel sentire comune, sono considerati i punti deboli dell'animazione, emerge un quadro assai più complesso rispetto a quello che potrebbe sembrare ad un primo, timido impatto. Tutti gli elementi che rendono l'animazione un genere «doppiamente svalutato» sono, in realtà, tendenze ragionate e dimostrabili attraverso fattori socio-culturali, industriali e artistici. Anzi, se utilizziamo queste chiavi di lettura, nell'analisi di un prodotto animato, risulterà che non solo le caratteristiche “svalutanti” del genere sono ragionate, ma anche auspicabili, e concorrono a creare e definire un ambito dell'industria audiovisiva molto più profondo e radicato nella nostra cultura di quanto si creda.

Sotto qualsiasi punto di vista, l'animazione televisiva risulta un universo (o meglio, un insieme di universi) retto da leggi proprie, dove tutto è possibile. L'ingresso in campo, negli ultimi anni, delle piattaforme non lineari non ha fatto altro che aumentare esponenzialmente sia il livello di complessità di alcune serie televisive animate, sia il numero stesso di tali serie. Cercare, almeno in parte, di mettere ordine in questo apparentemente caotico argomento è uno degli obiettivi principali di questo lavoro.

Nel tentativo di riuscirvi, ho deciso di concentrare le maggiori attenzioni proprio sui più recenti progetti dell'animazione, analizzando in che modo i nuovi colossi mediali come Netflix o Disney Plus hanno cambiato le diete audiovisive degli spettatori e l'orizzonte di aspettative nei confronti della serialità. Il primo capitolo, infatti, è di carattere generale e ha come argomento principale il ruolo di tali piattaforme non solo nel riproporre, secondo una diversa formula di fruizione, i prodotti animati più celebri che hanno fatto la storia dell'animazione contemporanea, ma anche nel produrne di nuovi in proprio, mettendo in gioco una visione più “fresca” della contemporaneità e dei temi cari ai potenziali spettatori. A tal proposito, il primo capitolo prosegue analizzando brevemente la storia recente della televisione animata per comprendere come ci si sia spostati da un pubblico esclusivamente minorenni ad uno assai più maturo, per poi delineare quelle che sono le due principali sponde dell'animazione odierna: la prima legata all'ibridazione di generi, prediligendo quella tra comedy e drama, e l'altra interessata a sperimentare sempre più soluzioni artistiche nell'ambito del genere più affine, la sitcom³. Come si avrà modo di approfondire, tuttavia, questa divisione è tutt'altro che netta e

¹ Stabile Carol A., Harrison Mark, “Prime Time Animation – An overview”, in Stabile Carol A., Harrison Mark (a cura di), *Prime Time Animation – Television animation and American culture*, Londra, Routledge, 2003, p. 2.

² La traduzione di questo passaggio, e allo stesso modo quella di tutti i testi non in lingua italiana utilizzati come riferimenti bibliografici nel corso del lavoro, è stata effettuata dal sottoscritto.

³ Intendo precisare che queste due macroaree sono state arbitrariamente scelte e denominate da me sulla base di un raggruppamento delle caratteristiche formali riscontrabili in ogni prodotto animato preso in considerazione, che avvicina lo stesso più all'una o all'altra area.

serve a razionalizzare, attraverso un approccio strutturalista, le tante tendenze che possiamo ritrovare nei prodotti animati, al fine di rendere più chiaro il quadro generale.

Nel secondo capitolo si approfondiscono le istanze della seconda macroarea – quella più significativa per il tipo di ricerca compiuta in queste pagine, anche solo per questioni legate alla longevità storica – suddividendone le caratteristiche tra quelle ereditate dal genere della sitcom e quelle prettamente affiliate all’animazione. Facendo ciò si toccano alcuni punti salienti ed essenziali per comprendere cosa significhi produrre nel genere animato oggi, tra cui le tecniche di disegno, l’espansione degli universi narrativi, il ruolo dell’autore. Ma cosa più importante, si pone in relazione la serialità animata con il suo particolare tipo di umorismo e, di conseguenza, con l’assurdismo, ovvero la corrente filosofica dalla quale questo humour sembra trarre ispirazione e per cui esso ha tanto seguito, specie tra i giovani. L’analisi viene compiuta presentando casi puntuali tratti da diverse serie animate, in modo da contestualizzare le dissertazioni condotte all’interno del capitolo e dimostrare il forte collegamento intrapreso tra l’animazione e l’assurdismo.

Il terzo capitolo, infine, indaga il rapporto tra l’animazione televisiva e la società alla quale è diretta attraverso un aspetto più specifico, ovvero l’uso del linguaggio. Individuando due vettori opposti di influenza reciproca tra mondo reale e mondo diegetico, e mettendoli in relazione con la fondamentale pratica del *re-watch* promossa dai servizi On Demand, ho tracciato – per quanto possibile, dato il carattere aleatorio del fenomeno – alcune linee-guida che possono portare un prodotto animato ad entrare nella cultura popolare o, al contrario, a trasformarsi in *cult* e a circolare all’interno di pubblici di nicchia molto attivi nel discutere dei temi legati alla serie. L’analisi è condotta assumendo il citazionismo come elemento centrale dei fenomeni accennati poc’anzi, in quanto massima espressione dell’estetica postmoderna di cui è imbevuta questa stagione della serialità, nonché caratteristica spesso imprescindibile del linguaggio stesso.

Al fine di rafforzare la mia tesi ho preso in considerazione delle serie animate emblematiche di questi due percorsi: *Archer* e *The Midnight Gospel*. Pur trattandosi di prodotti molto diversi, l’analisi comparata delle serie – e dei rispettivi pubblici – consente di cogliere il legame profondo intrecciato con i valori culturali della nostra società, e l’importanza assolutamente centrale del linguaggio nel raggiungere questo scopo.

Al giorno d’oggi, che ruolo ha la serialità animata nel contesto delle industrie dell’intrattenimento? Quali sono le caratteristiche del genere, e in che direzione sta andando la sperimentazione delle forme narrative e stilistiche? E infine, quanto è influente l’animazione nel patrimonio culturale di cui siamo provvisti? Il lavoro proposto nelle prossime pagine

cercherà di rispondere a queste domande seguendo l'*iter* tematico suggerito in precedenza, nel tentativo di approfondire non solo le istanze del genere, ma anche le implicazioni di un mondo mediale che spesso viene ridotto a figure in due dimensioni disegnate approssimativamente, ma che dicono molto, molto di più su ciò che siamo e quale sia il gusto del nostro tempo.

Capitolo uno

L'animazione per adulti sulle piattaforme On Demand

Alla fine degli anni Ottanta nel palinsesto della Fox compare una serie destinata a riscrivere la storia della serialità. Si tratta de *I Simpson* (*The Simpsons*, Fox, 1989-in corso), una delle serie più longeve, acclamate e irriverenti mai apparse sul piccolo schermo. Il creatore Matt Groening, cercando di condensarne le peculiarità in poche parole, l'ha definita «l'allucinazione di una sitcom», espressione di successo che esemplifica perfettamente la struttura a dir poco irrealistica, e allo stesso tempo in costante simbiosi con l'attualità e la cultura popolare, delle avventure che prendono piede a Springfield.

Esattamente trent'anni dopo, nel 2019, Netflix distribuisce sulla sua piattaforma *Trailer Park Boys: The Animated Series* (Netflix, 2019-in corso), spin-off animato dell'omonima serie canadese incentrato sui tentativi di due ex galeotti di fare tanti soldi nelle maniere più improbabili, facendo attenzione a non farsi beccare dal guardiano del campo roulotte in cui vivono. I produttori decidono di spiegare il passaggio dal genere *mockumentary* della serie originale all'animazione prendendo alla lettera la sopracitata definizione di Groening. L'ultimo episodio della dodicesima stagione di *Trailer Park Boys* si chiude con i protagonisti che, nel tentativo di non farsi incriminare dalla polizia per possesso di stupefacenti, ingeriscono

un'enorme quantità di funghi allucinogeni il cui effetto li catapultava in un mondo non più realistico ma fantastico, colorato e in due dimensioni.

In questi trent'anni nel mondo della serialità televisiva è successo di tutto. Le reti broadcast, che già al lancio de *I Simpson* cominciavano a vedere il loro monopolio vacillare, oggi sono una piccola parte del vastissimo mondo dell'industria televisiva, in competizione non solo con le cable tv ma anche e soprattutto con le nuove piattaforme di Video On Demand. Chiaramente questa pluralità di soggetti ha decretato una altrettanto vasta gamma di stili, di linguaggi e di modi di produzione dei prodotti televisivi. Nell'ambito della serialità animata, questo è stato il periodo che ha visto il “cartone animato” ottenere una legittimità agli occhi anche di un pubblico adulto. Dunque, se lo spin-off animato di *Trailer Park Boys* risponde ad esigenze di produzione – legate all'invecchiamento dei protagonisti e alla scomparsa di una vera e propria colonna portante della serie originale, John Dunsworth – è altresì vero che la scelta di passare all'animazione si inserisce in un contesto produttivo molto più ampio che talvolta segue, ma altre volte anticipa, i mutamenti nei gusti del pubblico e nelle strategie dei grandi attori in scena. In questo capitolo cercheremo così di mettere sotto ai riflettori non solo i processi che hanno portato l'animazione per adulti ad essere un settore mediale in grandissima crescita, ma anche di esaminare in linea generale quali siano le tendenze stilistiche dei prodotti annoverabili sotto questo macro-genere.

1.1 – La guerra per i diritti di distribuzione: Netflix, Prime Video, Disney Plus

Prima dell'avvento delle piattaforme di Video On Demand erano poche le industrie con un peso rilevante nel mondo della distribuzione di serie animate per adulti. Il fenomeno di “adultizzazione” trova una sua dimensione specifica sulla rete televisiva Fox, che negli anni Ottanta, sull'orlo del fallimento, decide di azzardare un investimento per un progetto di sitcom animata, *I Simpson*. Il fatto che la serie di Groening sia ancora in produzione dopo più di trent'anni ha dato ragione alla Fox, che ha scopercchiato un vaso di Pandora mostrando al mondo come l'animazione per adulti fosse la nuova frontiera della serialità televisiva di genere comico. Non a caso, ancora oggi, è proprio la Fox a detenere, nel contesto delle reti televisive propriamente dette, il dominio assoluto della serialità animata⁴.

⁴ Evershed John, *Adult Animation White Paper*, High Concentrate (pubblicazione online), Marzo 2021, p. 12.

A partire dagli anni Novanta, infatti, dopo l'enorme successo de *I Simpson*, sempre più serie animate sono comparse sul palinsesto dell'emittente, con una proliferazione particolare verso la fine del millennio: *King of the Hill* (Fox, 1997-2010), *I Griffin* (*Family Guy*, Fox, 1999-in corso), *Futurama* (Fox, 1999-2003, 2008-2013) sono i prodotti animati di punta di questo periodo che condividono una fondamentale caratteristica: si propongono come “evoluzioni” della sitcom classica, familiare o amicale⁵, in un contesto dove già da tempo si chiedeva un profondo cambiamento nelle regole del genere⁶.

D'altro canto la scelta di puntare sull'animazione, fino ad allora vista quasi esclusivamente come appannaggio di bambini e ragazzi, risulta una scelta più consapevole di quanto non possa sembrare a primo impatto. Michael Ouweleen, presidente del blocco televisivo Adult Swim, ha infatti affermato che «anche alle tre del pomeriggio un terzo dell'audience era composta da adulti che guardavano *Scooby Doo*, e spesso non erano neanche genitori»⁷. L'uso dell'animazione, innestata nel genere comico, consente una maggiore libertà non solo nelle azioni dei personaggi, non più vincolati necessariamente alle leggi della fisica, ma anche nei temi che vengono trattati. Allo stesso modo, in tempi meno recenti, quando ancora non esistevano né le cable tv, né programmi diretti esclusivamente a bambini o (*aut*) adulti, un sondaggio della Hanna-Barbera rivelò che circa il 65 per cento dell'audience dei cartoni animati della casa di produzione era composto da adulti⁸.

È proprio la nascita, nel 2001, del già citato Adult Swim, blocco di programmazione notturno sul canale di Cartoon Network, a dare il senso della distanza – e allo stesso tempo della continuità – con il mondo dell'animazione per ragazzi. Principale attore nel mondo dell'animazione più “impegnata” insieme alla Fox e ai suoi canali satelliti (come FX o FXX), Adult Swim si muove per la prima parte del nuovo millennio in una zona grigia tra le serie animate solo per adulti, dato il modo in cui sono trattati alcuni temi o la struttura atipica degli episodi (*The Boondocks*, Adult Swim, 2005-2014; *Robot Chicken*, Adult Swim, 2005-2020) e le serie animate per ragazzi, ma con molteplici livelli di fruizione, che hanno avuto presa su un pubblico più adulto. Un caso esemplare è quello di *Samurai Jack* (Cartoon Network, 2001-2004), nata come serie animata per ragazzi su Cartoon Network ma riproposta anni dopo su

⁵ Barra Luca, *La sitcom – genere, evoluzione, prospettive*, Roma, Carocci editore, 2021, p. 33.

⁶ Ivi, p. 66.

⁷ Chow Andrew R., “Adult Animation Is Pushing New Boundaries. A Look Inside Its Evolution from The Simpsons to BoJack Horseman”, *Time*, 20 Dicembre 2019, <https://time.com/5752400/adult-animation-golden-age/> (ultimo accesso: 18/9/21).

⁸ Hilton-Morrow Wendy, McMahan David T., “The Flintstones and Futurama. Networks and Prime Time animation”, in Stabile Carol A., Harrison Mark (a cura di), *Prime Time Animation – Television animation and American culture*, Londra, Routledge, p. 75.

Adult Swim visto il grande appeal nei confronti di spettatori più maturi. In questo senso le serie animate di Adult Swim, a differenza di quelle distribuite dalla Fox, risultano spesso meno legate al canone comico e più affini al genere drammatico o d'azione, proprio per la “parentela” con i prodotti di Cartoon Network, chiaramente diretti ad un pubblico che non può capire appieno – o non trova particolarmente interessante – la dissacrante ironia della sitcom animata. Ciononostante, nel corso degli anni Adult Swim ha proposto in syndacation buona parte dei successi comedy della Fox⁹.

La dicotomia tra Fox e Adult Swim portava già in grembo quelle che sono le due grandi direzioni intraprese dalla serialità animata per adulti nell'universo delle piattaforme On Demand. Da una parte, infatti, si ha un filone legato alla comicità, alla satira dissacrante, al costante bombardamento di battute e *sketches*. Dall'altra un'animazione indirizzata a tematiche più profonde, all'ibridazione di generi e a nuovi orizzonti stilistici. I servizi di streaming, specie quelli caratterizzati da uno spirito più pionieristico, hanno ingigantito ed esplorato queste due macroaree attraverso numerosi esperimenti, ma hanno anche rimpinguato e ampliato il pubblico di riferimento di prodotti animati già rodati sulla televisione generalista e sulla cable tv.

Sicuramente, al momento, è questo secondo ambito a generare maggiore successo sulle piattaforme On Demand. Attualmente Netflix è il primo servizio non lineare in veste di compratore di serie animate e il secondo in assoluto¹⁰, con Adult Swim che mantiene precariamente la prima posizione.

La poderosa campagna per accaparrarsi i diritti di distribuzione ha portato su Netflix alcune tra le più acclamate serie animate di derivazione strettamente televisiva. In prima linea ci sono alcune stagioni de *I Griffin*, vera e propria carta jolly disponibile in syndacation praticamente su qualsiasi piattaforma. Nei paesi europei, dove vi sono meno servizi non lineari rispetto agli Stati Uniti, Netflix dà la possibilità di vedere certe serie andate in onda sulla televisione tradizionale ma che non appartengono ad alcuna library On Demand nei paesi del Vecchio Continente. È il caso dei marchi di Cartoon Network molto apprezzati da un pubblico adulto, come *Adventure Time* (Cartoon Network, 2010-2018), celebre serie fantasy incentrata sui pericoli affrontati dall'unico umano rimasto sulla Terra e il suo migliore amico, un cane parlante in grado di assumere qualsiasi forma e dimensione, o *Lo straordinario mondo di Gumball* (*The amazing world of Gumball*, Cartoon Network, 2011-2019), serie comica realizzata mischiando diversi stili di animazione che segue le vicissitudini del protagonista adolescente, da cui è tratto

⁹ Mokry Natalie, “A brief history of cartoons for adults”, Film School Rejects, 25 Luglio 2017, <https://filmschoolrejects.com/brief-history-cartoons-adults/> (ultimo accesso: 18/9/21).

¹⁰ Evershed J., op. cit., p. 75.

il titolo del cartone animato, e della sua famiglia nella variopinta e surreale città fittizia di Elmore. Entrambi i titoli hanno ritrovato nuova vita su Netflix grazie alla possibilità del *re-watch* e del conseguente sviluppo di un fandom più attivo¹¹. Data l'assenza di Adult Swim sulla televisione europea, Netflix dispone anche delle serie animate provenienti dal blocco per *young adults* di Cartoon Network, tra le quali spicca *Rick & Morty* (Adult Swim, 2015-in corso), enorme successo di critica e di pubblico che, dopo la prima messa in onda inedita per gli Stati Uniti, approda su Netflix generando un successo tanto grande quanto atteso anche in Europa.

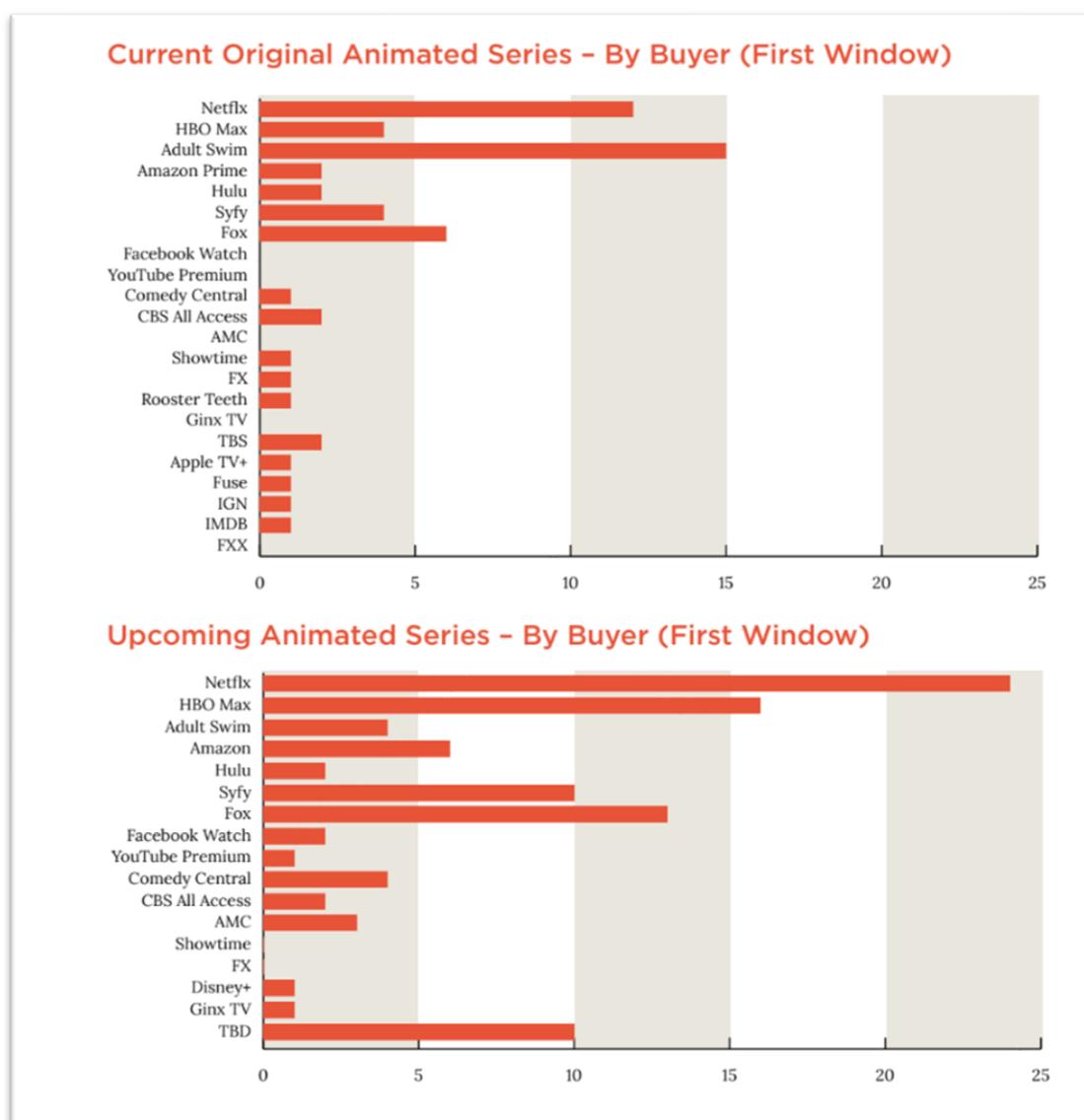


Figura 1 – l'attuale quadro e la proiezione futura dei compratori di serie animate

¹¹ Poniewozik James, "Adventure Time, TV's surreal masterpiece, comes to an end", The New York Times, 2 Settembre 2018, <https://www.nytimes.com/2018/09/02/arts/television/adventure-time-appraisal-series-finale.html> (ultimo accesso: 18/9/21).

Come si evince dalla tabella riportata¹², il dato più significativo riguardo alla politica di Netflix è che, secondo le previsioni, nel giro di pochi anni diventerà la più grande industria di serie animate per adulti, non solo in termini di diritti di distribuzione ma anche di produzione diretta. È interessante notare come in questa classifica per Adult Swim, oltre alla perdita della prima posizione, addirittura si preveda una forte recessione nel numero di serie animate trasmesse. Le altre industrie con la crescita maggiore saranno – a sorpresa – HBO Max e Fox, quest’ultima da sempre in prima linea sul fronte dell’animazione per adulti. Il dato è importante perché mostra un evidente abbandono dei “vecchi” canali di distribuzione televisiva in favore dei servizi On Demand – con Fox come unico baluardo della televisione lineare – dove la serialità animata sembra aver trovato un nuovo, fiorente pascolo e un tipo di fruizione che pende verso i gusti dell’utente.

Gli sforzi economici di Prime Video, per quanto significativi, tendono ad investire per il momento unicamente l’ambito della distribuzione, e solo nell’ultimo biennio la filiale di Amazon sembra aver preso accordi per un buon numero di future collaborazioni¹³, proiettandosi al terzo posto tra le piattaforme On Demand per ammontare di produzioni animate. Ciononostante, la grande forza di Prime Video su questo fronte è data dal peso delle serie disponibili nel catalogo: da una parte Amazon investe molto in un settore di nicchia – ma anche molto apprezzato – dell’animazione per adulti, ovvero gli *anime* giapponesi (l’altro polo mondiale dell’animazione) il cui numero di titoli è costantemente in crescita¹⁴ e ripropone, oltre a progetti recenti, anche i grandi successi degli anni Settanta e Ottanta¹⁵. È tuttavia necessario far presente che la lunga mano di Netflix sta incombando anche su questo settore dell’intrattenimento animato, avendo annunciato di recente una massiccia campagna di produzione di *anime* e di accordi in syndacation con altri prestigiosi prodotti giapponesi, come la filmografia dello studio Ghibli¹⁶.

Dall’altra parte, Amazon fa leva sulle sempre redditizie serie di supereroi, attraverso degli accordi di distribuzione per le serie animate della DC dirette ad un pubblico di ragazzi e *young adults* (*Batman: The Animated Series*, Fox Kids, 1992-1995; *Justice League*, Cartoon Network,

¹² Evershed J., op. cit., p. 75.

¹³ Ibidem.

¹⁴ Salemme Erika, “The rising popularity of anime”, The Sandbox News, 29 Ottobre 2019, <https://sandbox.spcollege.edu/index.php/2019/10/the-rising-popularity-of-anime/> (ultimo accesso: 18/9/21).

¹⁵ Bracco Antonio, “Nostalgia canaglia: su Prime Video i cartoni giapponesi della nostra infanzia”, 17 Aprile 2021, <https://www.comingsoon.it/streaming/news/nostalgia-canaglia-su-prime-video-i-cartoni-giapponesi-della-nostra/n121847/> (ultimo accesso: 18/9/21).

¹⁶ Akala Adedayo, “How Netflix plans to use animation to challenge Disney Plus”, Tech Drivers, 8 Febbraio 2020, <https://www.cnn.com/2020/02/08/how-netflix-plans-to-use-animation-to-challenge-disney-plus.html> (ultimo accesso: 18/9/21).

2001-2004). La tendenza di Prime Video sembra quella di rivolgersi ad un pubblico molto giovane e, a differenza delle altre piattaforme non lineari, predilige la serialità animata d'azione piuttosto che quella comica, specialmente da quando l'apertura di Disney Plus ha "soffiato" ad Amazon i diritti di distribuzione delle sitcom animate targate Fox. Su quest'ultimo fronte, Amazon sembra accontentarsi delle nicchie di pubblico lasciate libere dalla monumentale espansione di Netflix e Disney Plus, puntando così sulla produzione di serie nuove invece di condurre una difficilissima guerra sul terreno dei diritti di trasmissione non lineare.

La terza industria On Demand in scena è proprio Disney Plus. Disney ha chiaramente nell'animazione il suo punto di forza, almeno a livello cinematografico, e le importanti annessioni che hanno portato la società al secondo posto tra le più grandi conglomerate mediatiche al mondo non hanno fatto altro che accrescere questo vasto impero animato. Per quanto riguarda la serialità animata per adulti, il punto di svolta è stato l'acquisto del gruppo Fox nel 2019, che ha consentito alla Disney di fagocitare tutte le serie di enorme successo prodotte dai canali associati¹⁷. Fox è stato il canale che ha lanciato la serialità animata contemporanea e il luogo dove sono stati trasmessi alcuni dei prodotti più celebri. Nel catalogo di Disney Plus appare dunque una serie-simbolo, a lungo richiesta sulle piattaforme non lineari, come *I Simpson*, ma anche il secondo progetto di Groening, *Futurama*, esilarante e ironica sitcom in cui Fry, un fattorino delle pizze, viene accidentalmente ibernato per mille anni, risvegliandosi nel 3000 ed entrando in contatto con una stravagante ditta di spedizioni interplanetarie. Per adesso la terza serie animata del disegnatore, *Disincanto* (*Disenchantment*, Netflix, 2018-in corso) è presente su Netflix per via di accordi produttivi tra la piattaforma e il creatore della serie. Insieme all'universo Groening, anche l'altro maggiore esponente della serialità animata di Fox, Seth MacFarlane, è approdato su Disney Plus con tutto il suo repertorio. Oltre a *I Griffin* citiamo lo spin-off *The Cleveland Show* (Fox, 2009-in corso), dove il protagonista Cleveland Brown – già personaggio secondario de *I Griffin* – si trasferisce nella sua città natale dopo il divorzio per cominciare una nuova vita con la seconda moglie Donna e i suoi figli acquisiti. Anche *American Dad!* (Fox, 2005-in corso), come i titoli appena citati, richiama la tipica formula della sitcom familiare: l'agente della CIA Stan Smith, uomo duro e patriottico, ne combina di tutti i colori nei rapporti conflittuali con la figlia pacifista, il figlio nerd e la moglie (solo apparentemente) remissiva. Completano il quadro familiare l'alieno Roger, feticista della cultura popolare americana, e il pesce parlante Klaus.

¹⁷ Barnes Brooks, "Disney drops Fox from names of Studios it bought from Rupert Murdoch", The New York Times, 17 Gennaio 2020, <https://www.nytimes.com/2020/01/17/business/media/disney-fox-name.html> (ultimo accesso: 18/9/21).

Da Hulu, di cui Disney è il maggiore azionista, arriva *M.O.D.O.K.* (*Marvel's M.O.D.O.K.*, Hulu, 2021-in corso), serie comica in *stop-motion* incentrata sull'omonimo *villain* della Marvel, ora alle prese con il tentativo di ricucire i rapporti con la famiglia, e *Solar Opposites* (Hulu, 2020-in corso), ultimo progetto del co-creatore di *Rick & Morty*, Justin Roiland, in cui una famiglia di alieni precipita sulla Terra e, mentre questi tentano di aggiustare la navicella spaziale, sono costretti a scendere a patti con le norme di convivenza terrestri, mettendone a nudo le assurdità. Infine, Disney affianca a questa già vastissima *library* tutte le serie animate appartenenti alla Marvel Studios, dal 2009 sussidiaria della Disney¹⁸.

Attraverso una politica espansionistica nel mondo delle industrie mediali, Disney è riuscita a portare sulla sua piattaforma On Demand i progetti delle più importanti case di produzione nel campo dell'animazione. Il risultato è il catalogo digitale più ampio e illustre, con stili, temi e pubblici di riferimento molto vari. Nel settore dell'animazione per adulti, la crescita futura è assicurata grazie alla vassalla Fox e al più moderato sforzo produttivo di Hulu, assente su territorio non statunitense, la cui distribuzione nel resto del mondo è e sarà affidata proprio alla Disney.

Questa enorme miniera di serie animate, inarrivabile per qualsiasi altra azienda del settore, costituisce un vantaggio considerevole sul mercato. Netflix, per esempio, sta investendo enormi risorse finanziarie nel mantenere e ampliare il proprio catalogo animato, ma come fatto notare da diversi addetti ai lavori, «la più grande sfida di Netflix nell'affrontare la costruzione della sua library animata è il fatto di essere una compagnia molto giovane ed essere arrivata tardi al gioco dell'animazione»¹⁹.

La guerra nei diritti di distribuzione della serialità animata ha portato ad un ordine solo parziale nei generi e nei titoli presenti nelle *libraries* dei tre attori presentati. Netflix, come già ampiamente dimostrato anche al di fuori del settore d'animazione²⁰, tende a comprare i diritti di qualsiasi cosa capiti a tiro, senza occuparsi della coerenza del catalogo. La coerenza della Disney deriva esclusivamente dalla dimensione di conglomerata mediale del brand, che tramite acquisizioni ha portato su Disney Plus serie prodotte da un sistema meno recente e più stilisticamente omogeneo (le sitcom animate della Fox o le serie d'azione della Marvel). L'unica piattaforma non lineare che sembra seguire dei precisi indirizzi strategici in questo campo è Amazon, che dopo aver perso i diritti sulle sitcom animate in favore di Disney Plus,

¹⁸ Vejvoda Jim, "The Disney/Marvel Deal: What it means for movies", IGN, 14 Giugno 2012, <https://www.ign.com/articles/2009/08/31/the-disneymarvel-deal-what-it-means-for-movies> (ultimo accesso: 18/9/21).

¹⁹ Akala A., "How Netflix plans to use animation to challenge Disney Plus".

²⁰ Barra L., op. cit., p. 140.

ha deciso di puntare sulle nicchie di pubblico rimaste fuori dalle mire espansionistiche dei competitor.

1.2 – I contenuti originali e l’adultizzazione del pubblico

Puntare su prodotti già rodati e con un pubblico assodato è un’ottima strategia, ma estremamente dispendiosa in termini economici, specie per le serie di grandissimo successo. Negli ultimi anni i servizi di streaming On Demand, che ai primordi contavano sull’aumentare quanto più possibile il loro catalogo – e quindi il bacino d’utenza – attraverso accordi di syndacation, cominciano a sperimentare progetti *in-house* o di co-produzione, i cui benefici comportano la semplificazione del processo che porta dalla produzione a distribuzione e marketing, il controllo potenzialmente totale della vita di una serie televisiva attraverso il mantenimento della proprietà intellettuale, un maggiore investimento al quale si associa, in caso di successo, un maggiore guadagno. In parole povere, per un’azienda produrre e distribuire un prodotto è conveniente. Soprattutto quando, come nel caso dell’animazione, la logistica e l’impiego di risorse umane è molto ridotto. Il recente periodo di pandemia, che ha colpito con particolare violenza il mondo dell’intrattenimento mediale, ha dato avvio ad una straordinaria proliferazione di progetti animati, dato il costo più abbordabile rispetto ad una serie in *live-action* e i minori rischi legati al contatto fisico con altre persone²¹.

È doveroso far notare che alcune caratteristiche della serialità animata sulle piattaforme non lineari seguono i fondamentali cambiamenti occorsi nella struttura della serie televisiva con l’avvento dello streaming. L’emancipazione dal *flusso* del palinsesto e la conseguente variazione del formato episodico o delle stagioni, la maggiore libertà con turpiloquio o scene esplicite, i numerosissimi sottogeneri della comedy che emergono, sono tutte innovazioni che hanno accompagnato l’ascesa delle piattaforme non lineari²² e che hanno investito inevitabilmente anche l’animazione.

L’indiscusso protagonista sul fronte dell’animazione prodotta da servizi On Demand è, nuovamente, Netflix. Celebre per la sua politica molto elastica riguardo i requisiti per produrre una nuova serie televisiva, era inevitabile che il colosso dello streaming attirasse anche prodotti molto innovativi.

²¹ Barrett Duncan, “Animation nation: how Covid fuelled the rise of adult cartoons”, The Guardian, 2 Novembre 2020, <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2020/nov/02/animation-nation-how-covid-fuelled-the-rise-of-adult-cartoons> (ultimo accesso: 18/9/21).

²² Barra L., op. cit., p. 138.

Da un lato, Netflix tenta di “legittimare” i suoi prodotti animati per adulti attraverso un ritorno alle origini del genere, ovvero la sitcom, pure se potenziandone alcuni aspetti come i contenuti espliciti.

La scelta di produrre *Paradise Police* (*Paradise PD*, Netflix, 2018-in corso), ideata da Waco O’Guin e Roger Black, deriva proprio dalla maggiore libertà, rispetto alle emittenti televisive, di produrre qualsiasi tipo di prodotto audiovisivo. La serie si incentra sul distretto di polizia della fittizia città di Paradise, costituito da personaggi eccentrici e pieni di perversioni, specialmente di natura sessuale. Così se il primo progetto della coppia O’Guin/Black, *Brickleberry* (Comedy Central, 2012-2015) ha avuto difficoltà nel racimolare fondi e uno spazio sulla televisione satellitare per via dei contenuti espliciti (talvolta a dir poco eccessivi), nel contesto di Netflix *Paradise Police* – che sostanzialmente riesegue la stessa formula di *Brickleberry* – ha trovato una dimensione più consona alla sua fruizione.

In altri casi la sitcom viene ripresa unicamente nella sua dimensione “situazionistica”. È il caso di *Tuca & Bertie* (Netflix, 2019-in corso), creata dall’illustratrice Lisa Hanawalt (già collaboratrice di Raphael Bob-Waksberg in *BoJack Horseman*), che affronta situazioni tipiche da sitcom, ma in un universo fantastico. Le due amiche che suggeriscono il titolo della serie abitano nello stesso palazzo, e mentre Tuca si fa portavoce di uno stile di vita spigliato, Bertie invece ha un carattere più introverso e ansioso. I personaggi sono tutti volatili o animali di altro genere, tutto sembra fatto di gomma, ogni persona o oggetto, talvolta l’intero mondo, viene piegato, arrotolato, stravolto in ogni modo possibile, rendendo vivi anche gli oggetti inanimati. Insomma, le due protagoniste si muovono in un contesto totalmente allucinato che si allontana non poco dall’illusione di realtà²³.

Nel perseguire la strada della comedy, Netflix non fa altro che portare avanti la tradizione più illustre dell’animazione per adulti, iniziata con le sitcom di Fox negli anni Novanta. Ovviamente il genere, negli ultimi trent’anni, è andato incontro a cambiamenti significativi, come dimostrano le strutture narrative e stilistiche che sorreggono le nuove serie animate di stampo comico, molto più frammentate e dirette verso il *nonsense*. Ciò non toglie che il ruolo della comedy animata sia rimasto lo stesso: fare ironia, sperimentare soluzioni nuove e sorprendenti con gli elementi narrativi e, soprattutto, far ridere.

Dall’altro lato, Netflix si lancia verso nuove sfide che vedono la serialità a cartoni discostarsi dal genere prediletto della comedy, per essere invece applicata ad una grande quantità di altri generi. Uno dei primi esperimenti sui quali Netflix ha puntato in prima persona, già nel 2014,

²³ Poniewozik Jim, “Review: Tuca & Bertie is an eggsellent adventure”, The New York Times, 2 Maggio 2019, <https://www.nytimes.com/2019/05/02/arts/television/tuca-bertie-netflix-review.html> (ultimo accesso: 18/9/21).

è stato *BoJack Horseman* (Netflix, 2014-2020), un cupo dramedy con elementi fantastici (come la convivenza di esseri umani e animali antropomorfi). Se la parte comica è incarnata dall'occhio satirico e tagliente sulle contraddizioni di Hollywood e sui numerosissimi riferimenti metatestuali, spesso la risata si tinge di amarezza o scompare del tutto quando i personaggi hanno a che fare con l'aborto, il sessismo, i traumi infantili, la dipendenza da droghe ed alcool o le più raccapriccianti manifestazioni dell'egoismo e della cattiveria umana²⁴. In questa apparente dissonanza tra aspetto animale e comportamento umano notiamo uno dei punti di forza della serie: «avere personaggi animati che fanno cose orribili indica che queste serie sono abbastanza intelligenti da riconoscere i cliché. [...] Gli animali parlanti dovrebbero essere gioiosi e divertenti, non cupi e autodistruttivi»²⁵.

Ed è proprio questa possibilità di mostrare, con il disegno animato, gli aspetti interiori dei personaggi che prima risultavano di difficile rappresentazione, a decretare il successo della formula di *BoJack Horseman* e a convincere Netflix a puntare su altri prodotti che Zoller Seitz ha definito «CIT (Comedy In Theory)»²⁶, e a consentire al servizio On Demand di creare una piccola raccolta di serie animate sullo stesso stile, sia autoprodotte che cedute in syndacation. La tendenza a mescolare comedy e drama (peraltro, si tratta di una tendenza ascrivibile alla serialità in generale e non solo a quella d'animazione²⁷) non è l'unico esperimento compiuto da Netflix. Per quanto la comedy rimanga il genere di assoluta prevalenza²⁸, quasi il 40% delle serie animate in produzione è annoverabile ad una moltitudine di altri generi, tra cui spiccano il fantasy, la fantascienza e l'horror²⁹. Netflix non si lascia sfuggire queste nuove possibilità di sperimentazione. *Castlevania* (Netflix, 2017-in corso) è una serie animata sulla caccia ai vampiri tratta dall'omonima saga videoludica a metà strada tra l'horror e il fantasy. Si tratta di un esperimento interessante perché ripropone in salsa americana un prodotto giapponese già ampiamente conosciuto grazie ai videogiochi. Per quanto riguarda il genere fantascientifico, citiamo la serie antologica *Love, Death & Robots* (Netflix, 2019-in corso), dove ogni episodio è creato da un diverso team di animatori, sperimentando così non solo con i generi, ma anche

²⁴ Checcaglini Chiara, “*Tell me that I’m a good person. BoJack Horseman, umani, animali, animazione, dramedy*”, in Uva Christian, Wells Paul (a cura di), *Re-Animation – L’animazione contemporanea tra cinema, televisione, videoarte, e nuovi media*, Roma, Bulzoni editore, 2017, p. 168.

²⁵ Handlen Zach, “BoJack Horseman, Rick and Morty, and the art of cynical sincerity”, The A.V. Club, 26 Agosto 2015, <https://www.avclub.com/bojack-horseman-rick-and-morty-and-the-art-of-cynical-1798283496> (ultimo accesso: 18/9/21).

²⁶ Zoller Seitz Matt, “How comedy usurped drama as the TV genre of our time”, Vulture, 13 Giugno 2016, <https://www.vulture.com/2016/06/comedy-tv-genre-of-our-time.html> (ultimo accesso: 18/9/21).

²⁷ Barra L., op. cit., p. 149.

²⁸ La prevalenza alla quale si accenna, più che a manifestarsi nel numero di serie sviluppate, ha a che fare con il peso specifico e l'ampio successo ottenuto dalle serie con un impianto comico o semi-comico piuttosto che dai corrispettivi animati in altri generi.

²⁹ Evershed J., op. cit., p. 76 (fonte del grafico in figura 2).

con gli stili di animazione: tra episodi dalle tinte dark, altri dal sapore comico, altri ancora conditi dal surrealismo, ogni episodio corrobora il proprio significato attraverso uno specifico codice visivo³⁰.

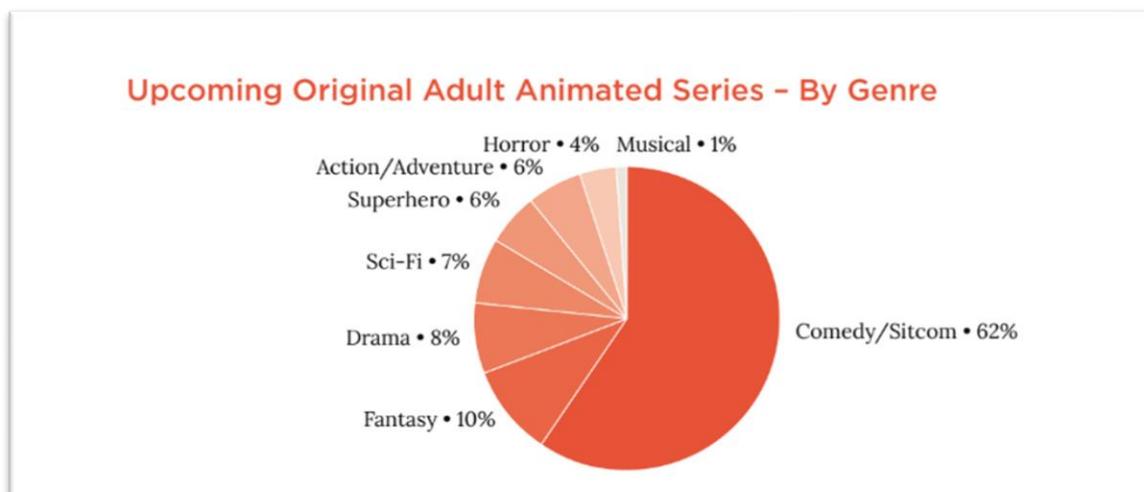


Figura 2 – i generi della serialità animata secondo le proiezioni

Oltre a Netflix, tuttavia, sono poche le esperienze delle altre piattaforme non lineari nel campo della produzione animata diretta. Disney Plus si configura, per sua stessa natura, come un servizio che mette a disposizione serie animate provenienti dalla stessa conglomerata mediale, ma per il momento non produce niente di rilevante in prima persona o che quantomeno assicuri il primo passaggio sulla piattaforma stessa. L'unica (attuale) eccezione risulta essere *Star Wars: The Bad Batch* (Disney Plus, 2021-in corso), ultimo tassello nel vastissimo universo narrativo del franchise. Dopo il successo delle serie animate *Star Wars: The Clone Wars* (Cartoon Network, 2008-2014, Disney Plus, 2019-2020) e *Star Wars Rebels* (Cartoon Network, 2014-2018), andate in onda originariamente su Cartoon Network, la LucasFilm ha deciso di investire in un nuovo spin-off animato della serie, annunciato durante lo Star Wars Day di quest'anno³¹. Stavolta a catapultarci *in una galassia lontana lontana* è il corpo d'élite di cloni numero 99, costituito da soldati che hanno subito mutazioni genetiche e che pertanto non hanno ricevuto l'ordine di votarsi ciecamente al malvagio cancelliere Palpatine. Si uniscono così alla Resistenza combattendo contro le macchinazioni del neonato Impero Galattico.

³⁰ Hutchinson Chase, "Watch: Love, Death and Robots: Inside the Animation – Featurette shows how the animated series is made", Collider, 1 Giugno 2021, <https://collider.com/love-death-and-robots-making-of-animation-video/> (ultimo accesso: 18/9/21).

³¹ Hersko Tyler, "The Bad Batch: Everything you need to know about the new animated Star Wars show", IndieWire, 3 Maggio 2021, <https://www.indiewire.com/gallery/the-bad-batch-premiere-date-disney-plus/> (ultimo accesso: 18/9/21).

La formula di *release* è la stessa utilizzata anche per le produzioni Marvel in *live-action* distribuite sulla piattaforma non lineare e per la stagione conclusiva di *Star Wars: The Clone Wars*, disponibile in esclusiva su Disney Plus dal 2020, formula che consiste nel mettere a disposizione un solo episodio a settimana, ricreando in questo modo l'illusione di trasmissione tipica della televisione tradizionale, che è diventata una firma riconoscibile del servizio in streaming Disney. Il franchise di Star Wars sembra essere un terreno molto fertile per la produzione animata, come si evince dalle annunciate uscite sulla piattaforma; ne è un esempio *Star Wars: Visions* (Disney Plus, 2021), serie antologica in cui lo stile di disegno *anime* si innesta sull'universo narrativo concepito da George Lucas.

Prime Video, invece, ha ottenuto un discreto successo nella produzione di *Undone* (Amazon Prime Video, 2019-in corso), ultimo progetto di Raphael Bob-Waksberg insieme a Kate Purdy. Alma è insoddisfatta della propria vita e non ha un buon rapporto con la famiglia. Dopo un incidente d'auto quasi fatale, scopre di avere delle "visioni" di suo padre, a sua volta morto in un incidente vent'anni prima, e oscillando tra realtà e immaginazione si decide a risolvere il mistero della sua morte. La serie è girata tramite la tecnologia del rotoscopio, una tecnica volta ad una resa realistica dell'animazione attraverso il ricalco di scene girate con attori veri su pellicola digitale. L'effetto risulta molto funzionale alla serie, che tratta del rapporto con la morte e con lo scorrere del tempo, rendendola realistica e allo stesso tempo surreale. *Undone* è comunque un caso isolato di serie animata originale Amazon che abbia trovato un riscontro positivo nella critica e nel pubblico. Nonostante l'apparente negligenza di Amazon, si deve far presente che l'azienda ha in cantiere un buon numero di progetti che la proietteranno con ogni probabilità tra i concorrenti più agguerriti del settore.

Gli investimenti delle piattaforme On Demand hanno fatto sì che dal 2020 al 2021 il numero totale di serie animate in produzione sia duplicato, rendendo il campo dell'animazione uno dei settori mediali con la crescita maggiore³². Ma da dove proviene questo enorme e rinnovato coinvolgimento nei confronti della serialità animata?

Una possibile soluzione a questo quesito può essere addotta ad un ampliamento della fascia di pubblico interessata ai prodotti animati. Per spiegarne le ragioni occorre fare un passo indietro e tornare brevemente alla fine degli anni Cinquanta. A quel tempo «i network televisivi legarono esplicitamente l'animazione ad uno slot televisivo che avrebbe definito l'intero genere [...]: i cartoni del sabato mattina»³³. La fascia mattiniera del sabato era chiaramente indirizzata

³² Evershed J., op. cit., p. 8.

³³ Mittell Jason, "The great Saturday morning exile. Scheduling cartoons on television's periphery in the 1960s", in Stabile Carol A., Harrison Mark (a cura di), *Prime Time Animation – Television animation and American culture*, Londra, Routledge, 2003, p. 33.

ai ragazzi, che potevano godersi il fine settimana senza scuola, ma spesso, come fa notare Mittell, i programmi di questa fascia oraria diventavano un appuntamento per tutta la famiglia³⁴. Il primo tentativo andato a buon fine di uscire dalla fascia del sabato mattina, e da un intero genere diretto principalmente ai bambini, è stata la serie prodotta per la ABC *I Flintstones* (*The Flintstones*, ABC, 1960-1966), una sitcom animata creata dalla Hanna-Barbera ambientata nell'Età della Pietra, e che è riuscita a far presa su un pubblico adulto perché «ha attinto dai parametri culturali del più adulto e *family-friendly* genere della sitcom»³⁵. Dopo *I Flintstones*, tuttavia, ogni serie con lo stesso desiderio di orientarsi anche verso il pubblico adulto è naufragato nel giro di pochi mesi, a volte addirittura settimane³⁶. Soltanto in tempi relativamente più recenti, cioè dagli anni Novanta, la maggiore settorializzazione dell'audience e l'enorme ampliamento dell'offerta televisiva, con l'ingresso in campo delle cable tv e dunque di una maggiore competitività, ha creato un terreno favorevole per il gigantesco successo de *I Simpson* e delle altre sitcom animate targate Fox. A questo proposito, Sandler sostiene che il successo di una serie televisiva – e specialmente di una serie animata – in un panorama altamente competitivo come quello creatosi dagli anni Novanta abbia a che vedere con il brand del canale³⁷. Parallelamente, all'interno di uno scritto sull'umorismo di Mark Twain, Judith Y. Lee individua tre caratteristiche sviluppate da una buona strategia di *branding* (applicabile perfettamente anche nel campo televisivo) e strettamente correlate tra loro: «denotazione, per dare un nome ad un bene o un servizio; differenziazione, per distinguerne uno dagli altri; e connotazione, per simboleggiare un insieme di idee associate»³⁸.

La Fox ha creato un audience di fedelissimi amanti delle sitcom animate che, spinte dal successo de *I Simpson*, hanno ricercato determinate “firme” del canale in altri prodotti simili. Lo stesso dicasi per l'animazione di Comedy Central, canale *basic cable* caratterizzato da un umorismo satirico e tagliente, come si può evincere dalla tanto acclamata quanto discussa serie *South Park* (Comedy Central, 1997-in corso), il cui filo conduttore è prendere in giro senza mezzi termini ogni aspetto della cultura americana.

³⁴ Ivi, p. 39.

³⁵ Ivi, p. 45.

³⁶ È il caso di *Sammy* (NBC, 2000), serie prodotta dalla NBC nel pieno della “corsa all'oro” dell'animazione, alla fine degli anni Novanta, annullata dopo appena due episodi. All'epoca ottenne anche il triste record del programma con gli ascolti più bassi di sempre dell'emittente.

³⁷ Sandler Kevin S., “Sinergy Nirvana. Brand equity, television animation and Cartoon Network”, in Stabile Carol A., Harrison Mark (a cura di), *Prime Time Animation – Television animation and American culture*, Londra, Routledge, 2003, p. 96.

³⁸ Lee Judith Y., *Twain's Brand – Humour in Contemporary American Culture*, Jackson, University Press of Mississippi, 2012, pp. 9-10.

Oltre a Fox, anche l'altro grande canale che ha fatto la storia dell'animazione contemporanea, Cartoon Network, ha una precisa strategia di branding, ed è quella di non porre limiti di alcun tipo riguardo l'audience di riferimento. La stessa ex vice-presidente di Cartoon Network per le produzioni originali, Linda Simensky, ha affermato: «adulti, ragazzine – davvero chiunque – va benissimo guardare i cartoni³⁹». Questo spiega la ragione per cui i programmi mandati in onda dall'emittente sembrano sempre muoversi su più livelli di fruizione, presentando sia elementi apprezzabili dai bambini – come personaggi stravaganti e suoni enfaticizzati – sia altre caratteristiche in grado di far presa sugli adulti – per esempio, le forme di dialogo brillanti. È questa doppia natura ad aver portato al successo serie come *Adventure Time*, *Regular Show* (Cartoon Network, 2010-2017) o *Lo straordinario mondo di Gumball*. in grado di amalgamare sapientemente elementi accattivanti sia per adulti che per bambini.



Figura 3 - “Lo straordinario mondo di Gumball”, una delle serie animate per ragazzi più amate anche dagli adulti

Chiariamo con un esempio tratto da quest'ultima serie: essa ha chiaramente nei bambini il suo pubblico prediletto, facendo muovere i personaggi, tutti animali o oggetti parlanti, in un mondo colorato e vivace. I diversi tipi di animazione utilizzati contemporaneamente catturano l'attenzione dei più giovani, che apprezzano le soluzioni visive della serie. Allo stesso tempo, alcuni *sketch* e battute sono chiaramente dirette ad un pubblico più maturo (tra i tanti casi,

³⁹ Wilson Greg, “New Toons at Cartoon Network – Linda Simensky Interview”, in *Animato!* n. 40, Gennaio 1999.

citiamo la risposta che dà Gumball quando suo fratello adottivo Darwin lo minaccia tenendo un trofeo di matematica in mano: «cosa vuoi fare, dividermi per zero?»).

Come abbiamo già detto, l'idea di Adult Swim nasce perché molti adulti guardavano le serie destinate ad un pubblico assai più giovane, e il blocco notturno di Cartoon Network decide, almeno in una prima fase, di incanalare l'audience più matura trasmettendo programmi per ragazzi leggermente rivisitati e privi di censura. La serie *Harvey Birdman, Attorney at Law* (Adult Swim, 2000-2007) riassume perfettamente questa tendenza. I protagonisti sono supereroi degli anni Sessanta e Settanta creati dalla Hanna-Barbera, all'epoca leader della serialità animata per ragazzi, che trent'anni dopo si ritrovano colleghi in uno studio legale. L'ironia insita nel passaggio da supereroi e idoli dei ragazzi ad avvocati è evidente e stimola, attraverso una comicità surreale e intelligente, una riflessione sulla maturazione non solo dei personaggi della serie, ma del pubblico stesso. Ma c'è di più: il fatto che il creatore Michael Ouweleen abbia pensato di poter rendere parodia dei prodotti animati antecedenti è indice del fatto che, ormai, la serialità animata aveva ottenuto un certo status non solo nel mondo dei ragazzi, ma anche in quello degli adulti, e che tale significato fosse abbastanza radicato nella cultura popolare da poterne fare una parodia. Una tendenza, questa, che sarà ampiamente trattata nei capitoli successivi e che arriva fino ai giorni nostri con *Son of Zorn* (Fox, 2016-2017), sitcom semi-animata il cui protagonista, chiaramente ispirato a He-Man, deve confrontarsi con il mondo reale riavvicinandosi al figlio.

L'ideazione di queste serie, nel contesto di Adult Swim, richiama la necessità di ampliare il proprio pubblico senza per questo discostarsi da quello originario di Cartoon Network. È per questo che le prime serie targate Adult Swim sembrano indirizzate ad un pubblico a cavallo tra due generazioni, almeno fino agli ultimi anni, quando la sperimentazione è andata oltre con progetti tra i più complessi, cinici e irriverenti del settore, tra i quali spicca senza dubbio *Rick & Morty*⁴⁰. Il processo che, su Adult Swim, porta ad un pubblico sempre più maturo è quindi scandito, progressivo, e prende piede da un audience di adulti preesistente. Ad accelerare questo processo ha contribuito anche la nuova e pericolosa concorrenza di Netflix e delle altre piattaforme non lineari, che in qualità di ultimi arrivati sono anche gli attori più propensi a perseguire strade meno battute.

Per quanto riguarda le sitcom della Fox, invece, il fenomeno di adultizzazione va individuato nelle potenzialità intrinseche del genere di appartenenza, cioè proprio la sitcom, il quale come ampiamente dimostrato dalla sua evoluzione negli ultimi trent'anni è risultato essere un genere

⁴⁰ Koltun Kim, "Rick, Morty and Absurdism. The millennial allure of dark humor", in *The Forum: Journal of History*: Vol. 10, 2018, p. 101.

altamente stratificato e funzionale sotto molteplici livelli di interpretazione⁴¹, traducendo così secondo altre vie la stessa caratteristica di stratificazione di significati incorporata dalle serie di Cartoon Network citate poc'anzi.

Ovviamente questo interesse per la sitcom, pure se in forma di disegno, ha a che fare con il carattere generalista di Fox, che a differenza di Netflix o Adult Swim mantiene una forte influenza sull'ampia fascia di giovani adulti 18-34. Questo fatto significa essere legati a più vincoli produttivi, poiché la vita di una serie deriva in larga parte dalla pubblicità che ne contrappunta la visione, e quindi dall'approvazione del prodotto da parte degli inserzionisti⁴²; allo stesso tempo, però, consente di avere più fondi, più visibilità e di riproporre formule già rodiate e di successo diffuso (va precisato, non sempre con buoni risultati). Il tentativo di mantenere questi privilegi passa proprio dalla sitcom animata e ha portato Fox ad aprire una fascia di palinsesto dedicata unicamente al genere chiamata *Animation Domination* che, secondo le parole di Michael Thorn, dirigente del palinsesto Fox, è in procinto di essere ampliata di almeno un'ora⁴³ per fare spazio alle tante, nuove serie animate che l'emittente sta producendo.

Per quanto si tratti di un genere sempre pronto ad accogliere un pubblico vasto, la sitcom (anche nella sua versione disegnata) è molto restia ad innovarsi a causa di formule e strutture fortemente codificate, specie se si parla di emittenti generaliste. Così, tra gli esperimenti che hanno tentato di settorializzare maggiormente il pubblico, sono pochi i successi: *I Griffin*, dopo la cancellazione dovuta ai bassi ascolti, è arrivata al successo grazie ai *rerun* e alle vendite di DVD. L'azzardo *Brickleberry* ha ottenuto poco successo sul canale Fox, dove è stato trasmesso in syndacation, portando così i creatori della serie a proporre il successivo progetto a Netflix a causa dell'eccessiva presenza di scene esplicite, poco adatte al palinsesto generalista. I dati sull'audience forniti riguardo la visione su Comedy Central, che deteneva i diritti per il *first run*, hanno però effettivamente evidenziato una forte settorializzazione del target⁴⁴. Ciononostante, è pacifico che la sitcom animata abbia una longevità assai maggiore rispetto a quella *live-action* (tra le tante motivazioni, sicuramente gioca un ruolo importante l'emancipazione dall'invecchiamento degli attori e la conseguente riproposizione di personaggi

⁴¹ Barra L., op. cit., p. 19.

⁴² Brembilla Paola, Pescatore Guglielmo, "La serialità televisiva americana, produzione, consumo, e tipologie di prodotto", in Carluccio Giulia (a cura di), *America oggi. Cinema, media, narrazioni del nuovo secolo*, Torino, Edizioni Kaplan, 2014, p. 276.

⁴³ Andreeva Nellie, "Fox's Michael Thorn on Net's animation expansion & future Of *The Simpsons*, *Bob's Burgers* & *Family Guy*", *Deadline*, 7 Gennaio 2020, <https://deadline.com/2020/01/fox-michael-thorn-animation-expansion-future-the-simpsons-bobs-burgers-family-guy-renewal-1202823993/> (ultimo accesso: 18/9/21).

⁴⁴ <https://tv.parrotanalytics.com/IT/brickleberry-comedy-central> (ultimo accesso: 18/9/21).

sempre uguali a sé stessi), e che quindi alla Fox convenga investire massicciamente su questo tipo di progetti, cosa che sta facendo quantomeno con alcune pietre miliari del genere come *I Simpson*, *I Griffin* e *Bob's Burgers* (Fox, 2011-in corso)⁴⁵.

Gli esperimenti di Fox e Adult Swim nei confronti di un'animazione indirizzata verso un pubblico più adulto hanno aperto la strada alle piattaforme non lineari, che hanno raccolto la sfida ingaggiando un'aspra competizione su questo fronte. Serie come *BoJack Horseman*, *F is for Family* (Netflix, 2015-in corso) o *Undone* spostano sensibilmente l'asticella dell'età media di visione verso un target adulto, facendo presa su una maggiore libertà d'azione nei temi trattati e maggiori possibilità di settorializzare il pubblico.

1.3 – L'innovazione della forma comica

Abbiamo già anticipato, nei paragrafi precedenti, quelle che sono le due direzioni principali intraprese dalla serialità animata negli ultimi anni. È opportuno far notare che questi due filoni non sono gli unici indirizzi percorsi dall'animazione, ma solo quelli per cui è possibile individuare alcuni tratti peculiari a causa del maggiore successo in termini produttivi e ricettivi; né sono compartimenti stagni tra i quali vige l'incomunicabilità. Piuttosto la maggior parte delle serie animate, specie quelle più recenti, si colloca in una zona intermedia tra il cosiddetto filone “dramedy” e quello più sperimentale, legato alla frammentazione e al potenziamento degli elementi comici. Esistono infatti alcuni caratteri che accomunano le due direzioni intraprese dall'animazione per adulti.

Il primo è la (quasi) totale imprescindibilità dall'elemento comico, al quale la serialità animata delle ultime generazioni sembra essersi votata fin da *I Simpson* e che non vuole – o non può, per il momento – mollare. Anche le serie dalle atmosfere più cupe, tra le quali *BoJack Horseman*, presentano molte caratteristiche che suscitano ironia e risate, come nel caso della dissacrante rappresentazione del mondo dello spettacolo, delle celebrità costrette a fare ammenda pubblicamente pur non avendo fatto nulla di male solo perché la società perbenista lo richiede.

Il secondo elemento è la progressiva distorsione del più tradizionale dei generi comici, la sitcom. Escludendo le serie animate della Fox, che hanno visto la luce in un passato lontano

⁴⁵ Andreeva N., “Fox’s Michael Thorn on Net’s animation expansion & future Of *The Simpsons*, *Bob’s Burgers* & *Family Guy*”.

(almeno secondo i tempi della serialità televisiva), le sitcom animate “pure” sono davvero poche, sebbene per sua stessa natura la sitcom sia un genere molto elastico nelle definizioni, specie nella sua accezione animata. Di nuovo, questo fatto ha a che spartire con una tendenza molto più diffusa che investe la produzione di serie comiche, indipendentemente dalla loro natura animata o in *live-action*⁴⁶, e che vede una generale disgregazione della struttura della sitcom, fortemente legata alle regole del palinsesto televisivo dopo decenni di monopolio della tv generalista. Va da sé che, con l’ago della bilancia che pende sempre di più verso le tv via cavo e i servizi On Demand, anche il genere comico è invitato ad adeguarsi ad un diverso sistema di fruizione, dove le interruzioni pubblicitarie sono assenti, gli episodi possono essere visti uno dopo l’altro senza dover aspettare la settimana successiva e non sussiste più necessariamente la condizione di doversi rivolgere ad un pubblico il più ampio possibile. Uno splendido campione della distanza con la sitcom è il percorso intrapreso da *I Griffin*, come si avrà modo di approfondire nel capitolo successivo. Iniziata come sitcom animata tradizionale, sulla falsariga de *I Simpson*, la serie di Seth MacFarlane ha cambiato faccia dopo la cancellazione, assumendo un carattere più personale, con una linea temporale costantemente interrotta da riferimenti metatestuali, umorismo nero e flashback che introducono *sketch* divertenti e assurdi. Il tutto a discapito della struttura in tre atti tipica della sitcom, che viene mantenuta ma ridotta all’essenziale per fare spazio alla risata⁴⁷.

Riguardo il rapporto con il genere comico, è opportuno fare un’ultima considerazione di carattere generale: parlare di genere in un contesto *live-action* è ben diverso che parlarne in relazione all’animazione. Paul Wells asserisce che «se l’animazione è significativamente diversa [...] dal *live-action*, può forse relazionarsi e farsi forza delle definizioni consolidate di “genere”, ma in ultima istanza sarà definita dai suoi peculiari termini e condizioni»⁴⁸. È lo stesso Wells che poi fornisce un quadro di quali siano questi termini, tra cui il fatto che la comicità ne sia un carattere imprescindibile (almeno fino ai primi anni Duemila, ai tempi in cui scriveva) e che, soprattutto, «il bisogno di un’immediata distinzione visiva [da altri prodotti animati] paradossalmente consente un alto grado di sperimentazione e lo sviluppo di nuove tecniche»⁴⁹. Le serie animate che saranno presentate nel corso di questo paragrafo materializzano, in modi molto diversi tra loro, la sperimentazione di cui parla Wells in svariati campi tra cui lo stile del disegno, i temi trattati, la forma narrativa.

⁴⁶ Barra L., op. cit, p. 137.

⁴⁷ DeRochi Jack, “What have you learned? Considering a new hermeneutic of satire in *Family Guy*”, in *Studies in American humor*, vol. 3, n. 17, 2008, p. 37.

⁴⁸ Wells Paul, *Animation – Genre and Authorship*, New York, Wallflower Press, 2002, p. 44.

⁴⁹ Ivi, p. 60.

Utilizzando la distinzione fatta da Umberto Eco tra serie e saga⁵⁰, possiamo aggiungere che, a livello di struttura narrativa, il filone sperimentale tende verso la prima e quello dramedy verso la seconda. In altre parole, se nel caso del filone sperimentale il fruitore ha modo di trovare davanti a sé una formula ripetuta e personaggi sempre uguali a sé stessi, nel caso del filone dramedy i personaggi vengono arricchiti (o impoveriti) dagli eventi che li circondano, e crescono insieme alla complessità della storia.

Si potrebbe quindi affermare che a distinguere i due filoni della serialità animata contemporanea non sia tanto il genere di riferimento, quanto il modo in cui la comicità viene declinata.

1.3.1 – Il filone “dramedy”

Dave Jesteadt, presidente della compagnia di distribuzione di serie animate GKids, nel 2018 ha affermato: «credo che ci sia qualcosa di molto invitante nel formato dell’animazione che aiuta a far discutere soggetti difficili e a raggiungere più audience»⁵¹. Per riscontrare la veridicità di queste parole basta dare un’occhiata alle riflessioni messe in luce dalle serie animate degli ultimi anni. Alcolismo, tossicodipendenza, emancipazione femminile, famiglie disfunzionali, violenza, malattie mentali, scontri sociali. Non sembrano temi che possano essere portati su uno schermo stimolando un sorriso, eppure è quello che la comicità degli ultimi anni è riuscita a fare.

T trattare di tematiche impegnate, tutt’altro che superficiali e che, soprattutto, non si fermano alla mera rappresentazione visiva ma richiedono uno sforzo autoriflessivo nello spettatore, è una caratteristica che, a periodi alterni, ha fatto parte della natura della sitcom del secolo scorso. Dagli anni Settanta, con le nuove tecniche di misurazione dell’audience – e la conseguente ricerca di un target più mirato – si è manifestato il bisogno di portare sullo schermo dei temi più stimolanti, specie in un momento storico di grande fermento sociale⁵². Al giorno d’oggi l’audience è più settorializzata che mai, il che ha portato, inevitabilmente, ad un’attenzione ancora più grande rispetto a questioni sociali e problemi che difficilmente trovano spazio nel mondo dell’intrattenimento. Oltre a questo va aggiunto che le strategie produttive di alcuni

⁵⁰ Bernardelli Andrea, “Eco e le forme di narrazione seriale. Alcuni spunti di riflessione”, in *Between*, vol. 6, n. 11, 2016, p. 8.

⁵¹ Horst Carole, “Why animation aimed at adults is the fastest growing toon trend”, *Variety*, 12 Giugno 2020, <https://variety.com/2020/film/spotlight/why-animation-aimed-at-adults-is-fastest-growing-toon-trend-1234630642/> (ultimo accesso: 18/9/21).

⁵² Abzug Robyn, *The future of television audience*, Norman Lear Centre (pubblicazione online), Dicembre 2011, p. 5.

colossi mediali – con Netflix in prima linea, tanto per cambiare – investono apertamente enormi capitali verso una maggiore inclusività delle minoranze, siano esse di carattere etnico, religioso, di identità di genere o orientamento sessuale⁵³. Partendo da *The Boondocks*, serie trasmessa su Adult Swim che tratta dell'integrazione di una famiglia afroamericana in una cittadina a prevalenza caucasica, le fasce di popolazione meno rappresentate hanno trovato sempre maggiore spazio nell'animazione, seguendo l'evoluzione della società nel perseguire battaglie sempre più impellenti per i diritti delle minoranze. Le ultime sperimentazioni riguardano la comunità LGBTQ+, di cui Netflix si è fatta assoluta promotrice: dopo la presentazione di personaggi gay, bisessuali e pansessuali in *Big Mouth*, il recente progetto *Q-Force* (Netflix, 2021-in corso) analizza le difficoltà di un'agenzia di spionaggio composta da persone non etero, alle prese con luoghi comuni sul mondo “maschio” della guerra e dell'azione.

Fino a qui, tuttavia, nulla differenzia una serie animata come *F is for Family* da *I Griffin*. Eppure è pacifico che tra i due modi di rappresentazione delle questioni sociali contemporanee ci sia un abisso. Il vero discriminante, ciò che separa dramedy da comedy “pura”, non riguarda tanto il tema che viene trattato, ma il modo in cui quel tema agisce e modifica l'universo dei personaggi. Si può dire, in altre parole, che la dramedy si immerge nella dimensione più intima dei personaggi e tratta i problemi sociali alla luce del rapporto intrattenuto con tale dimensione. Dunque se Peter Griffin può permettersi di perdere il lavoro alla fabbrica della birra Pawtucket e trovarne tranquillamente un altro, dal quale a sua volta sarà licenziato al termine dei venti minuti di episodio senza che lui batta ciglio, Frank Murphy (*F is for Family*) ha a cuore il suo lavoro perché è l'unico modo che ha per sfamare la sua famiglia, e lo spettatore soffre insieme a lui mentre rischia di essere licenziato, portando in superficie non tanto un'espedito per la risata, ma un evento che rimanda ad un tema importante e le cui conseguenze possono inficiare seriamente sui personaggi.

La formula vincente del filone dramedy consiste così nell'innestare trame e temi complessi (questa è la parte “drama”) in un genere (la comedy) che, fin dalle sue origini televisive, si configura in una dimensione *character-driven*, ovvero tendente a dare maggiore risalto al personaggio e alle sue evoluzioni piuttosto che ad invitare a riflettere sui fattori che ne modificano l'ambiente⁵⁴. Il prodotto di questa fusione ha dimostrato di essere una delle

⁵³ Jackson Angelique, “Netflix to invest \$100 Million to improve diversity in TV Shows, Films”, *Variety*, 26 Febbraio 2021, <https://variety.com/2021/film/news/netflix-diversity-inclusion-usc-annenberg-study-1234916058/> (ultimo accesso: 18/9/21).

⁵⁴ Sternbergh Adam, “*The Hangover* and the age of jokeless comedy”, *The New York Times*, 25 Maggio 2011, <https://www.nytimes.com/2011/05/29/magazine/the-hangover-and-the-age-of-the-jokeless-comedy.html/> (ultimo accesso: 18/9/21).

tendenze più apprezzate dal pubblico di oggi, dove la centralità del personaggio assume una certa profondità grazie alle riflessioni (non solo dei personaggi, ma anche degli spettatori) scatenate dagli eventi che portano avanti la trama⁵⁵. In un certo senso le meccaniche relazionali tra il catapultarsi nell'intimità del personaggio e l'estrapolare riflessioni riguardo i grandi temi portati sullo schermo dal genere dramedy possono essere viste come una declinazione puramente formale della dinamica di *immersione/estraibilità* che costituisce un carattere fondativo del *transmedia storytelling*⁵⁶.

Ovviamente un'altra caratteristica sostanziale dell'animazione dramedy è la ricerca di un certo realismo nei temi trattati, giacché è proprio il carattere realistico, la sensazione paradossalmente illusoria che ciò che si vede non sia solo verosimile, ma *vero*, ad incentivare una risposta degli spettatori agli eventi drammatici della narrazione. È ormai chiaro che animazione e realismo sono concetti che difficilmente trovano un punto d'incontro, una distanza che deriva dall'evidente "artificialità" dell'immagine animata, molto meno verosimile rispetto ad un corrispettivo in *live-action*. Ma uscendo dal tracciato esclusivamente visivo, serie come *BoJack Horseman* hanno attestato che è possibile mostrare i problemi di alcolismo e depressione cronica di un cavallo parlante e sentirli incredibilmente reali. È lo stesso creatore della serie, Raphael Bob-Waksberg, a mettere in chiaro questa doppia natura: «Una buona parte di questa serie era un grosso scherzo, all'inizio [...] Poiché abbiamo stabilito che lo show si muove in un mondo da cartone animato, ma ha anche solide cause ed effetti, la gioia e la libertà nel costruirlo deriva dalla sua elasticità⁵⁷».

L'intimo rapporto che viene a crearsi tra il personaggio e il fruitore nasce proprio dalla sensazione di attinenza ad una realtà che quest'ultimo può esperire anche oltre i confini del dispositivo di visione. Grazie agli studi sempre più accurati sull'audience, inoltre, è facile per una serie animata di questo genere intercettare un pubblico particolarmente interessato ai temi trattati, e che quindi risulterà più coinvolto nelle questioni poste dalla serie stessa.

D'altronde, il particolare tipo di coinvolgimento sperimentato nei confronti del genere dramedy ha a che fare con una delle più antiche leggi legate al raccontare storie: il messaggio (esposto volontariamente o involontariamente) passa molto più facilmente se mediato da una risata. Come è già stato ampiamente detto per quanto riguarda la sitcom⁵⁸, anche nel genere dramedy

⁵⁵ Zoller Seitz Matt, "How comedy usurped drama as the TV genre of our time".

⁵⁶ Jenkins Henry, "La vendetta dell'unicorno origami – Sette concetti chiave del transmedia storytelling", in Barra Luca (a cura di), *Idee per la televisione*, n. 9, Link, gennaio 2010, pp. 21-22.

⁵⁷ Framke Caroline, "BoJack Horseman creator on the show's end and 10 iconic episodes", *Variety*, 4 Febbraio 2020, <https://variety.com/2020/tv/news/bojack-horseman-season-6-series-finale-raphael-bob-waksberg-interview-1203489536/> (ultimo accesso: 18/9/21).

⁵⁸ Barra L., op. cit., p. 21.

i dialoghi esilaranti costituiscono l'elemento di appiglio con cui far presa sul pubblico. Pubblico che in un secondo momento, tuttavia, deve affezionarsi alla storia e soprattutto ai personaggi. È qui, sulla piacevolezza a lungo termine, che subentra il coinvolgimento dettato dagli eventi drammatici che caratterizzano questo particolare genere ancora in fase di definizione. Ma forse, esattamente come per la sitcom, una definizione esaustiva risulta impossibile, e nell'accezione di dramedy si annoverano titoli molto diversi tra loro.

Tuttavia, una tendenza la si può riscontrare in maniera abbastanza diffusa, ed è la presa di posizione nei confronti della sitcom. *BoJack Horseman*, *F is for Family*, ma anche serie meno legate all'illusione di realtà come *Tuca & Bertie* o *Rick & Morty*⁵⁹ sembrano partire da chiarissimi riferimenti alla sitcom. Nel primo caso citato, essa emerge con la serie fittizia *Horsin' Around*, di cui BoJack era il protagonista e dove in maniera molto esplicita si mettono a nudo i caratteri salienti del genere, evidenziati nella loro componente irrealistica dai bruschi *switch* tra il mondo fatato e ottimistico di *Horsin' Around* e la realtà che vive BoJack nel presente. Il contrasto è spiegato puntualmente da Checcaglini: «Le risoluzioni buoniste di ogni innocente vicenda di *Horsin' Around* [...] simboleggiano il rimpianto di tempi più facili, con cui BoJack autoassolve la propria incapacità di adeguarsi al presente»⁶⁰.

F is for Family presenta caratteri tipici della sitcom fin dalle premesse. Una classica famiglia disfunzionale negli anni Settanta tra conflitti generazionali, stereotipi sulle minoranze, personaggi pazzi ed esilaranti. Anche il titolo sembra ammiccare a celebri titoli coevi all'ambientazione della serie come *Arcibaldo* (in originale *All in the family*, CBS, 1971-1979). Eppure la serie indaga più a fondo il significato di questi conflitti che non riescono a risolversi nell'arco di venti minuti, ma che si protraggono per intere stagioni e minano seriamente la compattezza dei rapporti familiari, amicali e lavorativi. Il padre di famiglia Frank ha un lavoro precario e un chiaro problema di gestione della rabbia, che emerge con particolare violenza negli scontri con il figlio maggiore in piena fase di ribellione, Kevin; Sue è una moglie modello, fino a quando non si rende conto di non avere uno scopo nella vita, e cade in depressione. Vediamo famiglie che si sfaldano, personaggi che tentano il suicidio e si ha la costante

⁵⁹ Le due serie citate sono, secondo le caratteristiche evidenziate per le sottocategorie della serialità animata qui presentate, più vicine al filone sperimentale che a quello dramedy. Tuttavia, si ricorda come le definizioni che vengono attribuite agli elementi del genere comico siano sempre parziali ed estremamente elastiche, pertanto si è deciso di analizzare alcuni tratti di *Tuca & Bertie* e *Rick & Morty* alla luce della componente drammatica sottesa alle due narrazioni.

⁶⁰ Checcaglini C., op. cit., pp. 160-161.

sensazione che i protagonisti stiano conducendo delle vite piene di rimpianti e di emozioni represses che aspettano solo di esplodere⁶¹.

Si possono fare le stesse considerazioni per *Tuca & Bertie* e *Rick & Morty*. Entrambe le serie constano di elementi tipici della sitcom ma molto rapidamente prendono direzioni diverse, verso l'irrealità più totale nel primo caso e verso un'infinità di realtà parallele nel secondo. Ogni conflitto si apre e si chiude nel corso dello stesso episodio, di nuovo il bacino di personaggi che agiscono sullo schermo rimanda ai nuclei della sitcom (due amiche dal carattere opposto che vivono nello stesso condominio nel primo caso, l'ambito familiare con al centro il rapporto tra il figlio minore e un nonno un po' bislacco nel secondo), addirittura spesso gli episodi usano dei *topoi* classici della sitcom per dare avvio alle vicende, salvo poi usare questi inneschi per prendere strade imprevedibili. Chiariamo questo punto con due esempi: in *Tuca & Bertie* la voglia di una promozione sul posto di lavoro di Bertie dà inizio ad un episodio incentrato non tanto sulla promozione, sulla rivalità e sui subdoli tentativi di apparire la persona giusta agli occhi del capoufficio, come vorrebbe la prassi del genere, quanto sulla questione delle molestie in ambito lavorativo, sulle disparità di salario tra uomini e donne e, in generale, poggia su un concetto di *woman-empowering* che sottende a tutta la serie, come dichiaratamente espresso dalla creatrice Lisa Hanawalt⁶².

In *Rick & Morty* l'inspiegabile bisogno di Rick di portare con sé il nipote in ogni avventura spaziale, specie quelle più pericolose, si spiega attraverso il conflitto interiore dello scienziato che da un lato è mosso dal nichilismo più sfrenato; pur avendo viaggiato per tutto l'universo, non ha mai incontrato nessuno di cui gli importi davvero fino in fondo, compreso sé stesso. Dall'altro, tuttavia, ha bisogno di qualcuno accanto che condivida con lui queste esperienze incredibili e che, attraverso lo stupore di chi affronta da neofita delle situazioni del tutto anormali, dia alla vita di Rick un significato che egli non riesce più a cogliere, poiché lui ormai ha già visto e fatto ogni cosa⁶³.

Questa strana discendenza pesantemente distorta dalla sitcom tradizionale proviene in larga parte dalle origini della serialità animata contemporanea, ma anche dal carattere di costante deviazione dal canone insito nell'animazione per adulti. Le sorprendenti direzioni intraprese dai titoli presentati in questo paragrafo e le diverse declinazioni attribuite all'idea di distorsione

⁶¹ De Rossi Gaia, "F is for family: quando F non significa Famiglia", Hall of Series, Gennaio 2021, <https://www.hallofseries.com/f-is-for-family/f-is-for-family-non-significa-famiglia/> (ultimo accesso: 18/9/21).

⁶² Chavez Danette, "The vibrant, surreal *Tuca & Bertie* is one of the best new shows of the year", The A. V. Club, 5 Giugno 2019, <https://www.avclub.com/the-vibrant-surreal-tuca-bertie-is-one-of-the-best-n-1834565823> (ultimo accesso: 18/9/21).

⁶³ Affronti Lucie, *Millennial Audience and Pessimism: A Case- Study on Rick and Morty*, Belfast, Queen's University Belfast, 2019, p. 9.

della sitcom avvallano la provocatoria definizione data da Brett Mills per i prodotti che partono dal genere ma se ne discostano significativamente, ovvero quella di «sitcom look»⁶⁴, un'espressione molto generica che evidenzia la difficoltà di racchiudere i generi televisivi in definizioni precise.

In questa sede vale la pena citare anche *Final Space* (TBS, 2018-2021), serie originariamente distribuita da TBS, poi da Adult Swim e approdata su Netflix per il pubblico internazionale, che presenta quasi tutte le caratteristiche fino a qui descritte. Stavolta il richiamo alla sitcom è assente, ma nondimeno le avventure di Gary Goodspeed possono a pieno titolo rientrare nel genere dramedy. Il personaggio principale, il quale sorregge – almeno all'inizio – l'intero arco narrativo della serie, è ironico ed ottimista, nonostante si trovi da solo in un enorme astronave-prigione persa nello spazio, avendo come uniche compagnie l'IA del vascello spaziale, dotata di un umorismo graffiante, e un robot tuttofare a dir poco irritante. L'incontro con un piccolo alieno paffuto dai poteri misteriosi innescherà una serie di eventi che faranno di Gary e degli amici che incrocerà lungo il percorso gli unici baluardi contro dei giganteschi esseri ancestrali che intendono divorare tutto l'Universo.

Pur declinandosi come una serie di stampo comico, dato il carattere decisamente sopra le righe di alcuni personaggi, la serie presenta molte riflessioni profonde sul senso dell'esistenza. Emblematico il teaser con cui si aprono i dieci episodi della prima stagione: Gary sta fluttuando nello spazio, nel bel mezzo del nulla, e attende solo che l'ossigeno della sua tuta si esaurisca. Mentre, ad ogni episodio, l'IA effettua un countdown dei minuti che gli rimangono da vivere, Gary ha modo di riflettere sulle scelte che l'hanno portato lì e sui desideri che non è riuscito a concretizzare: il bisogno di sentirsi un "eroe" (anche se questo gli ha fruttato una condanna e un conseguente periodo di prigionia di cinque anni), il rimpianto per la ragazza sulla quale voleva fare colpo, e della quale si sente ancora innamorato, la sostanziale inutilità della sua esistenza, la bellezza dell'Universo, l'amore per le piccole gioie della vita, dove forse si nascondono i significati più grandi. Tutto questo passa nella mente di Gary nei dieci minuti che lo separano dalla morte⁶⁵. Il resto degli episodi si dipana in forma di flashback al fine di mostrare quali scelte abbiano condotto Gary ad una morte certa.

⁶⁴ Mills Brett, *Television Sitcom*, Londra, BFI Publishing, 2005, p. 31.

⁶⁵ Trumbore Dave, "Final Space Review: A dark and tragic Space Odyssey disguised as a comedy series", Collider, 26 Febbraio 2018, <https://collider.com/final-space-review-tbs/> (ultimo accesso: 18/9/21).



Figura 4 - un fotogramma della scena iniziale di "Final Space"

In tutti i casi citati, il carattere di dramedy consiste nel modo in cui i personaggi interiorizzano gli eventi e i temi che essi portano con sé e di conseguenza cambia il modo in cui lo spettatore si sente coinvolto, in quanto tenderà sempre ad immedesimarsi in un personaggio che, come nella realtà, si fa effettivamente toccare da ciò che gli accade intorno. Ecco che i personaggi delle serie animate non sono più solo figure senza profondità, disegnate approssimativamente e in balia delle leggi del loro mondo, ma richiamano con precisione un insieme di emozioni e temi che lo spettatore sperimenta nella vita reale. E anzi, forse è proprio il senso di straniamento nel vedere figure irrealistiche come cavalli parlanti ed esuli spaziali provare emozioni così reali e profonde a colpire lo spettatore con forza maggiore, e a fare della serialità animata un prodotto di punta di questo genere ibrido.

Come per qualsiasi genere televisivo, pronosticare quale sia il futuro della dramedy animata è un'operazione per sua natura destinata a rimanere vaga. Si tratta di una strada ancora fresca, in fase di costruzione, dato anche che solo recentissimamente i primi titoli di questo genere – almeno nella loro forma animata – sono giunti alla conclusione, pertanto è ancora presto dire quali siano gli effetti sul lungo termine. Senza dubbio si può affermare che la formula funziona e porta con sé valori aggiunti rispetto ai cugini in *live-action*, come sottolineato dal carattere di *cult* quasi immediato attribuito ai prodotti di punta della dramedy animata⁶⁶, in grado di

⁶⁶ Zoller Seitz M., "How comedy usurped drama as the TV genre of our time".

permettersi ambientazioni, personaggi e storie meno legate alle leggi fisiche ma proprio per questo in grado di esplorare più vie nella costruzione di mondi narrativi e nuovi modi di far riflettere sui drammi della vita.

1.3.2 – Il filone “sperimentale”

Accanto alla tendenza appena delineata, la serialità animata si orienta verso un'altra direzione, più legata a regole strutturali e formali del genere comico. Si tratta del filone qui chiamato “sperimentale”, dove con questo termine si intende un'animazione interessata a potenziarsi nelle sue componenti peculiari per trovare nuovi modi di far ridere.

È proprio la risata, l'elemento puramente comico, a dominare la seconda macro-area stilistica della serialità animata, in un contesto dove ogni evento sembra essere volto a questo scopo⁶⁷.

Accanto alle esperienze di esplorazione profonda, di ricerca di spessore emotivo da parte dei cartoni animati, la risata pura riacquista la sua centralità e rende i personaggi dei satelliti atti a questo scopo, pure se i titoli annoverati in questo filone mantengono la struttura *character-driven* tipica delle serie comiche.

È emblematico, a proposito della risata e dell'importanza che assume in questo contesto, il commento di Trey Parker, co-creatore di *South Park*, riguardo la comicità de *I Griffin*: «odiamo le gags [...] sembra che *I Griffin* sia praticamente solo gags»⁶⁸. Sia la serie di Parker che quella di MacFarlane sono simili sotto molti aspetti, tra cui l'ironia presente nelle narrazioni e la satira nei confronti della società e delle sue pratiche; due delle più comuni declinazioni dell'umorismo degli ultimi decenni. Eppure la costruzione delle storie, le evoluzioni che portano alla risata sembrano prendere strade molto diverse tra loro. Da una parte c'è, nella visione di Parker, una costruzione narrativa cesellata, che per quanto surreale mantiene una certa coerenza con sé stessa e diventa il veicolo con cui mettere a nudo l'assurdità dell'*american way of life*. Dall'altra parte, lo stesso risultato è ottenuto con un bombardamento continuo di battute, spesso senza un senso logico, attraverso uno stile più simile alla *sketch comedy* che alla sitcom animata. Battute che, comunque, fanno sì che l'ironia colpisca al centro della questione, come testimoniano i numerosi e celebri flashback della serie aventi personaggi pubblici come protagonisti. Da Al Gore a George Bush che vanno insieme in uno strip club a Renée Zellweger che cattura gli

⁶⁷ DeRochi J., op. cit., p. 36.

⁶⁸ Ivi, p. 35.

insetti con una lingua da formichiere, queste piccole scenette, per quanto limitate a gags di pochi secondi, sortiscono l'effetto desiderato⁶⁹. La “sperimentazione” sta proprio in questa molteplice natura secondo la quale le serie animate raggiungono scopi affini attraverso modalità diverse, esplorando canali e schemi innovativi per stimolare la risata, non solo attraverso svariati tipi di umorismo, ma anche forme di rappresentazione. Wells ha affermato che «così come si delinea la forma [dell'animazione] determinando le sue differenze intrinseche dal cinema *live-action* [...], l'animazione è emersa in un raggio di altre tecniche di sviluppo e sperimentazione [...]. Ogni nuova forma di animazione ha suggerito un'altra “modernità”, esteticamente e socio-culturalmente progressiva⁷⁰». Wells parla non solo di forme prettamente legate al tipo di disegno, di cui avremo modo di parlare più diffusamente nel prossimo capitolo, ma anche delle condizioni che rendono un tipo di umorismo più popolare di un altro a seconda del luogo e dell'epoca storica presi in considerazione.

L'animazione sperimentale si fa forza di un umorismo decisamente fuori dagli schemi e vede le sue origini nei prodotti più atipici degli anni Novanta, inseriti nei palinsesti di canali alternativi rispetto ai canonici Fox e Adult Swim. Alcune serie come la già citata *South Park*, creata da Trey Parker e Matt Stone e in onda sul canale via cavo Comedy Central, oppure *Beavis & Butt-head* (MTV, 1993-1997), creata da Mike Judge – celebre per essere anche il creatore della sitcom animata *King of the Hill* – che segue le eccentriche avventure di due ragazzi ingenui che si mettono costantemente in situazioni pericolose, possono essere considerate gli antesignani delle moderne traiettorie stilistiche di questa macro-area.

La principale differenza riscontrabile rispetto al genere dramedy, più che nell'assenza o meno della riflessione su temi importanti, consiste nel rapporto con l'illusione di realtà. Per spiegare meglio questo punto prendiamo in esame due modi diversi di trattare il tema della depressione: in *BoJack Horseman* la depressione ha dei sintomi (i traumi infantili, i rimpianti) e ha degli effetti (l'alcolismo, gli eccessi) che comportano conseguenze gravi e segnanti nella vita del protagonista (la morte di una sua vecchia collega e amica).

La depressione per come viene trattata in *Big Mouth* (Netflix, 2017-in corso), serie animata che segue le disavventure stravaganti e fantastiche di quattro ragazzi delle medie alle prese con i problemi legati alla pubertà, al sesso e alla crescita in generale, ha caratteri assai diversi. Verso la metà della terza stagione Jessi, a causa delle pressioni intorno a lei dovute alla madre, alla scuola e ai problemi legati alla crescita, cade in depressione. L'emozione, secondo lo stile tipico della serie, viene personificata da Kitty, una gatta di colore viola che compare e suggerisce a

⁶⁹ Ivi, p. 38.

⁷⁰ Wells P., op. cit., p. 30.

Jessi come reagire agli ostacoli della vita, facendola chiudere sempre più in sé stessa. Mentre Kitty costruisce letteralmente una prigione intorno a Jessi, sta ai due amici Nick e Andrew salvarla, strappandola – di nuovo letteralmente – dalle grinfie di Kitty.



Figura 5 - la rappresentazione della depressione secondo "Big Mouth"

Rispetto a *BoJack Horseman*, *Big Mouth* mostra con precisione unicamente i sintomi che portano alla depressione, mentre le conseguenze sul breve e lungo periodo sono assenti. Dalla quarta stagione Jessi, che rimane comunque il personaggio più cupo tra i quattro protagonisti, sembra quasi essersi scordata del periodo di depressione, lasciando tuttavia campo aperto ad un nuovo personaggio allegorico, la zanzara dell'ansia. Nel caso di *Big Mouth*, più che l'illusione di realtà, a fare presa sul pubblico è la curiosa manifestazione delle emozioni che sottende a tutta la serie. Dai mostri degli ormoni allo spirito della vergogna, dalla depressione all'ansia, ogni emozione presentata nella serie viene personificata da mostri esilaranti e deformi che non esagerano la complessità del sentimento di cui si fanno portavoce, ma comunque hanno il pregio di accennare ad una riflessione importante su temi che difficilmente vengono trattati nelle serie televisive, come i disagi mentali⁷¹. Non sono tuttavia mancate le critiche nei confronti di certi personaggi, come Maurice e Connie, i due mostri degli ormoni, i quali in quanto personificazione della crescita ormonale e dell'incontrollato piacere sessuale assumono comportamenti fin troppo espliciti e disturbanti che hanno diviso i giudizi dell'audience tra chi

⁷¹ John Grace, "Netflix's Big Mouth is simultaneously problematic and informative", Study Breaks, 5 Aprile 2018, <https://studybreaks.com/tvfilm/big-mouth/> (ultimo accesso: 18/9/21).

vede negli argomenti delineati uno sdoganamento di certi temi considerati tabù, mentre dall'altra parte si schierano coloro che vedono in alcuni comportamenti dei personaggi volgarità offensive e deleterie per qualsiasi valore morale di cui la serie si faccia promotrice⁷².

Da questa breve disamina si può evincere un'altra caratteristica tipica della comicità animata di questo tipo, ovvero il gusto per il surreale portato alle sue estreme condizioni. I cuscini parlanti in *Big Mouth* che manifestano la bisessualità di Jay, le interminabili scazzottate tra Peter Griffin e un pollo che portano inevitabilmente alla distruzione della città, o ancora l'episodio della serie antologica *Love, Death & Robots* in cui lo yogurt prende il potere e domina il mondo, sono tutte manifestazioni di questa continua ricerca di nuovi modi di intendere l'umorismo. D'altronde il gusto per il surreale è una risposta "di contrapposizione" alle regole classiche della comicità, esemplificata a livello generale dall'enorme sviluppo, specie tra i più giovani, di un umorismo atipico come quello per i *dank memes* sul web⁷³. Secondo alcuni studiosi la comicità animata, e specialmente quella presentata in queste ultime pagine, fa largo uso di *aggressive humor*⁷⁴, che viene visto come un umorismo fortemente satirico, distruttivo e, secondo Dyck e Holtzmann, talvolta può trasformarsi in una caratteristica controproducente per la serie stessa, che tende ad allontanare larghe fette di pubblico per via di battute considerate disturbanti⁷⁵.

Il filone sperimentale porta alle estreme conseguenze l'ironia tipica della comedy giocando su temi importanti, ma con un occhio molto più spregiudicato rispetto al genere dramedy. Evitando di esplorare a fondo questi argomenti si stimola la risata piuttosto che la riflessione, anche se l'una non esclude l'altra. È utile ripetere che a fare la differenza è il modo in cui viene declinata la comicità, dove da un lato si presenta come una componente ancillare, utile a mantenere l'attenzione dello spettatore ma spesso subordinata rispetto ad un certo spirito didascalico, mentre dall'altra si riappropria della sua centralità, sacrificando inevitabilmente la profondità di analisi (almeno, in una dimensione di sincronia tra visione e fruizione).

Questa tensione nei confronti di un umorismo più spinto è in parte originato dalla frammentazione della struttura episodica iniziata con l'avvento delle piattaforme non lineari tramite la quale, specie in un genere fortemente canonizzato come la comedy, si è giunti ad una maggiore libertà nella gestione dell'arco narrativo e di conseguenza a nuove possibilità di giocare con il tempo a disposizione dei personaggi. Ecco perché *Big Mouth* supera spesso i

⁷² Ibidem.

⁷³ Barnes Kate e al., "Dank or not? Analyzing and predicting the popularity of memes on Reddit", in *Applied Network Science* (pubblicazione online), n. 6, Marzo 2021.

⁷⁴ Zsila Ágnes e al., "The association of animated sitcom viewing with humor styles and humor types", DeGruyter Mouton (pubblicazione online), Febbraio 2021, pp. 6-7.

⁷⁵ Ibidem.

venticinque minuti, spingendosi in certi casi fino ai quaranta, mentre una serie come *Close Enough* (HBO Max, 2020-in corso) utilizza una forma da serie tv “per ragazzi”, suddividendo i ventidue minuti di trasmissione in due mini-episodi distinti e autonomi. Riguardo quest’ultimo titolo si fa presente che il creatore, J. G. Quintel, proviene proprio dalla tv per ragazzi. Egli è arrivato al successo con *Regular Show*, serie molto acclamata trasmessa su Cartoon Network, in cui un furetto e una ghiandaia, colleghi di lavoro in un parco pubblico, si trovano ad affrontare situazioni a metà strada tra la realtà e la fantasia, incontrando individui pazzi, simpatici o pericolosi (o un insieme delle tre cose) che li trascinano verso avventure surreali. Quintel si rilancia poi con *Close Enough*, che si configura come una versione più “matura” del suo primo lavoro, condividendone sia la struttura a doppio episodio che gli archi narrativi, che passano rapidamente da una comicità situazionistica tradizionale a mondi ed eventi totalmente fantastici e irreali, ma declinati stavolta nel contesto di due giovani neo-genitori alle prese con i problemi del mondo degli adulti.

L’emancipazione dalla pubblicità e dal blocco dei trenta minuti tipico delle serie comiche da palinsesto televisivo ha portato così a delle strutture narrative molto libere, almeno potenzialmente. Ciononostante va fatto presente che la maggior parte delle serie animate di ultima generazione continua ad oscillare intorno ai ventidue minuti di durata. Questo sicuramente ha a che fare con la maggior facilità con cui una serie di formato standard può passare in syndication anche sui canali più tradizionali, laddove arrivi il successo. In questi casi, tuttavia, gli archi narrativi e la concatenazione di eventi diventano molto più artificiali e forzati, spesso privi di logica, in modo da non perdere tempo nello sviluppo della trama e lasciare spazio alla battuta⁷⁶.

Ma oltre alla frammentazione formale, un altro aspetto di sperimentazione risulta essere la sinergia tra la struttura seriale (richiamando nuovamente, con questo termine, la definizione suggerita da Eco), che consente di riproporre una narrazione sempre uguale a sé stessa nello stile, ma di fatto sempre diversa, e la potenzialità del disegno animato. Prendiamo in esame la già citata e celeberrima sequenza in cui Peter Griffin ed un pollo si picchiano per la città. Si tratta di una scena molto lunga che viene riproposta a sorpresa in diverse occasioni nelle ultime stagioni, un *running joke* della durata di svariati minuti. La sequenza, appunto, occupa una significativa finestra dei ventidue minuti di episodio e non apporta il minimo beneficio all’avanzamento della storia. In ogni sequenza di questo tipo i due individui si tirano calci, pugni e oggetti per tutta la città di Quahog. Distruggono edifici, causano incidenti, uccidono

⁷⁶ Ivi, p. 4.

persone e ne escono moribondi. Una scena del genere sarebbe assolutamente irrealizzabile in un contesto diverso da *I Griffin*, proprio perché il disegno animato consente la creazione di scene altrimenti troppo complesse per essere rese in *live-action*, specie se si tratta di sequenze inutili dal punto di vista narrativo. Allo stesso tempo la ricorrenza della scena d'azione ne ha fatto uno degli eventi di maggiore culto della serie, attesa e citata costantemente dai fan⁷⁷.



Figura 6 - fotogramma di una scazzottata tra Peter e il pollo gigante Ernie

Lo stesso si può dire per *Trailer Park Boys: The Animated Series*. Dopo dodici stagioni in *live-action* basate sul genere *mockumentary*, con il passaggio all'animazione i personaggi principali possono sbizzarrirsi con storie che prima, per ovvie ragioni, non erano realizzabili. E così l'ossessione di Julian per fare tanti soldi in fretta, le idee poco ragionate e molto discutibili di Ricky e gli sforzi velleitari di Bubbles volti a frenare la tendenza al crimine dei due amici si dipanano adesso in contesti molto più complessi, come i tentativi di coltivare marijuana nello spazio prendendo possesso con la forza di una base spaziale o di riattaccare un braccio mezzo decomposto al fedele ma bullizzato Cory dopo un inseguimento con la polizia.

Il rapporto con la sitcom, che come affermato all'inizio del paragrafo tende a distorcersi sempre di più, in questo caso è più diretto rispetto ai titoli dramedy. La discendenza con la commedia

⁷⁷ Doiron Mike, "The Resurgence of Absurdism: Animation and the Neo-Absurdist Movement", Mike the Writer Blog, 30 Agosto 2017, <https://www.mikethewriter.com/blogs/editorials/the-resurgence-of-absurdism-animation-and-the-neo-absurdist-movement> (ultimo accesso: 18/9/21).

situazionistica è evidente in alcuni caratteri peculiari del genere, come l'onnipresente vena ironica di prodotti quali *Solar Opposites*, *Paradise Police* e *Archer* (FX, 2009-2016; FXX, 2017-in corso), dove rispettivamente ci si prende gioco delle pratiche di socializzazione umane, dell'inconciliabilità tra buon costume e comportamenti privati e personali, e dell'assurdità del mito dell'agente segreto. O ancora, per il forte collegamento con la realtà dello spettatore, costantemente posta sotto la spietata lente d'ingrandimento della serialità animata comica. Tra queste due caratteristiche, quella che va incontro ad un potenziamento più massiccio è senz'altro l'ironia, che raggiunge nei titoli animati delle declinazioni spesso estreme, più satiriche che ironiche, date le possibilità consentite dal disegno animato.

La conclusione di questo capitolo passa da un ultimo quesito che rimanda direttamente all'introduzione con cui si è aperto. Per quale ragione l'animazione è uno degli ambiti di maggiore sviluppo dell'intera industria mediale?

Come abbiamo evinto dall'analisi condotta fino a qui, essa rappresenta l'ultima frontiera della sperimentazione nella comedy, ma si potrebbe fare lo stesso ragionamento anche per la fantascienza, l'horror o l'azione. Alex Burkley, co-fondatore dello studio Shadowmachine specializzato in animazione, lo spiega in questi termini: «È un'opportunità per sceneggiatori e creatori potersi togliere i guanti e raccontare la storia che vogliono senza alcun limite. È liberatorio per tanti cominciare a pensare in questo spazio⁷⁸».

Per un genere come la comedy, che cerca costantemente nuovi modi per innovarsi e rimanere al passo coi tempi, basando la sua stessa esistenza sullo stretto rapporto con il mondo reale, l'animazione permette di sciogliere alcuni degli annosi vincoli legati non solo alla piattaforma di distribuzione, come la censura o le rigide finestre di trasmissione, ma anche alle regole stesse della comedy in *live-action* come il limite di macchine da presa a disposizione, di location, nonché i più lunghi e dispendiosi tempi di produzione⁷⁹. Proprio nel contesto della comedy, che da sempre è stata quasi esclusivamente in *live-action*, l'animazione risulta essere un potenziamento assolutamente centrale nello sviluppo del genere, una strada raramente battuta – almeno fino alla fine degli anni Ottanta – ma di grande impatto visivo. Che si tratti di una città abitata da individui gialli o di animali che parlano, l'animazione ha mostrato nuovi modi

⁷⁸ Horst C., "Why animation aimed at adults is the fastest growing toon trend".

⁷⁹ Una curiosità sull'argomento: produrre una serie animata è sempre stata un'operazione tremendamente dispendiosa. Mallory riporta che produrre un corto animato di sette minuti negli anni Cinquanta costava alla MGM tra i 40000 e i 60000 dollari (Mallory Michael, *Hanna-Barbera Cartoons*, Fairfield, Hugh Lauter Levin Associated, 1999, p. 24). Le tecnologie digitali di ultima generazione hanno invertito la rotta, abbattendo enormemente i costi di un prodotto animato e anzi, favorendone di fatto la produzione.

di intendere la realtà, di mostrarcela tanto chiaramente quanto più vi si discosta nei personaggi, negli oggetti e negli universi che vengono raffigurati.

L'animazione è letteralmente “costruzione di mondi”, e non solo ad un livello esclusivamente tecnologico, ma anche di stili e forme narrative.

Capitolo due

Da *I Griffin* a *Rick & Morty*: l'evoluzione dell'assurdismo nel Nuovo Millennio

Nel 1998 un ragazzo ventiquattrenne fresco di accademia si presentò da Mike Darnell, all'epoca dirigente della sezione "alternativa" del palinsesto Fox, con in mano il concept di una sitcom animata incentrata sui Griffin, classica *New England family*. L'entusiasmo era alle stelle per entrambi: alla Fox era ormai chiaro che la sitcom animata era una miniera d'oro appena scalfita e che aveva ancora molto da dare, mentre il disegnatore puntava a diventare il più giovane produttore esecutivo dell'emittente. Entrambi videro le proprie aspettative realizzate: il programma fu inserito nel prestigioso *prime time* della domenica, tra *I Simpson* e *X-Files*, dopo uno spettacolare esordio in concomitanza con la trasmissione del Super Bowl, uno degli eventi televisivamente più seguiti negli Stati Uniti⁸⁰.

L'interesse per la serie, tuttavia, precipitò in fretta, e subì ben due cancellazioni nel giro di tre anni. Fu solo grazie ad un incredibile incremento delle vendite dei DVD e dei *rerun* in syndacation su Cartoon Network e TBS che la serie si risollevò e permise al creatore, Seth MacFarlane, di recuperare la sua posizione in seno alla Fox. Ciononostante, il prodotto tornò profondamente cambiato rispetto alle stagioni pre-cancellazione, presentando una diversa struttura narrativa, un diverso umorismo e addirittura nuove personalità per i personaggi

⁸⁰ Schwartz Jason, "How has Family Guy changed?", Geeks, Gennaio 2017, <https://vocal.media/geeks/how-has-family-guy-changed> (ultimo accesso: 18/9/21).

principali, molto meno legate ai canonici ruoli della sitcom tradizionale presenti nelle prime tre stagioni della serie.

Forse senza saperlo, MacFarlane aveva aperto una via che raramente era stata intrapresa da qualcuno nell'universo televisivo, ovvero quella dell'assurdismo. Questo può essere sintetizzato dalla definizione di Albert Camus, che lo descrive come «il divorzio tra la mente che desidera e il mondo che disillude»⁸¹. In altre parole, senza addentrarsi in una dissertazione filosofica, l'assurdismo consiste nella visione di un Universo in cui non esiste un significato finale e il bisogno di ordine dell'essere umano collide con il caos dell'esistenza.

Nel corso del Nuovo Millennio l'assurdismo è diventato uno dei caratteri fondamentali di alcuni prodotti volti ad incarnare certi aspetti dell'estetica postmoderna, spesso quelli più cinici o nichilisti. Il collegamento tra assurdisimo e postmodernismo può spiegarsi con le parole che Arthur Danto ha utilizzato riferendosi all'arte contemporanea: «gli artisti [...] erano liberi di fare arte in qualunque modo e per qualunque scopo desiderassero, oppure per nessuno scopo»⁸². Ovviamente ci sono differenze sostanziali tra arte e televisione postmoderna, ma in ogni caso è questa (potenziale) rinuncia volontaria ad un significato profondo in favore di una “estetica della superficie” a dare la possibilità ad alcune serie televisive di esplorare mondi complessi e mostrarci che in fondo non c'è niente da imparare, nessun significato da trovare.

È proprio la possibilità di scegliere di non avere un vero scopo a determinare un nuovo modo di intendere la serialità, e a condizionare sensibilmente le direzioni intraprese da alcuni prodotti negli ultimi anni, specialmente nel campo dell'animazione. A questo proposito, infatti, Malavasi e Fassone affermano che i tre cardini del postmoderno sono la rivisitazione del passato, l'ironia e il metalinguaggio⁸³. Tre aspetti che, come vedremo, sono fondamentali nella comedy animata di ultima generazione. In parte, sicuramente, essi sono generati dall'estetica postmoderna di cui è intrisa questa stagione della serialità animata, ma dall'altro lato nascono autonomamente come istanze formali del genere animato in sé.

Come può questa possibilità di rottura con ogni regola conciliarsi con la sitcom (o con una serie animata che rimanda vagamente alla stessa), per sua natura fortemente codificata? E come si è passati dall'umorismo caotico, bonario (ma pur sempre pungente) e *gag-centered* de *I Griffin* al cinico e distruttivo nichilismo di *Rick & Morty*?

⁸¹ Camus Albert, *Il mito di Sisifo*, Milano, Bompiani, 2013, p. 17.

⁸² Danto Arthur C., *Dopo la fine dell'Arte – L'Arte contemporanea e il confine della Storia*, Milano, Mondadori, 2008, p. 15.

⁸³ Malavasi Luca, Fassone Riccardo, “La stagione postmoderna”, in Carluccio Giulia, Malavasi Luca, Villa Federica (a cura di), *Il cinema – Percorsi storici e questioni teoriche*, Roma, Carocci Editore, 2015, p. 128.

Nel corso del presente capitolo si cercherà di dare una risposta a queste domande e ad affrontare il rapporto tra il filone sperimentale dell'animazione, già delineato nelle pagine precedenti e più portato, per sua natura, nel recepire le direzioni formali appena accennate, e l'estetica di cui è impregnato attraverso quattro canali: la struttura formale e narrativa, il disegno, il ruolo dell'autorialità nello stile adottato e l'audience di riferimento, per poter infine trarre le conclusioni sul rapporto con l'assurdismo.

2.1 – La duplice natura della sitcom animata

Per analizzare come si sia arrivati alle odierne traiettorie narrative della serialità animata è opportuno partire dalle caratteristiche tradizionali della sitcom a cartoni, il che significa, inevitabilmente, risalire all'origine della sitcom animata contemporanea, *I Simpson*. Chiaramente la storia della sitcom animata è un percorso in divenire e *I Simpson*, a sua volta, riprende degli elementi da altri prodotti meno recenti, come *I Flintstones*, *I Jetsons* e in generale da tutte le sitcom animate – generalmente accompagnate da scarso entusiasmo – prodotte tra gli anni Sessanta e Ottanta. Ma ad aprire una nuova, florida stagione dell'animazione per adulti è stato proprio il gioiello di Matt Groening. Bisogna però fare attenzione: il termine “tradizionale”, accostato a *I Simpson*, è da prendere con le molle. La dirigente pubblicitaria Betsy Frank, nei primi anni Novanta, asserì che «è assolutamente così – [*I Simpson* è] una sitcom che per puro caso è animata⁸⁴».

Forse, però, è più esaustivo rievocare l'idea di Paul Wells secondo cui i prodotti animati sono soggetti ad una doppia legge: da una parte quella del genere d'appartenenza, in questo caso la sitcom; dall'altra, le leggi proprie dell'animazione. Il prodotto di questa duplice natura ha come risultato una serie televisiva che, certamente, è una sitcom e viene sorretta dai meccanismi tradizionali del genere, ma è anche molto altro, come evidenziato dal superamento di certi limiti che i generi in *live-action* non possono travalicare.

⁸⁴ Mittell Jason, “Cartoon realism: genre mixing and the cultural life of *The Simpson*”, in *The Velvet Light Trap*, n. 47, 2001, p. 18.

2.1.1 – Imparare dalla tradizione: la sitcom

Cominciamo analizzando la natura “sitcom”, tenendo ben presente che una definizione esaustiva del genere è inesistente⁸⁵. Nel contesto dell’animazione vanno perdendosi molte delle caratteristiche più note, come la *laugh track* che scandisce i tempi delle battute (inserita unicamente con il preciso intento di prendersi gioco di questa pratica) oppure quelle legate intrinsecamente alla produzione in *live-action* e alla necessità del basso costo di produzione, come le location limitate o le particolari modalità di ripresa (a camera singola o, più frequentemente, multi-camera) e i ricorrenti punti dello spazio ideali per le inquadrature.

Ciò che rimane, tuttavia, sono le strutture narrative: la divisione in tre atti (ordine, stravolgimento dell’ordine, ritorno alla condizione di partenza) contrappuntati dagli spot pubblicitari (laddove siano previsti dalla piattaforma di trasmissione); gli episodi dalla durata fissa (attestata sulla mezz’ora, comprendendo le inserzioni); l’ambito familiare come terreno prediletto per seminare *sketch*, battute ed equivoci; infine, il costante rapporto simbiotico con la società che ha prodotto la serie stessa, mettendone a nudo le contraddizioni e le assurdità e ponendosi politicamente in uno spettro variabile tra conservatorismo e liberalismo⁸⁶. Tutte le sitcom animate attuano queste caratteristiche, rendendole di fatto riconoscibili come “sitcom”, con sostanziali differenze legate alla poetica di *showrunners* e autori, ma anche rispetto al sistema produttivo che ha originato una determinata serie animata. È pacifico che, con l’emancipazione dagli spot pubblicitari, anche la forma in tre atti, il collocamento dei momenti di suspense in punti strategici dell’episodio e la durata dello stesso vanno destrutturandosi, consentendo nuove forme di racconto. Infatti, se *I Simpson* e buona parte delle sitcom animate concepite in seno alla televisione generalista (tra le quali menzioniamo anche *King of the Hill*, *Futurama*, *South Park* e l’universo MacFarlane) hanno dimostrato una notevole continuità, pure sul lunghissimo periodo, nel mantenere la struttura in atti tradizionale – anche se talvolta sacrificata rispetto ad altri elementi – nel contesto delle piattaforme non lineari le forme narrative sono più fluide e meno riconducibili con immediatezza alla sitcom.

Un esempio lampante è *Disincanto*, serie animata distribuita da Netflix, che mantiene lo stile e l’umorismo ai quali il creatore Matt Groening ci ha abituati ne *I Simpson* e *Futurama*, pure se stavolta la satira sociale è più seria e circoscritta, in particolare intorno ai ruoli di genere nella

⁸⁵ Barra L., op. cit., p. 19.

⁸⁶ Ivi, pp. 35-36.

società⁸⁷. Tuttavia spesso la durata dei singoli episodi si spinge fino ai 36 minuti, i punti salienti della narrazione variano di posizione, così come la struttura dell'arco narrativo della stagione nella sua interezza, mossa da una doppia trama. Se una di esse si apre e si chiude nello stesso episodio, la seconda è il filo conduttore di tutta la stagione e ci trasporta da un episodio al successivo. Mittell associa la nascita di questo schema stratificato di trame dalla durata variabile all'origine della cosiddetta «televisione complessa»⁸⁸, caratteristica fondamentale della serialità contemporanea.

Nel primo episodio della serie di Groening facciamo la conoscenza di Tiabeanie (Bean, per gli amici), la giovane principessa ribelle che non vuole sposarsi, anche se il padre pretende le nozze per questioni diplomatiche; la trama autoconclusiva di Bean prevede il tentativo di sottrarsi al matrimonio obbligato voluto da suo padre. A causa di ciò, nello stesso episodio Bean fugge dalla città in compagnia di Elfo, una creatura magica che non conosce la miseria del mondo poiché ha vissuto da sempre in un villaggio dove esiste solo felicità, e di Luci, un piccolo demone comparso misteriosamente e che la segue ovunque vada. La trama che copre l'arco stagionale ci porterà a rispondere ai dubbi seminati nel primo episodio: riuscirà Bean ad evitare i pretendenti e a realizzarsi autonomamente? Chi le ha mandato il demone, e per quale scopo? Elfo riuscirà a conquistare Bean?

Un secondo aspetto della sitcom molto presente nella sua declinazione animata è la famiglia come nucleo centrale degli eventi della serie. Nuovamente, il collegamento con la tipica famiglia da sitcom è tanto più forte quanto più si torna indietro nel tempo. Così se *I Simpson*, nonostante l'esorbitante numero di personaggi secondari, si incentra sempre sulla famiglia che dà il nome alla serie e alle loro disavventure, un progetto dell'ultimo decennio come *Rick & Morty* presenta sì un nucleo familiare tradizionale, ma come suggerisce il titolo della serie i parenti del nonno e del nipote sono personaggi addizionali e solo raramente ottengono un discreto spazio nel corso dei singoli episodi.

Non si cada però nell'errore di pensare che *I Simpson*, nonostante l'impianto molto vicino alla sitcom, sia una famiglia del tutto tradizionale. Già nel lontano 1990, quando la ormai pluritrentennale serie si trovava ancora alla seconda stagione, il critico televisivo Tom Shales scrisse che i cinque protagonisti erano «la parte rovesciata ed oscura dei Nelson, gli Anderson,

⁸⁷ Hughes Josiah, “*Disenchantment* sees Matt Groening living in the past”, *Exclaim*, 14 Agosto 2018, https://exclaim.ca/comedy/article/disenchantment_sees_matt_groening_living_in_the_past (ultimo accesso: 18/9/21).

⁸⁸ Mittell Jason, *Complex TV – Teoria e tecnica dello storytelling delle serie tv*, Roma, Minimum fax, 2017, p. 48.

i Brady e di tutte le altre famiglie da sitcom presenti fin dalle origini della televisione⁸⁹». Se infatti è vero che la famiglia Simpson è un ritorno alla classica famiglia da sitcom (padre, madre, due figli “e mezzo”) dopo un periodo, tra gli anni Settanta e Ottanta, dominato da nuclei “incompleti” o atipici, è altresì vero che Homer è quanto di più lontano dal padre amorevole e saggio di *Father Knows Best* (CBS, 1954-1960), o che lo spirito ribelle e anarchico di Bart non verrà mai acquietato dalle importanti lezioni di vita impartite dai genitori come in *Leave it to Beaver* (CBS, 1957-1958; ABC, 1958-1963)⁹⁰. Prendendo in prestito le parole di Linda Hutcheon, *I Simpson* apre la strada ad un progressivo discostamento da una televisione che «nel suo affidamento *non problematizzato* alla narrativa realistica ed a convenzioni rappresentative trasparenti, è pura complicità mercificata, senza la critica necessaria per definire il paradosso postmoderno»⁹¹. È in questa ambiguità tra una famiglia chiaramente disfunzionale, autodistruttiva e ribelle rispetto al canone della famiglia americana, eppure allo stesso tempo apparentemente perfetta nella sua formazione (il padre imbranato, la moglie sicura di sé e devota a casa e famiglia, il figlio ribelle, la figlia abile a scuola e nelle arti, la neonata dalle misteriose e sorprendenti doti) che si cela il geniale assetto familiare che ha retto e regge tutt’ora le storie di Springfield da più di trent’anni. E questo, si fa presente, indipendentemente dal carattere di sitcom animata o in *live-action*.

Ne *I Griffin* c’è stato il tentativo di recuperare la formula familiare de *I Simpson*, ma gli archi narrativi e l’appeal verso i personaggi stessi hanno perso di entusiasmo nel giro di poco tempo, contribuendo alla cancellazione della serie. Il gruppo di sceneggiatori ha quindi dovuto assegnare delle personalità completamente diverse ai protagonisti, alla riapertura della produzione, in modo da sopperire alla mancanza di slancio. Così il cane parlante Brian, da voce della ragione, diventa lo scimmiettamento dell’ipocrisia liberale americana; Stewie, da piccolo genio del male con l’ossessione di uccidere la madre, si trasforma in un disadattato sociale con un orientamento sessuale ambiguo. Questi cambiamenti hanno fatto emergere personaggi facenti parte dello stesso nucleo familiare ma dalle personalità collidenti, tanto che ormai risulta estremamente difficile creare un episodio de *I Griffin* in cui tutta la famiglia interagisca in sintonia⁹².

⁸⁹ Shales Tom, “The Prime Time. Sunday night television from *The Ed Sullivan Show* to *The Simpsons*”, *The Washington Post*, 11 Marzo 1990, <https://www.washingtonpost.com/archive/lifestyle/style/1990/03/11/the-prime-time/4460fdce-e03d-4ca6-83e4-8cec059c1a82/> (ultimo accesso: 18/9/21).

⁹⁰ Cantor Paul A., “*The Simpsons*: atomistic politics and the nuclear family”, in *Political Theory*, vol. 27, n. 6, Dicembre 1999, p. 738.

⁹¹ Hutcheon Linda, *The Politics of Postmodernism*, New York, Routledge, 1989, p. 10.

⁹² Schwartz J., “How has Family Guy changed?”.

A proposito de *I Griffin*: per stessa ammissione di MacFarlane, la famiglia di Quahog è stata concepita in senso altamente disfunzionale, e questo con il preciso scopo di stimolare una riflessione attraverso la cosiddetta satira indiretta. Quest'ultima viene definita come una forma di ironia che «presenta una realtà non attrattiva e non desiderabile tramite personaggi che si comportano in maniera socialmente dirompente e che disapprovano le emozioni, facendone i soggetti dell'attacco satirico⁹³». Il colpire lo spettatore mostrando azioni del tutto condannabili è allo stesso tempo motivo di risata e di indignazione. Quest'ultima può essere “benigna” quando viene incanalata in una riflessione critica nei confronti della società, o “maligna”, quando al contrario la critica viene mossa alla serie stessa più che alla società di cui è specchio. Il tipo di indignazione, diventata una delle caratteristiche più note della serie, non dipende né dal tipo di pubblico né dalla qualità della battuta, ma piuttosto dalla commistione di entrambi gli elementi.

Con la maggiore complessità raggiunta dalla sitcom negli ultimi decenni, anche l'animazione ha seguito i cambiamenti occorsi nella rappresentazione del nucleo familiare. I prodotti facenti parte dell'universo MacFarlane (*I Griffin*, *American Dad*, *The Cleveland Show*) dipanano gli episodi sia seguendo trame in ambito domestico, ma più spesso puntando sulle avventure vissute con gli amici – anche per quanto detto riguardo la difficile interazione collettiva tra i personaggi della famiglia – allineandosi così alle traiettorie della sitcom amicale emersa con enorme successo negli anni Novanta⁹⁴.

Serie come *Futurama*, e più tardi *Archer* e *Brickleberry*, hanno deciso invece di puntare sulla famiglia che viene a crearsi in ambito lavorativo. In *Futurama*, infatti, il fattorino delle pizze Fry viene accolto nel 3000 d.C. da una ditta di spedizioni interplanetarie. *Archer* segue le missioni di una sgangherata agenzia di spionaggio americana tra scene d'azione e spie dalla personalità esilarante, mentre *Brickleberry* mette in scena le bizzarre perversioni dei ranger che si occupano di curare il parco naturale che dà il nome alla serie.

L'ultimo aspetto citato che la narrazione animata riprende dalla sitcom è la critica sociale, la quale tuttavia risulta difficile da trattare unicamente come forma derivata dalla sitcom, in quanto la componente animata ha contaminato profondamente questa caratteristica creando un particolare tipo di ironia in cui la vena comica e quella animata risultano imprescindibili. Basti qui affermare che la critica sociale, ovviamente orientata soprattutto – ma non esclusivamente

⁹³ Ryan Reilly J., “Where are those good old fashioned values? Family and satire in *Family Guy*”, s.l., Brigham Young University, 1 Giugno 2015, <https://scholarsarchive.byu.edu/etd/5583> (ultimo accesso: 18/9/21).

⁹⁴ Barra L., op. cit., p. 33.

– ad un pubblico statunitense, dunque immerso nella società oggetto di critica⁹⁵, è sempre stata una componente fondamentale della serialità animata comica, sia di vecchia che di nuova generazione, e secondo alcune ricerche si tratta della motivazione principale che spinge gli *young adults* ad avvicinarsi a questi prodotti⁹⁶. Che si tratti di una critica velata da un umorismo “soft” come ne *I Simpson*, oppure dall’*aggressive humour* alla base della scrittura de *I Griffin*, lo sdoganamento di certi temi socialmente considerati come tabù dalla società è maggiorato in un prodotto animato, in cui ci si sente più liberi di parlare di qualsiasi cosa e di farlo con uno sguardo talvolta crudo, molto efficace e massicciamente venato di satira. Come fanno notare alcuni studiosi, infatti, «ora che è la sitcom più longeva di sempre, sembra appropriato affermare che *I Simpson* ha stabilito che la satira sulla sitcom e sulle norme sociali è la norma»⁹⁷. A giudicare dalla risonanza che la formula ironica de *I Simpson* ha avuto sulle sitcom animate successive si può senz’altro concordare con tale affermazione.

Specialmente i prodotti che fanno uso di *aggressive humour*, come *I Griffin* o *South Park*, utilizzano grosse quantità di satira esplicita ed implicita, più diretta nel veicolare il messaggio⁹⁸, ma allo stesso tempo essa chiude le porte a larghe fette della popolazione, sia occidentale che orientale. Basti pensare al fatto che *I Griffin* siano tuttora banditi da paesi come la Cina o l’Indonesia, e che *South Park* sia spesso andata incontro a censure da parte di organizzazioni religiose o politiche. Alcuni episodi incentrati sulla critica al Cattolicesimo hanno trovato una veemente resistenza anche in Italia, impedendone di fatto la messa in onda su Italia 1⁹⁹.

La satira, nonostante la resistenza di parte della popolazione, può imboccare tante vie per raggiungere efficacemente l’audience di riferimento. Facciamo un esempio comparando il modo in cui viene attuata la critica sociale nei confronti del porto d’armi negli Stati Uniti. Ne *I Simpson*, all’interno dell’episodio “The Cartridge Family” (09x05), Homer vuole comprare una pistola, e il negoziante gli fa presente che essendo stato in prigione e in istituti mentali, egli è considerato come “potenzialmente pericoloso”. Chiedendo cosa questo significhi, Homer riceve la risposta: «significa solo che devi aspettare una settimana in più per avere una

⁹⁵ Tueth Michael V., *Laughter in the living room: Television comedy and the American home audience*, Berna, Peter Lang Publishing, 2004, p. 1.

⁹⁶ Zsila Ágnes e al., “Motives for viewing animated sitcoms and their associations with humor styles, positivity, and self-criticism”, PLOS One (pubblicazione online), 17 Marzo 2020 (ultimo accesso: 18/9/21).

⁹⁷ Gray Jonathan, Jones Jeffrey P., Thompson Ethan, “The State of Satire, the Satire of State”, in Gray Jonathan, Jones Jeffrey P., Thompson Ethan (a cura di) *Satire TV: Politics and Comedy in the Post-Network Era*, New York, NYU Press, 2009, p. 23.

⁹⁸ Ibidem.

⁹⁹ Caci Davide G. G., *I Simpson, I Griffin & Co. – Le sitcom animate dalla preistoria de I Flintstones ai giorni nostri*, Latina, Tunué, 2008, pp. 59-60.

pistola»¹⁰⁰. Tutta la critica sociale, in questo caso, è affidata ad uno scambio di battute e alla capacità dello spettatore di riflettere sull'argomento partendo dall'input dialogico.

I Griffin usa un approccio diverso: Carter, il padre di Lois, regala a quest'ultima una pistola per il compleanno, che lei subito rifiuta affermando che avere armi in casa è pericoloso, soprattutto in presenza di bambini. Quando Peter trova la pistola comincia a farne un uso improprio e a servirsene per qualsiasi scopo: minacciare chi non la pensa come lui o sparare al televisore che trasmette una serie tv poco amata, per esempio¹⁰¹. In questo caso l'impatto visivo è decisamente maggiore e la critica sociale è affidata ad una certa dose di surrealismo, all'exasperazione straniante e alla visione diretta (e facilmente biasimabile) dell'abuso del possesso di un'arma da fuoco.

Si tratta di due modi diversi di intendere la critica sociale, che da un lato si avvicina di più alla tradizione della sitcom, fatta di dialoghi brillanti, e dall'altra sfrutta la libertà del disegno animato per mostrare situazioni assurde ma di impatto più diretto sul pubblico. Come fatto notare da Dettmar riguardo a "The Cartridge Family", ma la sua veridicità può essere estesa anche al sopracitato episodio de *I Griffin*, l'esperienza animata «non pretende di insegnarci, in 23 minuti, cosa dovremmo sentire riguardo la proprietà privata di armi; ma può, comunque, cominciare a suggerirci quanto sia complesso il problema del controllo delle armi»¹⁰².

2.1.2 – (Quasi) senza limiti: gli universi narrativi animati

Le affinità con la sitcom sono notevoli, essendo questo il genere dal quale la serialità animata per adulti è nata e si è sviluppata. Molte delle serie che noi chiamiamo sitcom animate, però, presentano caratteristiche ben diverse dal genere che ha dato loro il nome. Di nuovo, tali caratteristiche sono tanto più evidenti quanto più ci avviciniamo ai giorni nostri, come si evince dall'impennata negli ultimi anni della sperimentazione formale ed estetica della serialità a cartoni. Ad esempio, una serie come *Rick & Morty* viene considerata sitcom, sebbene condivida con essa pochi elementi. A mio avviso, questo avviene in parte perché c'è ancora grande confusione quando si parla di generi televisivi, soprattutto di sitcom, e soprattutto quando entra

¹⁰⁰ Cantor P. A., op. cit., p. 734.

¹⁰¹ L'esempio è tratto dall'episodio "Regarding Carter" (17x05). Curiosamente, la serie trasmessa quando Peter spara al televisore è *The Orville*, ultimo progetto di MacFarlane. Peter, doppiato dallo stesso MacFarlane, giustifica l'atto affermando che quella serie gli «impedisce di fare il [suo] lavoro ne *I Griffin*».

¹⁰² Dettmar Kevin J. H., "Learning Irony with The Simpsons", in Alberti John (a cura di) *Leaving Springfield: The Simpsons and the possibility of oppositional culture*, Detroit, Wayne State University Press, 2003, p. 105.

in gioco l'imprevedibile e complessa incognita dell'animazione. Ciononostante, vanno riconosciuti due fatti. Il primo è che la sitcom è un genere in costante evoluzione, estremamente riluttante nel farsi ingabbiare dentro definizioni puntuali¹⁰³; la sitcom animata potrebbe quindi essere intesa come un'evoluzione – o meglio, un percorso alternativo – rispetto al gemello in *live-action*. In secondo luogo, la discendenza dalla sitcom tradizionale è imprescindibile, e che sia ripresa per farsi beffa delle sue istanze o per semplice derivazione, l'affinità consente di riportare l'animazione in una dimensione più familiare allo spettatore, ovvero di «offrire la critica in un contesto familiare e ideologicamente accettabile: il formato tradizionale della sitcom. È questo mix di shock e rassicurazione che distingue la comedy televisiva animata»¹⁰⁴. Detto questo, è il momento di analizzare più nello specifico in cosa consiste la spinta innovatrice incarnata dal cuore animato delle serie presentate in questo capitolo.

La prima caratteristica peculiare, usata fin da quando è stato possibile, è una libertà potenzialmente infinita nelle pratiche di *world-building*.



Figura 7 - la vasta gamma (comunque incompleta) dei personaggi ricorrenti ne "I Simpson"

L'universo narrativo de *I Simpson*, ma in generale di quasi tutte le comedy animate tra gli anni Novanta e Duemila, è estremamente più ampio rispetto ad un corrispettivo con attori in carne

¹⁰³ Barra L., op. cit., p. 32.

¹⁰⁴ Tueth M. V., op. cit., p. 141.

ed ossa. La città di Springfield non è soltanto un vago contenitore che racchiude le evoluzioni dei protagonisti, ma un vibrante insieme di location, ognuna con la propria specificità, e di personaggi secondari che sembra non finire mai. Se vediamo la bottega dell'Androide sappiamo che la scena si dipanerà in un certo modo, con battute metatestuali da parte del proprietario del negozio, riferimenti alla cultura nerd, e ci aspettiamo determinati personaggi interagire in questo luogo, in particolare Bart e il migliore amico Milhouse. Spostandoci alla taverna di Boe, invece, varia anche il pool di personaggi, il tipo di battute, l'atmosfera stessa della trama. È più probabile che a condurre la scena sia Homer, che a farci ridere siano gli *sketch* del compagno di bevute Barney, sempre ubriaco fradicio, e che rispetto all'atteggiamento passivo-aggressivo dell'Androide qui vi sia un clima più da "confessionale", dove i frequentatori del locale possono sfogarsi lontano dalle orecchie della famiglia. La taverna di Boe ha un ruolo speciale tra tutti i luoghi di Springfield, in quanto «per assurdo, in una città in cui aleggia un alone di perbenismo ipocrita e falso, il luogo più disgustoso risulta essere quello dove i cittadini sono liberi di essere ciò che in realtà sono»¹⁰⁵, determinando così uno specifico e fondamentale ruolo all'interno dell'assai più vasto meccanismo che chiamiamo Springfield. E quelli presentati sono solo due esempi nella miriade di location diverse nella cittadina, ognuna con delle caratteristiche specifiche. Una sitcom in *live-action*, generalmente, utilizza tre o quattro location fisse, di conseguenza tutta l'attenzione viene posta sui personaggi. Ma nella sitcom animata i personaggi – per quanto centrali nella narrazione – si “autoregolano” in base all'ambiente circostante, alla porzione di città nella quale agiscono.

Henry Jenkins parla del *world-building* come di una caratteristica fondamentale dello *storytelling* contemporaneo, e per spiegarne il collegamento riporta le parole di uno sceneggiatore hollywoodiano:

Quando ho iniziato, si faceva il pitch di una storia, perché senza una buona storia non si poteva avere un film. Più avanti, non appena si erano diffusi i sequel, si faceva il pitch di un personaggio, perché un buon personaggio può dare vita a più storie. Adesso, si fa il pitch di un mondo, perché un mondo può tenere insieme più personaggi e più storie su più media¹⁰⁶.

¹⁰⁵ Caci D. G. G., op. cit., p. 50.

¹⁰⁶ Jenkins H., op. cit., p. 22.

E non è un caso che molte case editrici abbiano deciso di pubblicare delle “guide turistiche” di Springfield o di Quahog, puntando proprio sulla piacevolezza di scoprire ogni aspetto di un mondo complesso che il medium televisivo non riesce ad esplorare fino in fondo.

Un altro fondamentale aspetto della sitcom potenziata dalla forma animata è quello della realtà diegetica. Molti teorici della buona scrittura per lo schermo, tra cui Robert McKee, pongono l’accento sulla coerenza narrativa di un universo. Non importa quanto assurde siano alcune “leggi” del mondo diegetico, la cosa importante è che esse rimangano fisse lungo tutta la vita di una serie affinché la si possa apprezzare come coerente verso sé stessa¹⁰⁷. Ad esempio, una diffusa (ma non universale) tendenza nelle sitcom animate è quella di disegnare solo quattro dita della mano ai personaggi. Sebbene non sia la prassi della *nostra* realtà, lo spettatore reputa questo fatto perfettamente normale, se calato nel contesto in questione.

Di nuovo, l’animazione amplia e non di poco l’orizzonte della coerenza della realtà diegetica, con sempre maggiore libertà man mano che la sperimentazione procede, tanto che serie televisive come *Archer*, *Rick & Morty* e la stessa *I Griffin* hanno spinto così lontano questi limiti da mettere in discussione le più ampie regole legate al genere della sitcom stesso. Anche se, va detto, le celebri e discusse forzature di trama de *I Griffin* sono a loro volta diventate una firma della serie che di fatto pongono un nuovo limite, estremamente elastico ma pur sempre presente. Tali forzature, ad esempio, riguardano la necessità di raggiungere a tutti i costi un lieto fine entro la ventina di minuti di episodio, anche se questo comporta miracolosi interventi sovranaturali o gesti illogici.

Tra i tanti casi possiamo citare il finale di “Believe it or not, Joe’s walking on air” (06x03), in cui l’amico paraplegico di Peter, Joe, riacquista l’uso delle gambe. Quando la moglie Bonnie scopre che Joe sta per lasciarla, lei cerca di sparargli nella spina dorsale per renderlo disabile di nuovo e farlo tornare come prima, in modo che desista dal divorziare. Frustrato dal fatto che Bonnie non riesca a centrare l’obiettivo con la pistola, Joe decide di rendersi nuovamente disabile da solo. Per quanto l’ovvia forzatura della trama possa far storcere il naso, atta solo a mantenere quel “ritorno all’ordine” che costituisce un fattore imprescindibile della struttura narrativa della sitcom, e per quanto insensata (o, per alcuni, offensiva) sia la modalità con cui tale scopo è stato raggiunto, va fatto presente che, in primis, l’assurdità del finale ironizza proprio sulla necessità di trovare a tutti i costi un ritorno all’ordine e al lieto fine¹⁰⁸, anche se questo significa rendersi paraplegici da soli. In secondo luogo, il fatto di chiudere

¹⁰⁷ McKee Robert, *Story – Contenuti, struttura, stile, principi per la sceneggiatura e per l’arte di scrivere storie*, Roma, Omero, 2010, p. 34.

¹⁰⁸ Ryan R. J., op. cit., p. 65.

insensatamente gli episodi diventa, di fatto, il nuovo limite della coerenza narrativa della serie, pertanto il pubblico fedele si aspetterà – e accetterà – episodi che prendono pieghe stravaganti, per poi risolversi nel giro di un minuto.

L'attenzione agli universi narrativi e alla coerenza della realtà diegetica è aumentata notevolmente negli ultimi anni, con l'azione congiunta delle pratiche di *transmedia storytelling* e dell'aumento di complessità delle trame. Questo doppio input ha generato la pratica dei “multiversi”, sperimentata con successo dalla DC e dalla Marvel, da sempre in prima linea nell'innovazione del *world-building*, che consente la coesistenza di universi (intesi sia in senso stretto che in senso narrativo) plausibili e retti da regole differenti¹⁰⁹.

Nel mondo dell'animazione questa pratica è stata utilizzata sia per ottenere il massimo rendimento dalle potenzialità narrative di alcuni *franchise* (come si evince dalla recente, straordinaria proliferazione di serie a cartoni a tema Star Wars), ma soprattutto per sfruttare la libertà consentita dal disegno. In *Archer*, ad esempio, quando il protagonista finisce in coma profondo, il suo subconscio gli fa vivere, nell'arco di tre stagioni, delle avventure in cui i personaggi originali della serie sono calati in universi che riflettono (e talvolta ridicolizzano) tre generi cinematografici: il *noir* degli anni Quaranta, il film d'avventura, la fantascienza pre-Star Wars¹¹⁰.

Ma il caso senz'altro più emblematico è *Rick & Morty*, che basa letteralmente il suo universo narrativo su quello che Rick chiama il “multiverso”, ovvero l'insieme di tutte le realtà possibili e parallele. Le peripezie dei due protagonisti prendono piede in questi innumerevoli mondi alternativi, dove il Rick e il Morty “originali” devono fare i conti con le leggi peculiari di una specifica realtà (ma più spesso impongono le leggi della *loro* realtà, creando catastrofi multi-dimensionali), e costringendo lo spettatore a fare altrettanto. Il risultato è un universo diegetico potenzialmente infinito nel quale la coerenza delle leggi cambia di volta in volta, in base alla realtà alternativa nella quale si muovono i personaggi. La potenziale illimitatezza del mondo narrativo della serie è comunque mitigata dal punto di vista che assume lo spettatore seguendo una specifica versione dello scienziato e di suo nipote, quella che lo stesso Rick designa come “versione C-137”, che presenta uno specifico rapporto tra i due protagonisti e specifiche dinamiche nel nucleo familiare composto, oltre che da Rick e Morty, dalla sorella teenager di

¹⁰⁹ Brembilla Paola, Pescatore Guglielmo, “Adattamento, rimediazione, *transmedia storytelling* e poi? Il caso degli universi Marvel e DC Comics al cinema e in televisione”, in Colaone Sara, Quaquarelli Lucia (a cura di), *Bande à part. Graphic novel, fumetto e letteratura*, Milano, Morellini, 2016, p. 136.

¹¹⁰ Desowitz Bill, “*Archer* Season 11: returning to spy roots after the genre-hopping coma trilogy”, IndieWire, 24 Giugno 2021, <https://www.indiewire.com/2021/06/archer-animation-fxx-jessica-walter-1234646680/> (ultimo accesso: 18/9/21).

quest'ultimo, Summer, e dai genitori Beth e Jerry. Tale versione, per quanto rimanga solo una delle tante, può essere definita “la più coerente” in quanto punto di osservazione di tutte le altre realtà e costituisce il legame principale con il genere della sitcom, per quanto flebile.



Figura 8 - la riunione di tutte le versioni alternative di Rick in "Rick & Morty"

Il secondo progetto animato del co-creatore Justin Roiland ha tentato di arginare questa grande proliferazione di universi alternativi, riportando i limiti alla dimensione domestica della sitcom. *Solar Opposites*, infatti, prevede un'unica realtà che mostra con maggiore evidenza sia la derivazione dalla sitcom che quella dall'animazione, in questo caso tradotta nella derivazione dalla fantascienza, genere facilmente adattabile al disegno con ottimi risultati. Il produttore Mike McMahan ha spiegato che unire queste due anime è stato semplice: «non abbiamo dovuto reinventare la sitcom o la vena fantascientifica – abbiamo solo dovuto metterle insieme senza spiegare niente»¹¹¹.

La sitcom è incarnata dal quadretto familiare “atipico” composto da Korvo e Terry, due alieni dalla personalità opposta (il primo intelligente e cinico, il secondo ingenuo ed ottimista) e dai loro due mini-replicanti, Yummyluck e Jesse. La riproposizione di personalità tipiche della sitcom, il nucleo familiare classico e la dimensione intima del quartiere residenziale americano, con i piccoli problemi di convivenza e buon vicinato che gli alieni devono affrontare in ogni

¹¹¹ Desowitz Bill, “*Solar Opposites*: Pushing adult, sci-fi animation beyond the subversive *Rick and Morty*”, IndieWire, 7 Luglio 2020, <https://www.indiewire.com/2020/07/solar-opposites-pushing-beyond-rick-and-morty-1234571742/> (ultimo accesso: 18/9/21).

episodio, rimandano chiaramente alla sitcom. Allo stesso tempo non può sfuggire allo spettatore che i protagonisti sono alieni, e si comportano come tali. Narrativamente questo dà modo di ridicolizzare la società umana alla luce del punto di vista di un non-umano, come si evince dall'ultima parte della sigla dove Korvo, ad ogni episodio, si pone una domanda diversa sulla stupidità umana, ovviamente con fare provocatorio: «alcuni animali sono domestici, ma loro – loro mangiano gli animali. E agli altri animali che non mangiano insegnano a giocare a basket come *Air Bud*. Com'è che semplicemente non li mangiate tutti?»¹¹². Ma allo stesso tempo, in quanto alieni Korvo e “famiglia” portano nella serie significati, oggetti e conoscenze tipiche del genere fantascientifico, creando enormi problemi agli esseri umani. Ad esempio, nell'episodio “P.A.T.R.I.C.I.A.” (01x06) Korvo decide di costruire un robot con una scheda madre programmata per rispondere agli stimoli esterni basandosi sulle battute delle mogli nelle sitcom. Ma quando l'automa riceve segnali contrastanti dal suo cervello¹¹³ esso si sovraccarica, e lo trasforma in una macchina da guerra che distrugge mezza città.

Il senso finale del potenziamento narrativo consentito dall'animazione sta proprio in questa natura a metà strada tra il realismo, espresso tramite la critica, la rappresentazione e, in generale, il forte legame con la società, e la sperimentazione fantastica, tramite la quale questa critica emerge con forza maggiore. Per utilizzare un'espressione di Kaufman, la sitcom animata, intesa nel suo senso più largo, è «ben piantata [...] nel reale mondo fisico [ma] indubbiamente spostata non verso il realismo, ma verso una più convincente forma di fantasia»¹¹⁴.

2.2 – La fruizione dell'immagine animata

Quando si compara una serie animata ad un lungometraggio animato¹¹⁵, la prima differenza che si nota riguarda la resa visiva. I film d'animazione sono sempre chiari, realistici (anche trattando di soggetti non umani), pieni di dettagli e con una grande attenzione al movimento. Davanti ad una serie tv, tuttavia, non ci aspettiamo nessuna di queste caratteristiche: le figure sono bidimensionali, abbozzate, spesso prive di dettagli, la profondità di campo quasi inesistente. Da

¹¹² L'esempio è tratto dall'episodio “The Earth Eraser”, 02x02.

¹¹³ I segnali contrastanti derivano dal fatto che esistono troppi “stereotipi” diversi di mogli nelle sitcom. È un'ulteriore riprova del fatto che tentare di definire il genere con precisione non è una buona idea.

¹¹⁴ Kaufman J. B., “The Heir Apparent”, in Goldmark Daniel, Keil Charles (a cura di), *Funny Pictures - Animation and Comedy in Studio-Era Hollywood*, Berkeley, University of California Press, 2011, p. 52.

¹¹⁵ Il confronto è comunque circoscritto alla produzione statunitense.

cosa deriva questa notevole differenza, e perché soltanto negli ultimi anni sembra che anche l'animazione seriale si stia muovendo verso forme più complesse?

Una prima motivazione è di carattere storico ed ha a che fare con la compagnia madre di tutta l'animazione statunitense, la Disney. Salvo che ai primordi della compagnia, dal lungometraggio animato *Biancaneve e i sette nani* (*Snow White and the seven dwarfs*, 1937) essa ha sempre cercato di emulare la realtà e il cinema in *live-action*, al costo di ingenti spese di produzione. Walt Disney puntava proprio sulla sorpresa di vedere figure disegnate comportarsi e muoversi esattamente come persone reali. Formula che, a giudicare dal successo dei primi lungometraggi, ha senz'altro funzionato. Allo stesso tempo, però, questo "realismo animato" determina «dei limiti nelle possibilità consentite all'animazione, bloccando l'opportunità di usufruire in pieno delle potenzialità di quest'ultima»¹¹⁶. Questi limiti non solo sono di natura motoria ed estetica, ma anche economica: i pregiati lavori della Disney hanno istituito uno standard qualitativo, nell'animazione, così alto da decretare una carenza di compagnie che avessero abbastanza risorse per produrre continuamente dei prodotti animati. Per farla breve, quello che Disney decideva riguardo i cartoni animati diventava legge. Tant'è che anche una delle compagnie d'animazione più celebri del secolo scorso, la Hanna-Barbera, era solita riciclare spezzoni di vecchi cartoni animati per risparmiare sulla produzione, e ha dovuto affrontare spesso periodi di grande crisi¹¹⁷. Il caso più evidente è quello di *Tom & Jerry*, serie di cortometraggi di gigantesco successo incentrata sugli inseguimenti scalmanati in stile *slapstick* tra un gatto ed un topo, in cui le animazioni dei protagonisti che corrono sono estrapolate da vecchie pellicole e ricollocate su uno sfondo nuovo. Più in generale, dalla metà del Novecento nasce una pratica chiamata "animazione limitata", che «minimizzava e ripeteva il movimento per ridurre il numero di disegni necessari e di conseguenza ridurre il costo»¹¹⁸. Questo standard è durato a lungo, almeno fino agli anni Novanta, con l'avvento massiccio della Computer Grafica (CG). Va specificato che, sebbene la CG nasca all'inizio degli anni Settanta, impiegherà diverso tempo prima di essere utilizzata diffusamente negli studios americani, passando prima per il cinema e solo in un secondo momento alla televisione. Secondo Rabbito, la CG non fa altro che accentuare le caratteristiche di definizione delle forme, realismo nei movimenti e ricchezza di particolari che già la Disney aveva inaugurato nel lontano 1937¹¹⁹.

¹¹⁶ Rabbito Andrea, "La realtà liquida delle nuove forme di animazione contemporanea", in Uva Christian, Wells Paul (a cura di), *Re-Animation – L'animazione contemporanea tra cinema, televisione, videoarte, e nuovi media*, Roma, Bulzoni editore, 2017, p. 25.

¹¹⁷ AA. VV., *Forme di cartone – Estetica dell'animazione televisiva*, Osservatorio di Pavia, 2018, p. 93.

¹¹⁸ Mittell J., "The great Saturday morning exile. Scheduling cartoons on television's periphery in the 1960s", p. 38.

¹¹⁹ Rabbito A., op. cit., pp. 23-24.

Essa ha influito notevolmente sullo sviluppo del disegno animato contemporaneo, ma nel nostro campo d'interesse il suo contributo non è che un affluente, da considerare unitamente ad altri fattori. Ad esempio, il risollevarsi economico della televisione tra anni Ottanta e Novanta, che ha visto arrivare grossi investimenti favorendo le sperimentazioni e consentendo budget più ampi, e l'avvento dell'onnipresente *I Simpson*, che ha rivitalizzato l'animazione per adulti dopo una stagione molto fiacca e spostato le tematiche trattate verso la satira sociale. È proprio la serie di Groening a fornirci un quadro esaustivo dell'evoluzione del disegno animato: se inizialmente a occuparsi della produzione era un folto pool di disegnatori ed animatori e tutto il lavoro veniva svolto su fogli di carta e pellicola, in maniera molto artigianale, dal nuovo Millennio alcuni aspetti della produzione sono stati digitalizzati. I benefici sono evidenti: immagine più pulita, movimenti più fluidi, colori distribuiti con precisione¹²⁰. Al di là del processo di digitalizzazione, per non snaturare l'iconografia dei protagonisti della serie, le linee e i segni particolari dei personaggi sono rimasti grossomodo gli stessi dal 1989. Il disegno è infatti ancora semplice, composto da tratti marcati e precisi e da elementi somatici non sempre realistici, ma ormai dati per assodati (ad esempio, dove finiscono i capelli di Lisa e inizia la fronte?). Questo ha a che fare con le origini della serie, quando nonostante il gran numero di persone che si occupavano dell'animazione, i tempi per produrre un episodio erano stretti e il disegno doveva essere semplice sia per completare in fretta i profili dei personaggi, sia per favorire un disegno "collettivamente coerente", nel senso che era necessario far vedere il meno possibile le differenze di tratto a seconda del disegnatore¹²¹.

Va fatto presente che *I Simpson* erano un caso unico in seno alla serialità animata. Sebbene ad uno spettatore odierno possa non sembrare, il disegno della serie era raffinato e tutto sommato dispendioso sia in termini di tempo, che di soldi. Si potrebbe affermare che lo stile del disegno si rifà alla tradizione della Disney e della Hanna-Barbera, seppure facilitato nella sua produzione da finanziamenti maggiori. Ma se ci spostiamo su serie più di nicchia e prive di grandi investimenti, notiamo che la qualità cambia sensibilmente. *South Park*, ad esempio, semplifica ancora di più il disegno animato utilizzando la tecnica del *cutout* e un'animazione "a passo uno"¹²², rendendo tutti i movimenti sincopati. I commenti sul primo episodio della serie sembrano allinearsi all'idea che l'animazione è decisamente migliorabile. Ne riportiamo

¹²⁰ Plante Chris, "How an episode of The Simpsons is made", The Verge, 25 Ottobre 2015, <https://www.theverge.com/2015/10/25/9457247/the-simpsons-al-jean-interview> (ultimo accesso: 18/9/21).

¹²¹ Ibidem.

¹²² Il *cutout* è una tecnica di disegno per cui si ritagliano delle figure dalla carta da applicare su uno sfondo. L'animazione "a passo uno", invece, consiste nel creare l'illusione del movimento fotografando singoli momenti statici, ricreando così la successione di fotogrammi in modo artificiale.

uno a titolo esemplificativo: «l'animazione è [...] grezza e chiaramente non completa. Alcune colorazioni sono sbagliate e [...] le azioni effettuate dai personaggi sono grossolane e lente»¹²³. Tuttavia, la minore qualità del disegno, soltanto in parte migliorata con l'introduzione della CG, è compensata dalle linee di dialogo brillanti, taglienti e decisamente *politically incorrect*.

In questo elemento è racchiuso il vero cambio di paradigma non solo dell'immagine animata, ma dell'animazione in sé. La critica sociale, portata in superficie da *I Simpson* ma ripresa in vario modo da tutte le serie animate del periodo, basa la sua forza sul dialogo. Questo, ovviamente, non significa che il disegno sia del tutto irrilevante, al contrario. Il disegno consente ai creatori di mostrare esattamente quello che vogliono mostrare, in modo da rendere il più chiaro possibile il dialogo e anzi, attuando una sinergia in cui il disegno galvanizza il dialogo e viceversa. L'apparente semplicità del disegno animato, oltre che essere una misura di velocizzazione della produzione, dà anche modo di vedere la realtà da un altro punto di vista, allo stesso tempo irreal e incredibilmente realistico: «*I Simpson* hanno promosso l'idea di mettere in luce questioni e situazioni con l'assurdismo avanguardistico dello *humour* per adulti, con un format animato che consente ai creatori un assai maggiore margine di manovra, rispetto ai programmi in *live-action*, nel rappresentare personaggi e situazioni stravaganti»¹²⁴.

Prima di questa stagione della serialità animata, essa si definiva principalmente nella sua componente visiva. La Disney e la Hanna-Barbera puntavano sulla spettacolarità del disegno, riducendo spesso lo spazio dato al dialogo o addirittura togliendolo del tutto in favore di un'incalzante colonna sonora. È chiaro, quindi, che gli sforzi produttivi fossero orientati soprattutto a rendere quanto più accattivante possibile la resa visiva. La stagione della sitcom animata, invece, ribilancia la relazione tra parlato e animazione, integrandone i significati. Non c'è da scordare, poi, che l'animazione può rappresentare un'assai più vasta gamma di soggetti, il che si è rivelato estremamente utile per il genere. È possibile far comparire sulla scena personaggi famosi, oggetti surreali o di difficile resa in un contesto *live-action*, più personaggi secondari, nonché inserire più episodi *spin-off* (il caso più celebre è certamente la ricorrenza dell'episodio “La paura fa Novanta” ne *I Simpson*, che tendenzialmente apre la nuova stagione e si dipana attraverso tre mini-storie dell'orrore con i personaggi della serie collocati in un'atmosfera mefistofelica) o universi alternativi con i quali giocare.

Se da un lato *I Simpson* sfrutta l'animazione come possibilità di fare ironia su qualunque cosa, coadiuvando il ruolo del dialogo, dall'altro si fa anche promotrice di una sperimentazione più

¹²³ IMDb Reviews su “Carter gets an anal probe” (01x01), <https://www.imdb.com/title/tt0394893/reviews?start=10> (ultimo accesso: 18/9/21).

¹²⁴ Meyer Andrew, *Animation or Cartoons: an American dilemma*, Seattle, Seattle Pacific University, 2016, p. 43.

spettacolare e puramente visiva, mostrando tutta la sua qualità non solo nella natura da sitcom, ma anche in quella animata. Si prenda come esempio l'episodio in cui Homer ha un'allucinazione provocata dall'aver ingurgitato troppi peperoncini¹²⁵. Trovatosi in un luogo fuori dal tempo, Homer sperimenta cosa significhi avere a che fare con una realtà fisica diversa dalla nostra: il suo corpo assume movimenti "liquidi", quasi come se alcune parti fossero sul punto di colare per terra. Invece che girare la testa per guardare da sinistra a destra, sono i suoi tratti somatici ad essere "inglobati" dalla faccia e a rispuntare sul lato opposto¹²⁶. Insomma, Homer si trova nell'allucinazione di una «allucinazione della sitcom», il che consente ai disegnatori e agli animatori di spettacolarizzare ancora di più la rappresentazione visiva della scena.

Nel contesto più recente, il disegno animato ha intrapreso molteplici strade. Da un lato abbiamo una prosecuzione del tratto semplice e bidimensionale tipico della sitcom animata, anche se, chiaramente, si fa un più largo uso delle tecnologie digitali in fase di produzione. Si tratta di un'animazione low-budget che attua una semplificazione sia produttiva che visiva della formula de *I Simpson*¹²⁷, ma il risultato qualitativo è sacrificato: già ne *I Griffin*, ma potremmo dire nell'intero universo MacFarlane e nelle sitcom animate di nuova generazione, il movimento nelle scene parlate consiste unicamente nel muovere la bocca dei personaggi, dando loro un senso di plasticità talvolta troppo artificiale. Ovviamente non mancano, soprattutto ne *I Griffin*, scene basate unicamente sul movimento (come le già citate scazzottate tra Peter e il pollo), ma sembrano quasi scene staccate dall'episodio in sé, dove invece il movimento è molto limitato e ripetitivo¹²⁸.

Una seconda via intrapresa è quella del ritorno all'artigianalità del disegno, ri-traducendo, in questo modo, la tradizione de *I Simpson* più fedelmente. Assoluta paladina di questa nuova artigianalità è Lisa Hanawalt, che ha disegnato e supervisionato l'animazione di *BoJack Horseman* e del suo prodotto più personale, *Tuca & Bertie*. Hanawalt ci offre un universo animato in costante movimento, che entra ed esce dalla realtà in continuazione, permettendo allo spettatore di esplorare direttamente l'interiorità dei personaggi, in grado di modificare

¹²⁵ L'esempio è tratto dall'episodio "El Viaje Misterioso de Nuestro Jomer (The Mysterious Voyage of Homer)", 08x09).

¹²⁶ Rabbito A., op. cit., p. 32.

¹²⁷ Meyer A., op. cit., p. 44.

¹²⁸ Amidi Amid, "Analyzing the animation of Seth MacFarlane", Cartoon Brew, 24 Settembre 2008, <https://www.cartoonbrew.com/tv/analyzing-the-animation-of-seth-macfarlane-7429.html> (ultimo accesso: 18/9/21).

l'ambiente esterno in base al loro stato d'animo e mostrare più chiaramente temi difficili da trattare, come i disturbi mentali¹²⁹.

Oltre alle serie disegnate da Hanawalt, un altro creatore che ha fatto del suo stile di disegno una firma è Justin Roiland, co-creatore di *Rick & Morty* e *Solar Opposites*. Interessato alla fantascienza, Roiland ha dato libero sfogo alla sua fantasia nel creare miriadi di alieni diversi all'interno dei suoi prodotti, specialmente in *Rick & Morty*. Puntando propriamente sulla spettacolarità e la sorpresa nello scoprire un universo (o meglio, più universi) popolato da così tanti esseri in così tanti pianeti, Roiland ha riportato l'animazione alle sue origini pre-*Biancaneve*, quando il disegno animato era visto come uno strumento dalle potenzialità illimitate. Affiancando questo notevole impatto visivo ad uno script di raro acume, *Rick & Morty* si configura come uno dei prodotti animati più apprezzati di sempre.

Nel frattempo l'animazione stessa della serie diventa un campo di sperimentazione: la quinta stagione viene presentata a sorpresa con un cortometraggio rilasciato da Adult Swim su YouTube¹³⁰ la cui regia è affidata a Takashi Sano, già regista dell'*anime Tower of God* (Webtoon, 2010-in corso). E infatti l'episodio è reso secondo uno stile d'animazione giapponese: tratti somatici tipici degli *anime*, movimento meno fluido, persino i dialoghi, tutti in giapponese, ricalcano il classico parlato dei prodotti nipponici. Il cortometraggio è in tutto e per tutto un *anime*.



Figura 9 - "Rick & Morty" in versione anime

¹²⁹ McKinney D. W., "Embracing the grotesque: talking with Lisa Hanawalt", The Rumpus, 20 Novembre 2020, <https://therumpus.net/2020/11/the-rumpus-interview-with-lisa-hanawalt/> (ultimo accesso: 18/9/21).

¹³⁰ "Rick and Morty vs. Genocider – A special Rick and Morty anime short", https://www.youtube.com/watch?v=-kdltv_CSHE (ultimo accesso: 18/9/21).

Rick & Morty è l'anello di congiunzione tra un'animazione intelligente e satirica e una che invece si rifà all'animazione spettacolarizzata, ma sfruttando davvero al massimo la digitalizzazione delle tecniche di disegno. Tra gli altri campioni di sperimentazione stilistica possiamo citare *Undone*, il quale utilizza la tecnica del rotocalco, tramite la quale si riproduce su pellicola il movimento di attori veri, pratica che rimanda ai primordi dell'animazione¹³¹, ma che viene adesso potenziata enormemente dal ricalco digitale. *Archer*, invece, utilizza un tratto in due dimensioni chiaramente ispirato dall'arte di Roy Lichtenstein e che richiama gli *spy-comics* del secolo scorso (visto anche che la serie parla proprio di spie internazionali), integrando questo stile con l'animazione 3D per la creazione degli ambienti di sfondo¹³².

Ma il prodotto che più di ogni altro spinge lo stile d'animazione oltre i propri limiti è senza dubbio la serie antologica *Love, Death and Robots*, che ha fatto della sperimentazione visiva la propria firma autoriale. Ogni episodio è realizzato con una tecnica diversa da studi d'animazione dislocati in una decina di paesi. Gli stili di animazione sono assolutamente eterogenei: ci sono le produzioni ad altissimo budget, che fanno un uso massiccio di CG in tre dimensioni – stile animato estremamente popolare, in quanto permette di raggiungere un realismo animato assolutamente unico – oppure lo stesso stile di animazione può vertere verso un “realismo distorto”. Alex Rabb, produttore dell'episodio “Secret War”, nel quale un contingente di soldati dell'Armata Rossa deve indagare su delle misteriose stragi in Siberia, afferma infatti che nel suo lavoro «gli elementi visuali possono sembrare realistici, ma abbiamo puntato anche a stilizzarli [...] come si può notare dalle espressioni facciali esagerate dei personaggi o da come gli alberi si piegano in presenza del Male»¹³³.

In altri episodi la resa visiva torna ad una realtà in due dimensioni, nello stile da “cartone animato”. L'acclamatissimo finale della prima stagione, “Zima Blue” (01x18), presenta tratti fortemente irrealistici, con personaggi dalle peculiarità somatiche accentuate a dismisura. Considerato che la storia parla di un artista e della sua ricerca dell'opera d'arte perfetta, mischiando ricerca d'identità, arte e filosofia, l'episodio stesso sembra tornare ad una

¹³¹ Il già citato lungometraggio Disney *Biancaneve* è stato realizzato attraverso questa tecnica; il realismo che ha colpito così tanto gli spettatori dell'epoca deriva proprio dal ricalco delle movenze della ballerina Marjorie Belcher, secondo una tecnica antesignana del *motion capture* (A. Rabbito, p. 27).

¹³² Sarto Dan, Gartler James, “Animating Archer”, Animation World Network, 21 Aprile 2014, <https://www.awn.com/animationworld/animating-archer> (ultimo accesso: 18/9/21).

¹³³ Power Tom, “How Netflix's *Love, Death & Robots* created that eye-popping animation”, IGN, 3 Aprile 2019, <https://in.ign.com/love-death-and-robots/133819/feature/how-netflixs-love-death-robots-created-that-eye-popping-animation> (ultimo accesso: 18/9/21).

dimensione “artistica” di disegno a mano, con una maniacale attenzione alla resa cromatica, attraverso uno stile minimale ma del tutto coerente con il significato della storia¹³⁴.

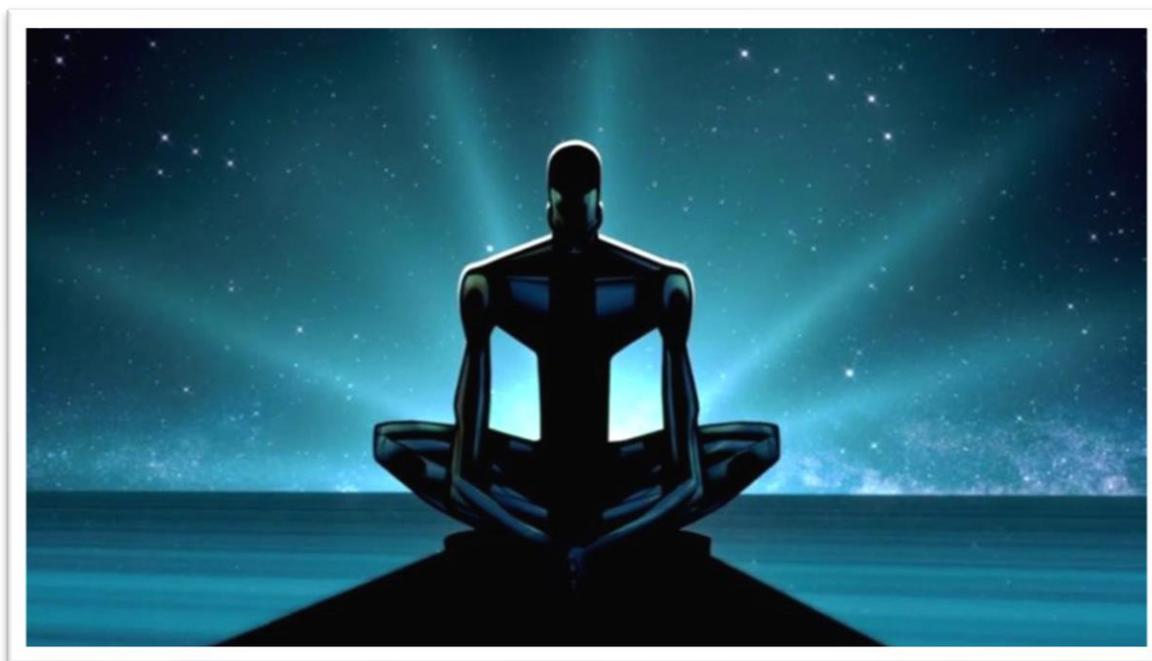


Figura 10 - "Zima Blue"

La serie antologica di Netflix è, secondo una condivisibile osservazione, «una lettera d’amore all’animazione e al senso artistico»¹³⁵, e funge in un certo modo da “galleria d’arte” delle istanze dell’animazione contemporanea. Inoltre, rafforza l’idea che il genere fantascientifico sia un eccellente terreno di prova per giocare sia con il disegno, come ci insegnano gli esilaranti ed assurdi alieni di Justin Roiland, che con l’animazione in senso stretto, come si può evincere dalle notevoli evoluzioni tecniche degli episodi di *Love, Death and Robots*.

In conclusione, il disegno animato ha dimostrato di potersi declinare in una miriade di modi diversi. In alcuni casi il tratto è realistico, in altri fugge dalla realtà; può essere in 3D o in 2D, può puntare alla spettacolarità dell’immagine o semplicemente a consentire maggiore libertà nei temi trattati e negli universi narrativi presentati; in ogni caso, il disegno animato è sempre finalizzato al potenziamento del significato di una serie e mai come mero accessorio. Ha di nuovo ragione Wells, allora, a dire che l’animazione è un genere a sé stante che è retto da leggi peculiari, ed il suo utilizzo incide profondamente sull’identità delle serie stesse.

¹³⁴ Landoni Davide, “Zima Blue: arte e filosofia si incontrano nel cortometraggio firmato Netflix”, ArtsLife, 29 Gennaio 2020, <https://artslife.com/2020/01/29/zima-blue-arte-e-filosofia-si-incontrano-nel-cortometraggio-firmato-netflix/> (ultimo accesso: 18/9/21).

¹³⁵ Power T., “How Netflix's *Love, Death & Robots* created that eye-popping animation”.

2.3 – Animazione e autorialità

Mittell ci ammonisce riguardo il significato di autorialità, ed il fatto che essa non possa essere una responsabilità addossata ad una persona sola: «data per scontata la natura profondamente collaborativa del processo di produzione, queste idee di autorialità non fanno che semplificare il processo creativo e rischiano di negare l’apporto di tutti coloro che partecipano alla creazione di un programma tv»¹³⁶. Mittell prosegue spiegando che l’idea di un unico autore è “comoda”, per lo spettatore, in quanto dà l’illusione di una certa coerenza di pensiero all’interno di una serie televisiva. Significa visualizzare più marcatamente il soggetto al quale fare i complimenti quando la serie dimostra qualità o, al contrario, muovere le critiche quando essa sembra deviare dal percorso ottimale. Alcuni studiosi del secolo scorso, tra cui Bordwell, hanno pertanto coniato l’espressione di «autore implicito»¹³⁷, figura non meglio precisata che incarna idealmente il significato di una serie, custode di un sapere che tenta di trasmettere agli spettatori attraverso il suo lavoro. Per quanto si tratti di un concetto nebuloso ed impreciso, l’autore implicito è un’idea che guida lo spettatore verso la comprensione del testo mediale e aiuta ad inserirlo all’interno di un campo semantico più circoscritto.

Nel contesto dell’animazione seriale contemporanea il concetto di autore nasce, ovviamente, con Walt Disney, che oltre a dare il nome ad una delle industrie mediali di maggior successo della Storia si è proposto come immagine e brand dell’azienda, con eccellenti risultati. Disney è stato uno dei primi autori a capire che la costruzione di un brand intorno ad una persona – e, più avanti, intorno ad un marchio televisivo – è una pratica estremamente redditizia e consente ad una conglomerata mediale di ricercare una sinergia tra gli addetti ai lavori, in modo che emerga una certa coerenza, assolutamente apprezzabile dal pubblico, nel nome di una persona o di un canale televisivo¹³⁸. Andare al cinema a vedere un lungometraggio della Disney significa, per lo spettatore, crearsi anche inconsciamente un certo orizzonte di aspettative che, inevitabilmente, deve essere soddisfatto affinché il film sia riconosciuto come marchio Disney e come prodotto di ottima qualità.

Nel caso specifico, un film Disney deve sempre avere determinate caratteristiche: il già citato realismo e l’alta qualità dell’animazione, l’impianto scenico e narrativo fiabesco, la presenza di

¹³⁶ Mittell J., *Complex TV – Teoria e tecnica dello storytelling delle serie tv*, p. 170.

¹³⁷ Ivi, p. 186.

¹³⁸ Sandler K. S., op. cit., p. 91.

scene cantate e ballate sono solo alcune di queste. In poche parole, chi andava al cinema doveva avere la certezza di star vedendo il mondo con gli occhi di Walt Disney.

Ci sono state altre figure autoriali di grande prestigio nel campo dell'animazione, fino agli anni Novanta. Vale la pena citare Ray Harryhausen, vera e propria pietra miliare del cinema d'animazione a passo uno, considerato uno dei padri spirituali delle tecniche d'animazione contemporanea ben prima dell'avvento della CG¹³⁹, e Caroline Leaf, animatrice di successo il cui lavoro si è incentrato sulla sperimentazione e sulla fluidità delle forme animate¹⁴⁰.

Ma dagli anni Novanta in poi, e specialmente nel contesto televisivo, il senso dell'autorialità cambia sensibilmente. Da un lato essa si declina in una forma che investe l'identità di un intero canale televisivo, il quale assume una presa di posizione precisa circa il contenuto della sua offerta, soprattutto per quanto riguarda i canali dedicati ai ragazzi. Sandler riporta gli esempi di Nickelodeon e Cartoon Network, ma anche di Comedy Central, fautore di un *black humour* molto spinto ed irriverente: «l'animazione ha dimostrato di essere un valore aggiunto, e un componente essenziale, delle differenti identità dei network – la loro immagine del brand»¹⁴¹. Dall'altra parte, invece, l'autorialità si riappropria della presenza di una figura centrale che tiene le fila dell'intera esistenza di un prodotto audiovisivo.

Fin da *I Simpson* si fortifica l'idea secondo cui il creatore di una serie animata (considerato anche l'autore) è spesso colui che si occupa materialmente della creazione dei personaggi principali. In una parola, il disegnatore. Matt Groening, prima de *I Simpson*, era di professione un illustratore. A tale proposito vale la pena considerare che lo stesso Groening appare in forma animata all'interno della serie: nell'episodio "My big fat geek wedding" (15x17) la famiglia Simpson si ritrova ad una convention di fantascienza, dove appare proprio il creatore nei panni di sé stesso come disegnatore di *Futurama*, circondato da fan che desiderano un suo autografo. Nel videogioco del 2007 *The Simpsons Game* il concetto di autorialità si unisce a quello di metatestualità e si spinge ancora più avanti: i cinque protagonisti della serie televisiva, nel tentativo di salvare la loro versione videoludica in 8bit, sono costretti a combattere proprio contro Groening, in quanto egli ha letteralmente potere di vita e di morte sui personaggi della sua serie.

Lo stesso dicasi per Seth MacFarlane, che nei suoi progetti ha sempre curato ogni aspetto della produzione. Specialmente ne *I Griffin*, egli non solo ha creato i personaggi in qualità di disegnatore, ma si occupa – ovviamente insieme ad altri – della sceneggiatura, dell'animazione

¹³⁹ Wells P., Op. cit., p. 90.

¹⁴⁰ Ivi, pp. 101-102.

¹⁴¹ Sandler K. S., op. cit., p. 90.

e persino del doppiaggio, prestando la voce a Peter, Stewie, Brian e una moltitudine di personaggi secondari. E, in generale, è diventato l'elemento di *branding* di quello che nel corso di questo lavoro ho chiamato "Universo MacFarlane".



Figura 11 - Matt Groening parla con le sue creazioni in "The Simpson Game" (2007)

Anche in tempi più recenti l'autorialità di una singola persona si manifesta in campi piuttosto eterogenei: Lisa Hanawalt si definisce prima di tutto una disegnatrice. Immaginando di poter tornare indietro nel tempo per parlare con una sua versione più giovane, ha affermato che quest'ultima direbbe: «un cartone animato? Non era parte del nostro piano, ma okay»¹⁴². Lo stesso percorso è stato all'incirca seguito da Justin Roiland, creatore di *Rick & Morty* e *Solar Opposites*, il cui contributo è evidente nella creazione degli alieni che abitano gli universi delle due serie animate.

Da questi pochi esempi – ma potrebbero esserne fatti molti altri – si evince che nel mondo dell'animazione l'autore ha un peso diverso rispetto alla serialità in *live-action*, dove spesso troviamo figure molto diverse nelle loro funzioni, a seconda del prodotto, in grado di ottenere questo rango. La sostanziale trasversalità dell'autore di serie animate tende anche a congiungere le tre forme di autorialità che Mittell individua nella televisione contemporanea: l'autorialità creativa, ovvero la figura alla quale si conferisce la paternità dell'opera; quella attributiva,

¹⁴² McKinney D. W., "Embracing the grotesque: talking with Lisa Hanawalt".

ovvero chi incarna la responsabilità collettiva della produzione e ricezione della serie¹⁴³; infine, quella gestionale, che invece «richiama il ruolo di potere e supervisione di un manager nel campo degli affari»¹⁴⁴. In altre parole, colui che coordina le varie fasi di pre-produzione, produzione e post-produzione degli episodi, spesso contemporaneamente in lavorazione su episodi diversi.

È chiaro quindi, in un contesto dove creatore e disegnatore sono spesso sinonimi, o in cui i temi evidenziati sono personali e tratti dalle vite dei creatori stessi¹⁴⁵, che queste tre forme di autorialità talvolta coincidano. Questo può essere, potenzialmente, un fattore molto positivo, poiché precisa quali sono le ambizioni, i caratteri generali e lo stile di una certa serie in base ai prodotti affini creati sotto l'egida dello stesso *showrunner*. Uno spettatore che non ha mai visto *American Dad* potrà non sapere di cosa parla la serie o se incontra i suoi gusti, ma se ha visto qualche puntata de *I Griffin* e conosce il nome di Seth MacFarlane avrà comunque un orizzonte di aspettative abbastanza definito. Si tratta di far debordare, almeno nelle intenzioni, una fetta di pubblico già fidelizzato con una serie precedente in un altro prodotto, la cui qualità è garantita dalla firma dello stesso creatore.

Esiste tuttavia un pericoloso rovescio della medaglia, che sussiste in generale nel mondo della serialità televisiva, ma che emerge con particolare violenza nel contesto dell'animazione, ed è la critica del pubblico ai prodotti di questo genere. Esistono almeno due motivazioni per cui l'animazione, da *I Simpson* in avanti, è oggetto di duri attacchi da parte delle masse. La prima è la già citata convergenza delle figure autoriali verso un singolo soggetto, che catalizza i commenti negativi (così come quelli positivi, ovviamente) e la frustrazione del pubblico. La seconda ha invece a che fare con il carattere particolarmente irriverente di parte della serialità animata contemporanea, che spesso spinge troppo oltre le battute su temi delicati entrando in conflitto, talvolta, addirittura con l'emittente stessa che si occupa della distribuzione.

È quanto accaduto a causa di una scena particolarmente disturbante di *Big Mouth* in cui Maurice, il mostro degli ormoni, ha un rapporto orale con la testa mozzata di un presentatore televisivo. Quando, alla fine dell'episodio, Maurice chiede all'adolescente Andrew se la scena fosse “troppo” – abbattendo così la quarta parete – il ragazzo risponde che sì, «quella parte mi ha dato fastidio». «Sul momento sembrava divertente», ribatte Maurice, parlando così a nome degli sceneggiatori e affermando goliardicamente che era stato Netflix ad insistere per

¹⁴³ Mittell J., *Complex TV – Teoria e tecnica dello storytelling delle serie tv*, p. 159.

¹⁴⁴ Ivi, p. 160.

¹⁴⁵ Nello specifico citiamo *Brickleberry*, che è basato su personaggi reali della vita del co-creatore Waco O'Guin; oppure *F is for Family*, serie animata semi-autobiografica ispirata all'infanzia del creatore e comico Bill Burr.

inserirlo¹⁴⁶. La scena, chiaramente inserita con lo scopo di alzare l'asticella umoristica della narrazione, ha in realtà ottenuto l'effetto contrario, scatenando sia l'ira degli spettatori – abituati ad una serie estremamente attenta ed intelligente nel parlare di temi delicati riguardo la sessualità e le malattie mentali e, sebbene irriverente, mai così disturbante nelle battute – sia di Netflix, che a causa della battuta è passata per una piattaforma che non si fa problemi nel produrre serie che offendono la sensibilità di una parte dell'audience¹⁴⁷. Critica resa più ampia, diretta ed aspra dal fatto che i protagonisti sono una stilizzazione dei creatori e sceneggiatori della serie, nello specifico di Andrew Goldberg – tra l'altro sceneggiatore de *I Griffin* – e Nick Kroll, e che Kroll presti anche la voce sia all'omonimo protagonista che a Maurice, uno dei personaggi sicuramente più “problematici”, su questo fronte.

Ancora più eclatante è il caso della recente rottura del lungo sodalizio tra Seth MacFarlane e la Fox. MacFarlane è sempre stato un personaggio difficile da digerire all'interno dell'emittente, nonostante l'enorme successo delle sue serie animate. È da sempre consapevole di essere il principale fautore di un umorismo scomodo e distruttivo, tanto acclamato quanto discusso, come ha evidenziato in occasione del centesimo episodio de *I Griffin*, in cui ha intervistato personalmente individui che hanno espresso un giudizio pressoché unanime sulla serie, e cioè che è orribile¹⁴⁸. Di note simpatie democratiche, MacFarlane si è scontrato più volte con le dichiarazioni rilasciate da Fox News, forse la più conservatrice tra le emittenti statunitensi, durante la presidenza Trump, anche in merito a singole questioni come il porto d'armi e l'immigrazione¹⁴⁹. La goccia che ha fatto traboccare il vaso sono state le dichiarazioni del presentatore e opinionista della Fox Tucker Carlson, che ha invitato tutti gli spettatori ad informarsi solo sull'emittente Fox¹⁵⁰. Attraverso il suo profilo Twitter, MacFarlane ha manifestato il suo dissenso verso queste dichiarazioni e ribadito che sta lentamente portando altrove le sue serie televisive¹⁵¹. Al di là dell'aneddoto, è interessante vedere in che modo MacFarlane, che ha un potere pressoché illimitato sulle sue serie, in quanto provvisto di voce in capitolo in ogni fase della produzione, possa tranquillamente fare dichiarazioni contrarie all'emittente che lo ospita e addirittura riproponga nella vita reale lo spirito critico e

¹⁴⁶ La scena si trova nell'episodio “Requiem for a wet dream” (01x07).

¹⁴⁷ John G., “Netflix’s *Big Mouth* is simultaneously problematic and informative”.

¹⁴⁸ “The *Family Guy* 100th episode special” (06x13).

¹⁴⁹ L'attacco all'indirizzo politico della Fox non è peraltro una novità introdotta da *I Griffin*. Già ne *I Simpson* appaiono chiare condanne sottoforma di assurdi e provocatori titoli del telegiornale Fox come: “I democratici causano il cancro?” oppure “JFK aderisce post-mortem al Partito Repubblicano” (“Mr. Spritz goes to Washington”, 14x14).

¹⁵⁰ Choe Brandon, “Seth MacFarlane gripes about *Family Guy* airing on Fox over comments by Fox News’ Tucker Carlson”, Deadline, 1 Agosto 2021, <https://deadline.com/2021/08/seth-macfarlane-tucker-carlson-fox-relationship-1234807357/> (ultimo accesso: 18/9/21).

¹⁵¹ <https://twitter.com/SethMacFarlane/status/1421930581168836608/> (ultimo accesso: 22/9/21).

provocatorio che sottende alla narrazione delle sue creazioni. Anzi, a differenza di Goldberg e Kroll, che hanno fatto ammenda ogni volta che *Big Mouth* ha presentato questioni difficili da digerire, MacFarlane ha sempre mantenuto uno spirito ironico ed auto-ironico, preferendo rincarare la dose piuttosto che fare marcia indietro. La firma autoriale in prodotti come *I Griffin* o *South Park*, programmi fortemente controversi sia per gli argomenti trattati che per le modalità di rappresentazione, incarna il concetto di «*double-codedness*» espresso da Simone Knox, secondo cui tali prodotti si prestano facilmente sia a diventare ampiamente popolari, sia ad essere aspramente criticati¹⁵², posizionando così il pubblico nelle fasce estreme di un ipotetico grafico sull'apprezzamento della serie. Questa caratteristica è comune ai prodotti animati con una figura autoriale ben presente nell'immaginario collettivo dal momento in cui, come già anticipato, si tratta della figura che, per la sua sola presenza, esalta maggiormente le acclamazioni e al contempo esaspera le critiche.

2.4 – L'assurdismo: lo humour delle nuove generazioni

Nel corso di questo capitolo abbiamo individuato le principali caratteristiche del filone sperimentale contemporaneo nel campo dell'animazione. Adesso è opportuno tirare le somme di quanto discusso nel tentativo di spiegare perché queste istanze abbiano puntato verso l'assurdismo e cosa questa corrente filosofica ci dica del nostro *Zeitgeist*.

Quando si è cominciato a parlare di assurdisimo nel campo dell'animazione lo si è fatto riferendosi a *I Griffin*, che si ritiene essere l'antesignano di questo pensiero nel campo di nostro interesse. Come per qualsiasi cosa, però, l'assurdismo non nasce dal niente. Già cinque anni prima della messa in onda del primo episodio di MacFarlane, *Beavis and Butt-head* mostrava alcuni aspetti di questo cinico modo di intendere la realtà: mentre i due protagonisti guardano il video di *Erotica* di Madonna alla televisione, essi non fanno altro che sessualizzarne il contenuto, evidentemente non interessati alla notevole artisticità del videoclip¹⁵³. La satira, durissima, attacca in chiave metatestuale una cultura pop che tenta di emancipare ed emanciparsi dall'ordine precostituito, ma finisce sempre per ricascarci. Madonna è stata una delle pioniere della libertà d'espressione femminile nel campo della musica e del videoclip, ma

¹⁵² Knox Simone, "Reading the Ungraspable Double-Codedness of The Simpsons", in *Journal of Popular Film & Television*, n. 34, 2006, p. 73.

¹⁵³ Tratto dall'episodio "Door to door" (01x02).

nonostante gli sforzi un pubblico di giovani ragazzi continuerà a vedere soltanto un corpo da sessualizzare¹⁵⁴.

Ancora più significativa è l'esperienza di *Daria* (MTV, 1997-2002), *spin-off* di *Beavis e Butt-head* che inizia con il trasferimento della protagonista e della sua famiglia in un'altra città, dove dovrà costruirsi una nuova vita, ma a causa del suo carattere introverso e profondo si rivelerà estremamente difficile entrare in confidenza con i ragazzi della sua età. *Daria* anticipa già negli anni Novanta molte tendenze riscoperte da parte della serialità animata più recente. La principale caratteristica riguarda il fatto che la protagonista espone le critiche alla società cercando di porsi in prima persona ad un livello superiore rispetto all'adolescente tipo, guardando dall'esterno l'assurdità di quel mondo e non, come si riscontra in pressoché tutte le altre serie animate del periodo, presentando personaggi che estremizzano i comportamenti oggetto di critica, perfettamente inseriti in quel contesto¹⁵⁵. In altre parole, *Daria* non utilizza la satira indiretta che fa da sfondo a buona parte dei personaggi disfunzionali delle serie animate¹⁵⁶.

In secondo luogo, e ciò forse è più importante ai fini della trattazione in questa sede, *Daria* mette a nudo cosa significhi essere adolescenti negli anni Novanta ponendosi in un rapporto generazionale, di divergenza tra le aspettative dei giovani e ciò che gli adulti chiedono ai giovani, lasciando emergere il profondo senso di incertezza e confusione derivato da questo confronto. La stessa protagonista è un'adolescente – nonostante lei sopporti malvolentieri il corredo valoriale che questo status porta con sé – con il desiderio di diventare adulta il prima possibile e lasciarsi alle spalle un mondo che non capisce e del quale non si sente parte, nonostante l'età anagrafica. *Daria*, quindi, è un personaggio profondo, a metà strada tra due realtà, e incarna perfettamente il senso di straniamento di un'adolescente tipo della (all'epoca) nuova generazione con uno sguardo consapevole della propria condizione, alimentando un forte senso di identità nei giovani spettatori. Ma come riportato da Newman, la serie prende comunque una direzione diversa rispetto ad altri prodotti venati di assurdisimo: «[*Daria*] ha prodotto una cultura sorprendentemente ottimistica tra i fan [...] Per loro, *Daria* non dispensa nichilismo; piuttosto, lo show è diventato un modo per affrontare il nichilismo stesso»¹⁵⁷.

¹⁵⁴ DeRochi J., op. cit., pp. 36-37.

¹⁵⁵ Caci D. G. G., op. cit., p. 50.

¹⁵⁶ Si rimanda alla nota 93.

¹⁵⁷ Newman Kathy M., "Misery chick: Irony, alienation and animation in MTV's *Daria*", in Stabile Carol. A., Harrison Mark (a cura di), *Prime Time Animation – Television animation and American culture*, Londra, Routledge, 2003, p. 202.

Vedremo poco più avanti che questa strada, all'insegna dell'ottimismo, è stata battuta raramente dalla serialità animata che tratta, esplicitamente o meno, il tema dell'assurdismo.

Ma, come accennato, il vero punto di svolta arriva con la cancellazione e la successiva ripresa de *I Griffin*. Quando MacFarlane e compagni tornano negli uffici della Fox per sceneggiare la quarta stagione accade un sistematico cambio di direzione per la serie: mutano le personalità dei personaggi, il tipo di umorismo, la stessa struttura narrativa. Insomma, la serie viene rivoltata da cima a fondo, trasformandosi in un prodotto ben diverso rispetto a quello che aveva esordito nel 1999. Più avanzano le stagioni e più *I Griffin* si configura come un prodotto cinico e controverso, che spesso affronta temi importanti riportandoli ad una dimensione puramente comica, banalizzandoli o offrendoli provocatoriamente all'attenzione del pubblico, a seconda dei punti di vista.

Se è vero, come ho accennato nell'introduzione al presente capitolo, che l'assurdismo ottiene successo nel nuovo millennio in veste di traduzione più cinica della corrente postmoderna, allora risulta semplice comprendere quali siano gli strumenti che consentono all'assurdismo di emergere in questo contesto: sono gli stessi che Malavasi e Fassone hanno individuato come componenti fondamentali del cinema postmoderno, ovvero il rapporto con il passato, l'ironia e il metalinguaggio. *I Griffin* presentano tutte queste caratteristiche.

Il rapporto con il passato è qui declinato come rapporto con il genere tradizionale di appartenenza, ovvero la sitcom, alla quale la serie rimane legata quantomeno nelle sue componenti formali. L'ironia è il vero motore della serie e può essere trovata praticamente ovunque. Spesso l'ironia si traduce in satira, che tende proprio ad inasprire la battuta e ad accentuare il contatto con la realtà, trasformandosi così in critica sociale. Infine, il metalinguaggio: fortemente legato all'ironia, ne *I Griffin* esso si materializza tramite il riferimento diretto alla dimensione televisiva, attuato con sguardi in macchina, intramezzi pubblicitari annunciati dai personaggi, commenti sui *topoi* della televisione stessa. Nell'episodio "Regarding Carter" Lois sta tenendo tra le braccia il padre, appena colpito da un proiettile. E mentre la ripresa effettua un'inquadratura dall'alto che si allontana dai personaggi e la musica incalza in una tonalità minore, Lois commenta queste caratteristiche, mostrando lo stereotipo della classica scena grondante pathos in cui un personaggio lotta tra la vita e la morte. L'azione combinata di queste tre caratteristiche accentua la modalità caotica e *nonsense* mediante la quale procede la narrazione. Non solo la storia è continuamente interrotta da *gags* surreali e totalmente avulse dal contesto, che frammentano la trama, ma è la trama stessa a procedere in maniera insensata. Per esempio, quando Peter deve trovare una scusa per non

andare a lavoro¹⁵⁸, si giustifica dicendo: «Sono rimasto coinvolto in un terribile incidente aereo. Tutta la mia famiglia è stata uccisa ed io sono un vegetale. Ci vediamo domani». E il suo superiore sembra accettare senza troppi interrogativi questa risposta¹⁵⁹.

Tendenzialmente la serialità de *I Griffin* procede attraverso questa via, che consiste in un continuo bombardamento di battute e *gags* tenute insieme da un sottile filo narrativo. L'assurdismo della serie si situa proprio in questa caratteristica: nella «ironica incongruenza tra gli eventi che l'audience si aspetterebbe e gli eventi presentati dalla narrazione come “naturalmente” consequenziale»¹⁶⁰. Si noterà infatti che questa osservazione non fa altro che declinare nel contesto de *I Griffin* la definizione che dà Camus dell'assurdismo, così come presentata all'inizio del capitolo¹⁶¹.

Dopo *I Griffin* sono tante le serie che portano avanti questa implicita od esplicita devozione verso l'assurdismo. Lo fanno le altre serie animate di MacFarlane, ma anche *Archer*, *Brickleberry*, *BoJack Horseman*, *Final Space* e molti altri titoli. Sicuramente, però, c'è un progetto che ha fatto dell'assurdismo un vero e proprio tema centrale, nonché uno dei motivi di maggior successo: si tratta di *Rick & Morty*.

Il progetto di Harmon e Roiland, fin dalle sue prime battute, non fa altro che ridurre le istituzioni e le tradizioni alla loro dimensione più logica, mettendo in ridicolo prassi sociali che ormai diamo per scontato. Seguendo le disavventure dello scienziato Rick e di suo nipote Morty, la serie «attraverso trame pazzesche [...] affronta una miriade di temi culturali, psicologici, filosofici e politici in modi incredibili, profondi e riflessivi a fianco di *farf jokes* e altri tropi decisamente senza senso»¹⁶². Il forte contrasto tra il geniale scienziato Rick, nichilista per eccellenza, e la comoda illusione nella quale vivono sua figlia Beth, il marito di lei Jerry e i figli Summer e Morty, è incarnato proprio da quest'ultimo, da sempre cresciuto in un ambiente fortemente istituzionalizzato (la famiglia, i problemi a scuola, le ragazze) ma che viaggiando insieme al nonno per tutto l'Universo si rende conto di quanto queste non siano altro che sciocchezze paragonate alla vastità e all'indifferenza dell'Universo stesso¹⁶³. Un esempio: quando Morty diventa protagonista della classica sottotrama da sitcom del ragazzo impacciato segretamente innamorato della ragazza più carina della scuola, Rick minimizza subito il problema:

¹⁵⁸ “Mr Griffin goes to Washington” (03x03).

¹⁵⁹ DeRochi J., op. cit., p. 38.

¹⁶⁰ Ibidem.

¹⁶¹ Si rimanda alla nota 81.

¹⁶² Miranda Lucas, "The Self is Dead – Alienation and Nihilism in Rick and Morty," in *Class, Race and Corporate Power*, vol. 5, n.9, 2017, p. 3.

¹⁶³ Koltun K., op. cit., p. 108.

Ascolta Morty, odio dovertelo dire, ma quello che le persone chiamano “amore” è soltanto una reazione chimica che costringe gli animali a riprodursi. Colpisce forte, Morty, poi svanisce lentamente, lasciandoti bloccato in un matrimonio fallimentare. Io ci sono cascato. I tuoi genitori ci stanno cascando. Rompi il cerchio, Morty¹⁶⁴.

Ancora più disarmante è l'episodio che apre la terza stagione in cui Rick, imprigionato in un carcere intergalattico, è costretto dalla polizia a rivivere nella sua testa il giorno in cui ha inventato la pistola inter-dimensionale che gli permette di viaggiare negli universi alternativi, affinché la polizia stessa possa scoprire come costruirne una. Rick fa credere a tutti che l'invenzione della pistola fosse un modo per riportare in vita la moglie morta ormai da tempo, illudendoci che anche lo scienziato abbia un lato vulnerabile e profondo. Invece, la pistola è stata inventata unicamente per permettere a Rick di tornare al 1998, quando in occasione dell'uscita del film Disney *Mulan*, McDonald's aveva creato una salsa speciale per i McNuggets, la salsa Szechuan, che Rick aveva amato alla follia ma che era scomparsa dalla circolazione poco dopo¹⁶⁵. La piacevolezza nello scoprire l'interiorità di un personaggio centrale del racconto viene qui banalizzata, ridotta ad un semplice capriccio che tuttavia giustifica (almeno secondo la filosofia assurdistica di Rick) lo sforzo per brevettare un congegno in grado di stravolgere per sempre il concetto stesso di Tempo.

Ma cosa spinge il pubblico ad abbracciare l'assurdismo e ad ammirarlo quando si presenta sottoforma di serie tv? La domanda non ha una soluzione semplice, ma è comunque possibile individuare alcune caratteristiche comuni dello spettatore tipo di questo genere di prodotti.

In primo luogo, vi è un discrimine legato all'età. Nel 2017, proprio mentre Adult Swim distribuiva la terza stagione di *Rick & Morty*, i dati Nielsen hanno registrato che la serie è stata la più vista dai millennials, surclassando pietre miliari della comedy come *The Big Bang Theory* (CBS, 2007-2019) o *Modern Family* (ABC, 2009-in corso)¹⁶⁶. Un andamento affine nell'audience è stato registrato anche per serie come *I Simpson*, *I Griffin*, *Bob's Burgers*, che hanno trovato terreno fertile tra i più giovani. Nonostante l'opinione comune secondo cui i prodotti animati che fanno uso di un umorismo offensivo e negativo siano visti da un pubblico quasi esclusivamente maschile, i dati sembrano in parte smentire questa idea: tra il 2017 e il

¹⁶⁴ Tratto dall'episodio “Rick Potion #9” (01x06).

¹⁶⁵ “The Rickshank Rickdemption” (03x01).

¹⁶⁶ Huddleston Tom, “Why Adult Swim’s *Rick and Morty* is Millennials’ favorite TV Show”, Fortune Magazine, 1 Ottobre 2017, <https://fortune.com/2017/09/30/why-adult-swims-rick-and-morty-is-millennials-favorite-tv-show/> (ultimo accesso: 18/9/21).

2018 circa il 40 per cento degli utenti che hanno visto la serie di Harmon e Roiland su Hulu erano ragazze¹⁶⁷. Ciò non toglie, tuttavia, che ad apprezzare – e a saper usare meglio – il *negative humour* di cui è intriso il genere siano soprattutto i maschi, e che siano sempre questi ultimi ad “estremizzare” le conseguenze di un’attitudine maggiore a fare satira, anche distruttiva, come vedremo tra poco.

In secondo luogo, ma ben legato a quanto appena delineato, l’assurdismo incontra il gusto dei giovani per una questione sociologica. Sono tanti gli studi che comparano questo interesse per una visione della realtà senza scopo e caotica con il modello di vita che si prospetta alle nuove generazioni. La psicologa Jean Twenge mette in relazione l’enorme gap creatosi tra aspettative e realtà della vita adulta dei millennials con la cultura del “puoi essere tutto quello che vuoi”, inculcata da una generazione precedente che, sotto certi aspetti, ha avuto molte più possibilità di realizzarsi¹⁶⁸. Un’idea, in parte, già delineata da esperienze animate come *Daria*. Nella serie di Harmon e Roiland, tuttavia, questa concezione del mondo assume talvolta tratti più oscuri, ben distanti dal generale ottimismo riscontrato in *Daria*. Per esempio, un momento chiave dell’intreccio ha a che fare con i Rick e Morty “originali” costretti a prendere il posto di una loro versione alternativa appena deceduta a causa di un’esplosione. Morty è chiaramente traumatizzato dalla vista di sé stesso morto, e come se non bastasse è costretto a seppellire il suo Io alternativo¹⁶⁹. Questa scena segnerà Morty per il resto della serie ed avrà un ruolo fondamentale nello sviluppare nel ragazzo un’idea di esistenza senza senso. Broderick fa notare che

In molti sensi, Morty parla dell’esperienza dei millennials. Ha vissuto un’esperienza traumatica in tenera età, come hanno fatto i millennials collettivamente con l’11 Settembre e, come i millennials, ha perso un’idea di significato della vita. È trattato ingiustamente: la fatica del suo lavoro nelle avventure con Rick è sfruttata quasi esclusivamente per il beneficio di questi. Anche ciò è fin troppo familiare ai millennials¹⁷⁰.

La mancanza di certezze di questa generazione si traduce, come evidenziato da molti studi, in un costante incremento dell’ateismo o dell’assenteismo politico all’interno della società

¹⁶⁷ Joho Jess, “Surprising viewer data reveals who actually watches *Rick and Morty*”, Mashable, 11 Luglio 2018, <https://mashable.com/article/rick-and-morty-viewer-tends-demographics-hulu/> (ultimo accesso: 18/9/21).

¹⁶⁸ Twenge Jean, *Generation Me - Why today's young Americans are more confident, assertive, entitled and more miserable than ever before*, New York, Free Press, 2006, pp. 79-80.

¹⁶⁹ “Rick Potion #9” (01x06).

¹⁷⁰ Broderick Angela E., “*Traumatized for Breakfast*” – *Why Millennials respond to the Trauma, Comedy and Dark Optimism of “Rick and Morty”*, s.l., State University of New York, 2018, p. 9.

statunitense¹⁷¹, in altre parole in una sempre maggiore indipendenza dalle istituzioni tradizionali. Il disattendere le aspettative pronosticate ha dato luogo ad un diffuso scoraggiamento e disincanto nei confronti della vita, lasciando che i millennials si avvicinassero, così, a prodotti audiovisivi che rispecchiassero la stessa visione della vita e non lesinassero nella critica a tali istituzioni.

Come nota Dooley, l'atteggiamento nichilista e assurdisto dei prodotti audiovisivi nelle ultime generazioni si fonda su una satira per la quale «è possibile dire a cosa sia contraria, ma non a cosa sia favorevole»¹⁷². Non è un caso, quindi, che una serie come *Rick & Morty*, profondamente critica nei confronti della religione, della politica e in generale di qualsiasi fondamento sociale sovrastrutturale, si sia accattivata le simpatie di una parte di pubblico che fatica a riconoscersi come parte di queste istituzioni.

Infine, un fattore di appeal della cultura assurdisto riguarda l'ambito del gusto estetico, che stavolta tende a coinvolgere la generazione Z più che i millennials. L'umorismo affiliato ai programmi presentati in questa sezione è un umorismo sicuramente di stampo molto critico e vicino alla realtà, ma allo stesso tempo si traduce spesso nel più totale *nonsense*. Se pensiamo all'umorismo *dank* che spopola su Internet tra i più giovani, si capisce facilmente che recepire questo tipo di battute non è semplice se non vi si vive dentro. Lo stesso Web ha sicuramente giocato un ruolo fondamentale nella diffusione del *nonsense*, abbassando notevolmente i tempi entro cui fare la battuta (ne sono esempi le numerosissime *gags* su piattaforme come Vine, TikTok o Instagram, in cui la risata va scatenata nel giro di una manciata di secondi) e di conseguenza incentivando lo sviluppo di battute che non procedono secondo le vie tradizionali. «Molti elementi comici che diventano virali sono davvero brevi e decontestualizzati. Sono solo clip da cinque secondi di qualcosa di molto strano [...] è l'idea della narrazione che sparisce», afferma Brett Mills¹⁷³. Valutando questa tendenza umoristica non è strano vedere una serie come *I Griffin* rinunciare spesso ad una narrazione coerente per abbracciare una parata di battute costante e frammentata che posiziona la serie tra le più viste ed apprezzate nel panorama della serialità animata comica.

È chiaro che questi tre aspetti si compenetrano e si influenzano a vicenda, e che sono soltanto le motivazioni principali, ma non le uniche, per cui l'assurdismo sta ottenendo così tanto

¹⁷¹ Pew Research Center, "Millennials in adulthood", 7 Marzo 2014, <https://www.pewresearch.org/social-trends/2014/03/07/millennials-in-adulthood/> (ultimo accesso: 18/9/21).

¹⁷² Dooley David J., *Contemporary Satire*, Toronto, Holt, Rinehart & Winston of Canada, 1972, p. 14.

¹⁷³ Aroesti Rachel, "Horribly absurd: how did millennial comedy get so surreal?", *The Guardian*, 13 Agosto 2019, <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2019/aug/13/how-did-millennial-comedy-get-so-surreal> (ultimo accesso: 18/9/21).

riscontro tra le nuove generazioni. Tuttavia si può senz'altro affermare che sta radicalmente cambiando l'idea di cosa faccia o non faccia ridere.

Il *negative humour* che sta dietro alle serie vicine all'assurdismo ha però dei torbidi risvolti sulle piattaforme digitali. Il fandom di *Rick & Morty* è stato a lungo considerato tra i più nocivi al mondo per via di alcuni episodi legati alla serie stessa. Uno di questi ha a che fare con la già citata salsa Szechuan, messa di nuovo in circolazione da McDonald's per un periodo limitato proprio in occasione della menzione fattane da Rick nell'episodio d'apertura della terza stagione. I fan impazziti si sono riversati nei punti vendita della catena di fast food aggredendo verbalmente – e in alcuni casi anche fisicamente – i commessi. Ma il peggio è stato quando, dopo le prime due stagioni, la produzione della serie ha annunciato l'assunzione di sceneggiatrici donne all'interno di una crew composta solo da uomini per favorire l'integrazione di genere, scatenando le ire di una parte dei fan che ha pubblicato online i dati personali delle nuove assunte nel tentativo di spaventarle. Senza contare il tossico atteggiamento da cyberbullismo di alcuni seguaci della serie, che ostentano la superiorità di chi capisce la serie infangando, anche con insulti e minacce, coloro che la pensano diversamente¹⁷⁴. Si tratta comunque, è doveroso precisarlo, di episodi isolati e circoscritti, ma che ci consentono di vedere il collegamento tra il gusto umoristico personale e il modo in cui quel gusto si riflette nella realtà, anche se digitale. Lungi l'idea di affermare che chiunque guardi programmi come *Rick & Morty* tenda a comportarsi in maniera violenta; tuttavia, in un mondo disilluso e privo di certezze, trovare un personaggio come Rick Sanchez, fortemente narcisista e nichilista, ha consentito ad una parte di persone di rispecchiarsi in un determinato comportamento e di replicarlo sul mondo virtuale sentendosi in qualche modo sollevate all'idea di non essere le sole ad avere quella condotta di vita. D'altronde, alcuni studi hanno evidenziato come la facoltà di usare un certo tipo di umorismo nella vita privata ha degli effetti sulle relazioni sociali; nello specifico, usare il *negative humour* tende ad allontanare le persone e a portare a comportamenti distruttivi o auto-distruttivi¹⁷⁵.

Concludendo, se la serialità animata risulta essere uno dei campi di maggiore sperimentazione ed investimento da parte dei produttori è anche per il forte collegamento con le generazioni più giovani, la parte di potenziale pubblico più prestigiosa fin dagli albori della televisione. E per

¹⁷⁴ Muriel Sebastian, "Rick and Morty toxic fandom, explained", Medium, 5 Ottobre 2018, <https://medium.com/@sebastianmuriel/rick-and-morty-toxic-fandom-explained-eedc3716b868> (ultimo accesso: 18/9/21).

¹⁷⁵ Martin Rod A. e al., "Individual differences in uses of humor and their relation to psychological well-being: Development of the Humor Styles Questionnaire", in *Journal of Research Personality*, n. 37, Febbraio 2003, p. 60.

rafforzare tale collegamento, la serialità animata si è impregiata recependo correttamente le correnti di pensiero diffuse in questa fascia di popolazione, talvolta dando inconsapevolmente lo spunto per dei comportamenti errati ma più spesso offrendo una via di fuga e un alleggerimento della vita attraverso la risata.

Nel corso del capitolo abbiamo affrontato diversi aspetti dell'animazione sperimentale, dai quali possiamo evincere che sono le istanze stesse della serialità animata a risultare favorevoli per veicolare un messaggio assurdisto. Gli universi narrativi espansi, il collegamento con la sitcom (talvolta inteso in senso implicitamente oppositivo), lo stile di disegno e di animazione diretto verso il surreale o il minimale, nonché la lettura della società offerta dal contributo autoriale, cooperano ottimamente nel mostrarci il quadro di una realtà sempre più insensata, in cui ogni aspetto viene messo in discussione mediante l'ironia straniante alla quale questo tipo di serialità ci ha ormai abituati, e con la quale ha conquistato i favori del pubblico più giovane.

Capitolo tre

Il linguaggio nell'animazione per adulti tra *cult* e cultura di massa

Nel 2006 fu eseguito un sondaggio su un campione di americani che dette risultati sorprendenti: circa il 20% di loro riuscì a nominare almeno uno dei principi di libertà fondamentali contenuti nel Primo Emendamento della Costituzione statunitense, ed un solo intervistato fu in grado di nominarli tutti e cinque. Allo stesso tempo, più della metà di loro seppe nominare almeno due membri della famiglia Simpson, e un quarto degli intervistati totali li conosceva tutti e cinque¹⁷⁶. È innegabile che *I Simpson* siano entrati nella cultura contemporanea in maniera talmente profonda da cambiare la nostra stessa percezione della realtà. Basti pensare ai fenomeni virali, anche recenti, di cui la famiglia di Springfield si è fatta promotrice, diventando un'inesauribile fonte di *memes*, merchandising, leggende sulle capacità degli autori di predire il futuro della società americana. È il caso di quanto successo con il suffragio che ha visto Donald Trump ottenere la nomina di presidente degli Stati Uniti, evento rappresentato in maniera goliardica da *I Simpson* con sedici anni di anticipo sull'effettiva elezione¹⁷⁷.

Ma non è tutto. La serie di Groening, come ogni sitcom che si rispetti, ha anche avuto il pregio di inserire delle espressioni linguistiche nel nostro parlato comune attraverso i tormentoni più

¹⁷⁶ White Kenneth M., Holman Mirya, "Pop culture, politics, and America's favorite animated family: Partisan bias in the Simpsons?", in *Studies in American Culture*, n. 34, vol. 1, 2011, p. 87.

¹⁷⁷ Il riferimento è presente nell'episodio "Bart to the future" (11x17).

amati e rappresentati in più di trent'anni di onorato servizio. Dal “ciucciati il calzino” di Bart all’universale “D’oh!” di Homer¹⁷⁸, è assai facile assorbire tali parole nella vita di tutti i giorni, decretando così un passaggio “naturale” da realtà diegetica della serie a realtà dello spettatore. Senza dimenticare, inoltre, che il passaggio avviene anche nell’altro senso, con la realtà diegetica della serialità animata che si traduce come un prodotto raffinato e distorto della realtà dello spettatore; ne consegue la messa in moto di un circolo vizioso alimentato da costanti rimandi e citazioni tra queste due dimensioni.

Nel corso del presente capitolo si tenterà di analizzare questo fondamentale passaggio, osservando le potenzialità del linguaggio – non solo verbale, ma anche visivo – della serialità animata nel rapporto con la cultura popolare attraverso la disamina di *Archer*, una serie che ha fatto della citazione al mondo cinematografico/televisivo un vero e proprio segno distintivo.

Allo stesso tempo, però, si osserverà il linguaggio della serialità animata nella sua dimensione più “pura”, privata (totalmente o parzialmente) dell’edonistica ricerca della citazione e intesa, piuttosto, come punto focale della narrazione. In questa direzione si è rivolto senza esitazione il recente progetto di Pendleton Ward e Duncan Trussell, *The Midnight Gospel* (Netflix, 2020), atipica serie animata di grande successo, che ha di fatto dato origine ad un fenomeno di culto tra i fruitori e ad un’apertura nei confronti di tematiche profonde sul senso dell’esistenza.

Cosa ci dicono questi due percorsi diversi, ma simili sotto alcuni aspetti, della nostra cultura e dell’uso che facciamo del linguaggio tratto dall’animazione? E perché proprio l’animazione sembra offrirsi con ottimi risultati alle importanti sperimentazioni sulla rilevanza del linguaggio negli ultimi tempi?

Per tentare di rispondere alle domande sopracitate è necessario circoscrivere il campo del quale ci occuperemo nel corso del presente capitolo. È stato più volte ribadito, in questo lavoro, il modo in cui l’uso dell’animazione ha consentito libertà inimmaginabili in un contesto in *live-action*. Sebbene alcuni prodotti animati abbiano usufruito ampiamente di questa libertà, molti altri vi hanno affiancato un diverso tipo di disinibizione nel materiale utilizzato, che stavolta concerne il parlato.

¹⁷⁸ A riprova di quanto detto, questa espressione è stata inserita ufficialmente nell’Oxford English Dictionary.

3.1 – L'importanza del parlato

Già solo l'espressione "serialità animata" tende a istituire una gerarchia tra le parti che costituiscono questo settore dell'intrattenimento televisivo, ponendo l'animazione su un piano più elevato rispetto ad altre caratteristiche. Tuttavia, il linguaggio non è un semplice ingranaggio ancillare della serialità animata, come si potrebbe pensare limitandosi a questa considerazione.

Abbiamo già accennato al fatto che linguaggio e azione, in questo caso manifestata in forma di disegno, vadano di pari passo e si potenzino a vicenda. D'altronde, assodata la provenienza stessa di una notevole fetta della serialità animata contemporanea dalla sitcom tradizionale, è logico pensare che da quest'ultima sia ripresa anche la grandissima importanza affidata al parlato, vera chiave di volta dell'umorismo. Se infatti è ineccepibile che l'espressività degli attori, e in generale la dimensione visiva di questi è spesso un fattore che stimola la risata – due esempi su tutti possono essere i personaggi di Chandler e Joey in *Friends* (NBC, 1994-2004), che rimandano ad un umorismo espressivo, oltre che declamato a voce – è assai evidente come le battute e gli *sketch* debbano quasi obbligatoriamente passare dalla dimensione orale. La battuta può anche essere resa implicitamente, senza che nessuno parli, ma la più chiara espressione di quello che Brett Mills ha chiamato «comic impetus»¹⁷⁹, ovvero l'elemento centrale del genere nonché il fine ultimo della narrazione comica, può provenire solo dalla declamazione della battuta, poiché è il modo più diretto possibile per trasmettere il messaggio umoristico al fruitore. Secondo Mills l'aspetto più importante del genere comico non è far ridere, ma mostrare «i modi in cui il genere comunica la sua intenzione di essere divertente»¹⁸⁰; per raggiungere questo scopo, la comicità necessita di una costante ripetizione di elementi umoristici. Elementi che, per semplicità sia di creazione che di fruizione, trovano nel parlato la loro forma più cristallina ed esplicita.

I Griffin, per esempio, fanno un larghissimo uso di «impeti comici», spesso andando anche contro l'opinione di Mills secondo la quale le battute non devono mai scavalcare la coerenza narrativa¹⁸¹. Ma, come abbiamo già visto nel precedente capitolo, la serie di MacFarlane non si è mai fatta problemi su questo fronte, dando piuttosto la precedenza alle singole battute, qualora valga la pena di inserirle, raffazzonando poi come possibile il collegamento all'arco narrativo.

¹⁷⁹ B. Mills, op. cit., p. 92.

¹⁸⁰ Ivi, p. 93.

¹⁸¹ Ibidem.

Un altro aspetto da considerare è quello della traduzione in altre lingue, operazione che inevitabilmente porta ad un cambio di senso delle battute. Essendo la serialità animata fortemente radicata nella cultura statunitense, talvolta risulta difficile per uno spettatore non americano cogliere alcuni significati impliciti nei dialoghi, o comprendere aspetti della serie avendo in testa un diverso sistema di decodifica riguardo certi valori o certe pratiche legate ad una peculiare società. È proprio la serialità animata ad offrirci uno splendido esempio di come avvengano questi compromessi tra la cultura originaria (quella statunitense, nei casi presentati in questo lavoro) e quella di arrivo: si tratta della traduzione de *I Simpson* in italiano.

La serie, in primo luogo, «basa gran parte del suo successo sulla capacità di usare un modo d'esprimersi reale, di creare un proprio idioma e di adottare gag verbali e giochi di parole più o meno raffinati»¹⁸², il che rende la traduzione ed il doppiaggio in un'altra lingua un lavoro particolarmente delicato. I criteri seguiti nell'adattamento sono eterogenei, ma sostanzialmente si dividono in due interventi diversi: un adattamento lieve o quasi del tutto assente, decretando uno sbilanciamento orientato alla versione originale, in modo da mantenere il più inalterato possibile il dialogo e gli eventuali riferimenti alla cultura americana; un adattamento abbastanza invasivo, pendente verso il codice culturale dello spettatore italiano (o di altro paese non originario), in modo da rendere più comprensibile un determinato riferimento, ma con il rischio di snaturare il testo originale. Ne *I Simpson* si è spesso seguita quest'ultima strada, traducendo i nomi di alcuni personaggi secondari e addirittura adattando coloro che nella versione americana hanno accenti e provenienze particolari attraverso l'uso di dialetti regionali¹⁸³. Così il giardiniere della scuola elementare Willie, in originale munito di un accento scozzese, diventa sardo. Il collega e amico di bevute di Homer, Carl, si esprime attraverso un'inflessione veneta. Il commissario Winchester assume una parlata napoletana resa perfettamente dal celebre Angelo Maggi, doppiatore, tra gli altri, di Bruce Willis, Robert Downey Jr. e Tom Hanks. Una scelta senz'altro azzardata e complessa, andando ad intaccare la personalità stessa dei personaggi originali, ma che ha consentito loro di essere connotati con maggiore precisione nell'immaginario dello spettatore italiano, giocando sugli stereotipi linguistici – e caratteriali – delle varie regioni.

Questa breve excursus sull'adattamento de *I Simpson* nella cultura italiana, per quanto meriterebbe maggiore spazio, serve ad introdurre due concetti. Il primo riguarda il fatto che *I Simpson*, per l'importanza che ha avuto nell'universo delle serie tv e della cultura popolare, ha

¹⁸² Barra Luca, "Springfield, Italia. Slittamenti e conversioni di senso nell'adattamento italiano di una serie televisiva statunitense" in *Studi culturali*, anno IV, n.2, Agosto 2007, p. 212.

¹⁸³ Ivi, pp. 213-214.

necessitato di un impegno molto elevato nell'adattamento e doppiaggio, equiparabile a quello impiegato dagli stessi creatori nel produrre la versione originale¹⁸⁴. In altre parole, l'attenzione e la cura messe nelle scelte di adattamento della versione italiana – per quanto tali scelte siano cambiate nel corso del tempo, come è ovvio data la longevità della serie – vertevano verso un cesellato intervento che replicasse, al mutare del contesto culturale, l'incredibile successo ottenuto negli Stati Uniti. Tuttavia si tratta di un'operazione così complessa e dispendiosa da rendere questa procedura più un'eccezione che una regola, sia per i più alti costi di produzione legati al doppiaggio¹⁸⁵ che per la prassi fruitiva, nata in concomitanza con la diffusione delle piattaforme non lineari, di avvalersi della sottotitolazione piuttosto che del doppiaggio, consentendo così una sorta di “mediazione culturale” in cui alcune espressioni, tendenzialmente i giochi di parole, possono essere ascoltati e apprezzati in lingua originale, ma compresi meglio nel loro significato grazie alla scelta di adattamento compiuta dagli addetti alla sottotitolazione. Il secondo aspetto è che la serie di Groening, anche nella sua versione italiana, ha istituito una dimensione di culto legata proprio alla dimensione parlata. Gli stessi tormentoni e *running jokes* dialogici, pure se intesi, alle volte, in senso profondamente diverso rispetto alla versione originale, hanno sortito lo stesso effetto che hanno avuto oltreoceano, ovvero quello di costruire un campo semantico ben radicato nella nostra cultura. “Ciucciati il calzino”, per quanto sia un'espressione assolutamente priva di senso in italiano, ha ottenuto significato tramite l'uso reiterato che ne fa Bart all'interno della serie, acquisendo così senso anche quando traslato nella realtà del fruitore. La stessa serie in alcuni casi, almeno implicitamente, sembra proprio ironizzare sul senso delle *catchphrases*: nell'episodio “Bart gets famous”, il figlio maggiore della famiglia Simpson diventa istantaneamente una celebrità quando, durante la trasmissione di Krusty il clown, per il quale lavora nel corso dell'episodio, crea confusione sul set distruggendo gli oggetti di scena e si giustifica dicendo “non sono stato io”¹⁸⁶. Nel corso dell'episodio plausi dal mondo dell'intrattenimento e collaborazioni con personaggi di spicco del mondo mediatico americano rendono sempre più assurda la situazione di un ragazzino diventato star internazionale per aver detto quattro normalissime parole in mondovisione, ironizzando proprio sull'assurdità di un umorismo costruito sulle *catchphrases*¹⁸⁷. Ancora più

¹⁸⁴ Ivi, p. 208.

¹⁸⁵ All'inizio del millennio, doppiare in italiano un lungometraggio poteva costare tra i ventimila e i centomila euro, mentre il costo di sottotitolazione dello stesso film oscillava tra i tremila e gli ottomila (Paolinelli Mario, Di Fortunato Eleonora, *Tradurre per il doppiaggio – la trasposizione linguistica dell'audiovisivo: teoria e pratica di un'arte imperfetta*, Milano, Hoepli, 2005, p. 31).

¹⁸⁶ Tratto da “Bart gets famous”, (05x12).

¹⁸⁷ Rabin Nathan, “The Simpsons (Classic): *Bart gets famous*”, The A. V. Club, 17 Febbraio 2013, <https://www.avclub.com/the-simpsons-classic-bart-gets-famous-1798175846> (ultimo accesso: 18/9/21).

ironicamente, l'episodio si chiude con una carrellata dei personaggi della serie che dispongono di frasi ricorrenti: il vicino di casa tradizionalista e religioso Flanders, sempre disposto a salutare con la sua eccentrica espressione “salve salvino” (o, in lingua originale, “Hi-Diddily-Ho!”), oppure il bullo della scuola Nelson celebre per il suo “Ah-ha!”. Questa breve scena metatestuale ci fa comprendere che la produzione stessa de *I Simpson* è consapevole di basare buona parte della sua fama, almeno come prodotto popolare, proprio sulla ricorrenza di tali espressioni¹⁸⁸.

3.1.1 – Dove linguaggio e *cult* si incontrano: la citazione

Creare un fenomeno di culto è un qualcosa di difficile predizione. Esistono una miriade di motivi diversi che spingono un prodotto d'intrattenimento a trasformarsi in un *cult*, ma senz'altro giocano un ruolo fondamentale almeno tre fattori.

Il primo, appena citato, ha a che fare con l'innesto diretto di un prodotto audiovisivo (o meglio, di alcune delle sue parti) nella cultura popolare. Questo può avvenire sia con il passaparola che attraverso il potenziamento relazionale consentito da Internet. Sentire una persona, nella vita reale o su quella digitale, citare un'espressione tratta da una serie tv significa riconoscere nel soggetto un fan di quella stessa serie. La citazione è uno strumento di identificazione volto a decretare chi ne sa di più, a individuare nell'altro qualcuno con i nostri stessi interessi e a riconoscerlo come simile a noi. In altre parole, la citazione (e la sua versione “aggiornata”, ovvero lo *user generated content* sulle piattaforme digitali¹⁸⁹) è un aggregatore sociale, nonché l'elemento principale in grado di favorire la nascita di un pubblico – di nicchia o diffuso – che stimoli la produzione di elementi extratestuali, e che talvolta influisca sul prodotto stesso. Con le parole di Kelleter,

La definizione di Henry Jenkins della cultura popolare come “cultura della partecipazione” può essere riformulata per denotare un campo di pratiche in cui la responsabilità per lo sviluppo formale giace nella comune divisione del lavoro del processo stesso di

¹⁸⁸ Henry Matthew, “The Triumph of Popular Culture: Situation Comedy, Postmodernism and The Simpsons” in *Studies in Popular Cultures*, vol. 17, n. 1, 1994, p. 91.

¹⁸⁹ Con questa espressione “ombrello” si intende l'insieme dei contenuti più disparati, dai semplici commenti e *memes* alle fan fiction o le teorie sugli universi narrativi, creati dai frequentatori del web, più o meno anonimi, e diffusi soprattutto sui social network o sui siti di discussione come Reddit o 4Chan.

produzione, un processo che include sempre di più lettori e fruitori in qualità di agenti consci di continuazione narrativa¹⁹⁰.

Molte serie animate sono ben consapevoli dell'importanza dell'azione del pubblico, attiva o passiva, sulla serie stessa. Abbiamo già visto in che modo la condanna dell'audience riguardo alcuni *sketch* troppo spinti ha influito sulle scelte produttive in *Big Mouth*, oppure le soluzioni tramite le quali MacFarlane prende spunto dai commenti degli utenti su *I Griffin* per generare battute inserite negli episodi della serie.

Per fare un esempio, molti spettatori della serie pongono l'accento sull'incoerenza delle prime stagioni rispetto a quelle post-cancellazione, notando come anche le *catchphrases* dei personaggi siano cambiate sensibilmente. Così quando Stewie, in un episodio della diciassettesima stagione, esclama «la vittoria sarà mia!», frase che pronunciava spesso nelle prime stagioni, quando era un bambino malvagio con l'ossessione di uccidere la madre e dominare il mondo, ha inizio una delle celebri scene apparentemente staccate dalla narrazione in cui un padre che sta guardando l'episodio de *I Griffin* afferma, parlando con il figlio: «Ha! Il bambino era solito dire questo, quando avevo la tua età». Il figlio, tuttavia, non sembra affatto interessato al commento, troppo occupato a guardare *Rick & Morty* su un tablet¹⁹¹.

La breve scena è rilevante da diversi punti di vista. In primo luogo, strizza provocatoriamente l'occhio sia agli spettatori che lamentano un inspiegabile cambio di rotta nella psicologia dei personaggi, sia a coloro che invece sono fan di vecchia data e riconoscono la *catchphrase* del primo Stewie, giocando così con la conoscenza citazionistica dei fedeli estimatori. In secondo luogo, evidenzia il gap generazionale e culturale tra la comicità fortemente satirica di MacFarlane e quella complessa e intellettuale di *Rick & Morty*, creata da un sistema produttivo ben diverso.

A proposito di *Rick & Morty* e le *catchphrases*, la serie non abbandona il sottotesto assurdistico neanche quando si tratta di rendere *cult* alcune battute declamate negli episodi. L'espressione ricorrente di Rick, ad esempio, è “Wubba lubba dub dub!”, un'esclamazione apparentemente senza senso. Da un lato la *catchphrase* si prende gioco, similmente a quanto appurato ne *I Simpson*, dell'uso stesso di questa pratica e di come qualsiasi elemento, per quanto privo di significato, possa diventare oggetto di reiterate citazioni, se solo esso viene appositamente creato e ripetuto all'interno della serie con il preciso intento di farne oggetto di citazione da

¹⁹⁰ Kelleter Frank, “From recursive progression to systemic self-observation: elements of a theory of seriality”, in *The Velvet Light Trap*, n. 79, 2017, p. 102.

¹⁹¹ La scena è tratta dall'episodio “Pal Stewie” (17x03).

parte dei fan. Dall'altra parte, però, la *catchphrase* di Rick viene utilizzata come porta d'ingresso ad uno dei temi più profondi della narrazione, ovvero la depressione cronica dello scienziato. Più avanti nel corso della serie, infatti, si scopre che l'espressione deriva da un dialetto alieno e si può tradurre come «aiutatemi, sto soffrendo», e contribuisce a minare l'idea che Rick sia un concentrato di logica incapace di provare emozioni, dimostrando così che anch'egli è profondamente toccato dalla mancanza di scopo della sua esistenza¹⁹². Di fatto questa scoperta incrementa il significato attivo della *catchphrase*, dandole un senso tangibile anche a livello narrativo e stimolando lo spettatore a prestarvi maggiore attenzione, alimentandone così il potenziale citazionistico.

Il secondo elemento – nonché il più diffuso – che favorisce il carattere di *cult* di una serie tv è simile al primo, ma agisce in direzione opposta. Invece che generare elementi che, attraverso la citazione, entrano nella vita reale dei fruitori, una serie tv può fungere da aggregatore di citazioni provenienti da altri prodotti audiovisivi, attuando un'ibridazione tra i prodotti importati nella serie e quelli nativi della stessa. Forse l'espressione più chiara dell'estetica postmoderna, questa tendenza spinge i prodotti animati ad «affidarsi all'autoreferenzialità e all'intertestualità con altri testi della cultura popolare. Come risultato [...], questi testi sono più spesso considerati giochi per coloro “nel giro”, nei quali i consumatori sono ricompensati per riconoscere più riferimenti tratti da altri prodotti popolari»¹⁹³.

È ancora *I Griffin* a fornirci un lampante esempio con il trittico di episodi “Laugh it up, fuzzleball: The Family Guy Trilogy”, parodistico omaggio alla trilogia originale di *Star Wars*, in cui ad ogni film corrisponde un episodio. L'universo narrativo e l'intreccio sono più o meno vagamente ripresi dal capolavoro di George Lucas, ma i personaggi sono sostituiti dagli abitanti di Quahog, e si fa largo uso dell'umorismo tipico della serie. La trilogia, composta da episodi prodotti tra il 2007 e il 2010¹⁹⁴, mette in luce la coincidenza tra fan de *I Griffin* e fan di *Star Wars*, in grado di cogliere ed apprezzare entrambi i livelli narrativi, rafforzando anche il legame tra la serie di MacFarlane ed il suo pubblico grazie alla mediazione di un prodotto dalla fama incommensurabile come *Star Wars*. Lo afferma lo stesso MacFarlane, parlando di come gli sceneggiatori della serie siano i fan numero uno della trilogia fantascientifica: «l'unica ragione per cui siamo riusciti a creare “Family Guy: Blue Harvest” è perché abbiamo un sacco di

¹⁹² Miranda L., op. cit., p. 9.

¹⁹³ Ezell Silas K., *Humour and Satire on Contemporary Television – Animation and the American Joke*, New York, Routledge, 2016, p. 116.

¹⁹⁴ Gli episodi facenti parte della trilogia sono “Blue Harvest” (06x01), “Something, something, something, Dark Side” (08x20), “It’s a trap!” (09x18).

scrittori che conoscono il film così bene da poterlo recitare dall'inizio alla fine»¹⁹⁵. Vale la pena dire, a questo proposito, che Star Wars rientra a pieno titolo in quella che Hirsch ha denominato «cultural literacy», ove con questo termine intende l'insieme delle conoscenze canoniche e democraticamente condivise all'interno di una società¹⁹⁶. In altre parole, prodotti culturali imprescindibili dall'essere un cittadino americano. Va da sé che tali prodotti, in virtù della loro universale diffusione (almeno nel mondo occidentale), sono anche quelli più citati all'interno

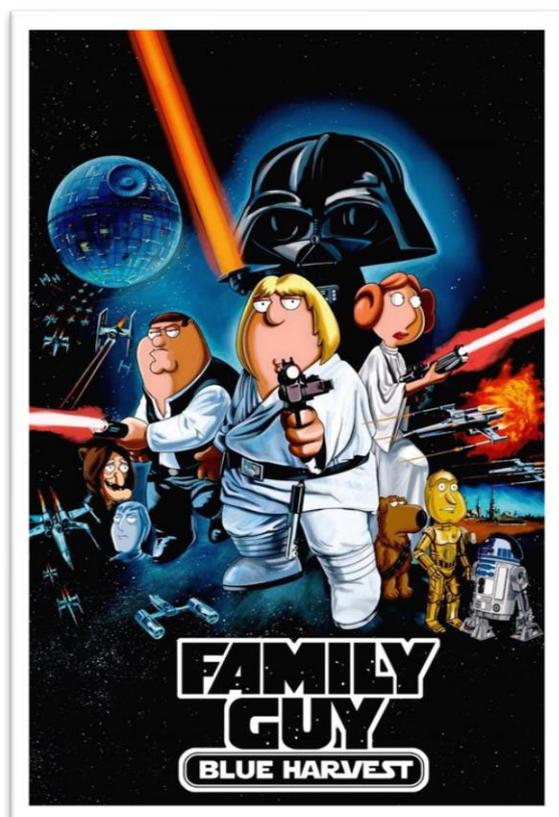


Figura 12 - la locandina di "Blue Harvest"

del mondo mediale contemporaneo.

L'identificazione all'interno di un gruppo che condivide gli stessi valori culturali, in questo caso, avviene attraverso la ripresa (e la citazione) di elementi extratestuali risemantizzati all'interno del mondo seriale di riferimento. Il prodotto di questa ibridazione consiste così in un progetto multistrato in cui lo spettatore si trasforma in un "avventuriero", alla ricerca costante di riferimenti alle più varie fonti mediali, da condividere successivamente con altri spettatori impegnati nella stessa ricerca. È di nuovo Henry Jenkins a fornire una nomenclatura precisa per queste pratiche, mettendo in relazione i concetti di "spalmabilità" e "penetrabilità". Se la prima «indica la capacità del pubblico di essere

coinvolto attivamente nella circolazione dei contenuti mediali attraverso le reti sociali, e di espandere così il loro valore economico e culturale»¹⁹⁷, la seconda, in base all'accezione offerta da Mittell, è una priorità per quelle serie che «incoraggiano [...] una modalità di fandom simile alla medicina legale, che porta gli spettatori a scavare più a fondo, scrutando sotto la superficie per capire la complessità della storia e del racconto»¹⁹⁸. L'azione congiunta di queste tendenze che mirano ad espandere la conoscenza di un universo narrativo, sia secondo traiettorie

¹⁹⁵ Burton Bonnie, "Family Guy creator reveals Star Wars cred", StarWars.com, 21 Settembre 2007, <http://www.starwars.com/community/news/rocks/f20070921/index.html> (ultimo accesso: 18/9/21).

¹⁹⁶ Hirsch Eric D., "Cultural Literacy", in *The American Scholar*, vol. 52, n. 2, 1983, pp. 165-166.

¹⁹⁷ Jenkins H., op. cit., p. 19.

¹⁹⁸ Ivi, p. 20.

orizzontali che verticali, è spesso coadiuvata da un generoso utilizzo di citazioni e riferimenti, che tuttavia possono agire in maniera diversa in base al rapporto istituito con l'universo sorgente dei riferimenti. Stefan Tetzlaff pone in relazione il riferimento citazionistico ne *I Simpson* e quello ne *I Griffin*, evidenziando come «mentre *I Simpson* adottano lo stile della serie *24* per un intero episodio – un'allusione che non può essere notata dai personaggi – gli elementi auto-riflessivi ne *I Griffin* sono totalmente palesi»¹⁹⁹. Tetzlaff rileva che ne *I Simpson* i personaggi sembrano non accorgersi degli elementi citazionistici o metatestuali, considerandoli perfettamente inseriti all'interno della coerenza diegetica, specialmente quando vengono assurti a modelli narrativi per l'intero episodio, come nel citato caso di *24* (Fox, 2001-2010)²⁰⁰. La famiglia Griffin, invece, dà l'impressione di essere sempre consapevole di trovarsi all'interno di uno show televisivo, come si evince – tra gli altri possibili ed innumerevoli esempi – dalla pubblicità annunciata dai personaggi della serie, o dai momenti in cui Stewie perde la pazienza per via dei banner pubblicitari che appaiono sullo schermo durante l'episodio. A fare la differenza nel modo in cui vengono trattati gli elementi di citazione, dunque, è il carattere di consapevolezza dei personaggi riguardo alla presunta estraneità di un elemento citazionistico rispetto al loro mondo. Qualora tale consapevolezza ci sia, come ne *I Griffin*, si approda ad una dimensione fortemente metatestuale che, su questo fronte, pone i personaggi della serie sullo stesso piano dello spettatore. Entrambe le parti sanno di guardare (o agire) non solo una serie, ma anche un insieme di riferimenti extra-testuali innestati all'interno di un singolo prodotto audiovisivo.

Parlando di riferimenti extra-testuali, non si può prescindere dal fatto che le serie animate si differenziano tra loro in base alle diverse fonti dalle quali attingono. Anche questo processo è parte integrante di una strategia di *branding* volta ad intercettare il pubblico giusto. Collins precisa questo punto utilizzando l'espressione «intertestualità competitiva», definendola come il prodotto di una «costante lotta per una posizione in cui i discorsi individuali forniscono le proprie gerarchie culturali e i testi si definiscono su e contro altre forme di discorso»²⁰¹. In altre parole, nonostante il pubblico di massa tenda ad inserire tutta l'animazione dentro lo stesso contenitore, i riferimenti culturali ai quali si agganciano le singole serie sono molto vari e richiamano un certo pubblico piuttosto che un altro.

¹⁹⁹ Tetzlaff Stefan, "Narrative devices in contemporary animated series, or: Why *Family Guy* does not copy *The Simpson*", in Ferstl Paul (a cura di), *Quote, double quote – Aesthetics between high and popular culture*, Amsterdam, Editions Rodopi, 2014, p. 163.

²⁰⁰ L'episodio citato da Tetzlaff è "24 Minutes" (18x21), in cui l'intreccio narrativo e il tocco stilistico sono chiaramente prelevati dalla serie fonte di citazione. Inoltre, prestano la loro voce come guest star sia Kiefer Sutherland che Mary Lynn Rajskub, entrambi attori principali di *24*.

²⁰¹ Collins Jim, *Uncommon Culture – Popular Culture and Post-modernism*, Londra, Routledge, 2013, p. 43.

L'enorme quantità di nessi citazionistici diversi presentati nei principali prodotti animati concretizzano il rischio, paventato da Jameson, di una «parodia vuota», ovvero un insieme di citazioni mancante di coerenza che, a causa della sua forma finale confusionaria, tende ad inaridire la spinta critica storicamente sottesa al genere comico, rendendo la parodia, di fatto, priva di uno scopo²⁰². È questo un rimprovero frequentemente mosso ai creatori de *I Griffin*, anche dagli stessi colleghi nel campo dell'animazione televisiva.

Il terzo elemento, nonché forse il più importante, necessario per generare un fenomeno di culto è la pratica del *re-watch*, ovvero la possibilità di riprodurre potenzialmente all'infinito ogni singolo prodotto audiovisivo, sia esso l'episodio di una serie televisiva o un lungometraggio. Negli anni Ottanta una forma di *re-watch* "lieve" consisteva nel mantenere un film per lungo tempo nelle sale cinematografiche, in modo da consentire a tutti di vederlo anche più volte. La vita del film proseguiva poi con i passaggi sulla televisione, sia tradizionale che nelle allora innovative tv via cavo, per poi materializzarsi sottoforma di cassetta o, più tardi, DVD²⁰³. È stata proprio la fondamentale invenzione del videoregistratore a cambiare per sempre la modalità di fruizione dei prodotti cinematografici e, in un secondo momento, televisivi, permettendo allo spettatore di "appropriarsi" fisicamente del prodotto stesso, invitando chiunque lo comprasse a disporne nella maniera più libera. La possibilità di rivedere un film infinite volte ha dato la possibilità di imparare meglio le più celebri citazioni e ad utilizzarle diffusamente. Non è un caso, d'altronde, che il citazionismo sia allo stesso tempo sollecitato dall'uso del videoregistratore e parte fondamentale della cultura postmoderna, e che sia il videoregistratore che il postmodernismo emergano nello stesso periodo storico.

Con l'avvento dei servizi On Demand il prodotto audiovisivo perde nuovamente la sua forma materiale per essere inserito all'interno di un catalogo digitale. Al di là dei già citati mutamenti nell'ambito produttivo e di formato, la ri-smaterializzazione della serie televisiva apporta un miglioramento soprattutto a livello economico, dato che con un modico abbonamento non solo è possibile accedere ad una specifica serie nella sua interezza, ma lo stesso privilegio è esteso ad una grande quantità di serie. Inoltre, all'uscita delle nuove stagioni non è necessario comprare un nuovo cofanetto DVD, ma semplicemente il catalogo sarà aggiornato di conseguenza. Infine, il catalogo digitale non è soggetto ad usura o danneggiamenti di vario genere, eliminando così anche l'aspetto della deperibilità dell'oggetto materiale. Senza contare l'interfaccia dei servizi non lineari, in grado di suggerire prodotti in base ai nostri gusti, e la

²⁰² Jameson Frederic, *Postmodernism or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham, Duke University Press, 1992, p. 17.

²⁰³ Sklar Robert, "Il cinema degli anni Ottanta", in G. P. Brunetta (a cura di), *Il cinema americano (vol. 2)*, Torino, Einaudi, 2006, pp. 1725-1726.

possibilità di fruire una serie televisiva su qualsiasi dispositivo e in una vasta gamma di lingue e sottotitoli diversi.

Per farla breve, tutti questi potenziamenti alimentano e facilitano enormemente l'accesso alle serie televisive, consentendo così di penetrare sempre più a fondo nella complessità degli episodi. È proprio il *re-watch* il punto di partenza che, attraverso la citazione, dà modo ad un prodotto di entrare a far parte della cultura popolare e, auspicabilmente, a diventare *cult*. E per quanto sia difficile pronosticare l'approdo ad una dimensione di culto, il *re-watch* è forse uno dei pochissimi elementi imprescindibili – ma non sufficienti – affinché ciò avvenga.

3.2 – Dal *cult* alla cultura popolare e viceversa: i casi di *Archer* e *The Midnight Gospel*

Fatta salva la pratica del *re-watch*, comune denominatore della serialità contemporanea, è ora il momento di sondare più nello specifico le altre due caratteristiche opposte, ma paradossalmente molto simili, delineate nelle precedenti pagine, e di farlo presentando due casi puntuali ed estremamente significativi.

Da una parte troviamo *Archer*, che fin dai primi episodi ha stimolato la conoscenza personale degli spettatori inserendo citazioni, parodie, omaggi di vario genere derivati dalla cultura popolare, esortando il fruitore a scovare quanti più riferimenti possibile. Dall'altra troviamo *The Midnight Gospel*, una serie assolutamente unica nel suo stile, in cui il dialogo risulta esserne il fondamento stesso, attorno al quale ruota sia l'intera vicenda, sia la dimensione visiva, quest'ultima molto spettacolare e piena di *easter egg* e riferimenti vari.

Entrambi i titoli si avvalgono della possibilità di *re-watch* concessa dalla piattaforma che attualmente ne ospita gli episodi, ovvero Netflix. Ma se *Archer*, serie meno recente e contro ogni pronostico arrivata alla dodicesima stagione²⁰⁴, è nata in seno a FX e spostata dall'ottava stagione su FXX, entrambi canali satelliti del gruppo Fox, *The Midnight Gospel* è presente unicamente sulla piattaforma On Demand. Sicuramente, data l'eccentricità del prodotto, difficilmente la serie di Ward e Trussell avrebbe trovato un riscontro sulla televisione via cavo. Ma c'è anche da dire che le due serie hanno scoperto (o riscoperto) un pubblico fedele proprio

²⁰⁴ Hughes William, "Adam Reed plans to end *Archer* after its tenth season", The A. V. Club, 30 Settembre 2016, <https://www.avclub.com/adam-reed-plans-to-end-archer-after-its-tenth-season-1798252456> (ultimo accesso: 18/9/21).

grazie all'inserimento nel catalogo Netflix e alla possibilità di rivedere gli episodi più densi di contenuto.

Come si avrà modo di notare, i programmi presi in esame presentano spesso caratteristiche opposte. È già ben visibile nel rapporto con l'assurdismo, inevitabilmente presente in ambedue i casi. *Archer* omaggia la corrente di pensiero contemporanea nel modo in cui esterna le battute, sfociando quasi sempre nel *nonsense* e mostrando umoristicamente il disinteresse cosmico dei protagonisti mentre distruggono vite, rovesciano governi o provocano disastri nucleari. *The Midnight Gospel* parte da un altro presupposto. L'assurdismo non è il punto di arrivo, come per *Archer*, ma quello di partenza: un *podcaster* che attraverso il suo lavoro cerca di colmare un bisogno spirituale, un senso dell'esistenza di cui si sente privato in un universo dominato dall'assenza di scopo. Nel corso della serie, il protagonista talvolta si avvicina ad un senso, altre volte vi si allontana. In ogni caso, la ricerca della verità è una caratteristica fondamentale della sua personalità.

Vediamo dunque in che modo *Archer* e *The Midnight Gospel* declinano la loro cultura di riferimento.

3.2.1 – Un testo ricco di riferimenti: *Archer*

Archer è una serie televisiva animata creata da Adam Reed e distribuita prima su FX, poi su FXX e infine su Netflix (e Hulu, negli Stati Uniti).

Sterling Archer (doppiato da H. Jon Benjamin, già celebre voce di Bob in *Bob's Burgers*) è una spia di fama internazionale che milita nell'ISIS (International Secret Intelligence Service), agenzia di spionaggio con sede a New York. A capo dell'agenzia vi è l'austera ed alcolizzata madre del protagonista, Malory (Jessica Walter), mentre tra gli agenti sul campo troviamo la sensuale Lana Kane (Aisha Tyler) e Roy Gillette (Adam Reed). Gli altri personaggi principali sono Cyril (Chris Parnell), imbranato contabile, la preda preferita degli scherzi di Archer; Pam (Amber Nash), l'addetta alle risorse umane, persona dagli hobby pericolosi, disinibita e totalmente inadatta a ricoprire il ruolo che ha; Cheryl (Judy Greer), giovane e stravagante rampolla di una ricchissima famiglia americana, assistente personale di Malory; infine, il dottor Krieger (Lucky Yates), personaggio dalle oscure origini, in grado di dar vita a invenzioni dall'altrettanto oscuro scopo.

La serie si presenta come un ibrido tra una sitcom ambientata sul luogo di lavoro e il genere d'azione. D'altronde il creatore Adam Reed, in passato, aveva già lavorato per Adult Swim e i suoi prodotti attestano la passione per l'azione e lo spionaggio, ma anche per un umorismo orientato a prendersi gioco degli stereotipi in questi generi. La serie *Frisky Dingo* (Adult Swim, 2006-2008), di cui è co-creatore insieme all'amico, nonché collaboratore anche in *Archer*, Matt Thompson, si basa sui classici e assurdi stereotipi nelle lotte tra i supereroi e i *villain*, tra Bene e Male.

Passato all'animazione per adulti, Reed ha deciso di puntare su un prodotto che sposasse il gusto per l'azione con quello per la commedia per adulti, approdando così al particolare tipo di sitcom presente in *Archer*.

Se infatti l'impianto è chiaramente quello di una sitcom, esiste un enorme divario tra i ritmi tipici del genere comico e quelli presentati dalla serie. Molto spesso le battute vengono presentate quasi "per sbaglio", seguendo l'indirizzo tipico della commedia "deadpan"²⁰⁵. Inoltre, i tempi delle battute sono studiati non soltanto nella loro dimensione attiva, ovvero durante la loro declamazione, ma anche passivamente, giocando con i silenzi che seguono o anticipano gli elementi comici. Questo particolare tipo di ritmo è il frutto della registrazione delle voci all'interno di uno studio, piuttosto che in presa diretta. Generalmente, i doppiatori registrano le loro battute individualmente, senza avere fisicamente l'interlocutore in sala. *Archer* sfrutta al massimo questa opportunità, presentando spesso personaggi che «possono discutere e rimuginare su parecchi argomenti diversi in un colpo solo [...] Questo significa che le lunghe scene di dialogo sono il prodotto di un *editing* senza soluzione di continuità che ricostruisce battute registrate separatamente in una conversazione fluida tra tanti personaggi diversi»²⁰⁶. Il risultato è la creazione di dialoghi coesi, sì, ma nei quali spesso la medesima conversazione viene percepita diversamente dai personaggi coinvolti, come si evince dalle loro risposte e reazioni in tali casi.

Tutto questo rende spesso i dialoghi pregni di imbarazzo, di attese apparentemente senza senso, talvolta danno anche l'impressione che qualcuno si sia scordato di inserire la *laugh track* nella post-produzione, ironizzando su questa pratica. *Archer*, in questo senso, eleva l'umorismo legato agli stereotipi ad una dimensione che mette costantemente in risalto le contraddizioni

²⁰⁵ Con il termine "deadpan" si intende un tipo di comicità nel quale i personaggi protagonisti del dialogo rimangono impassibili durante la declamazione delle battute, accentuando l'assurdità della situazione e stimolando così la risata.

²⁰⁶ Randell-Moon Holly, Randell Arthur J., "The Man from ISIS: *Archer* and the animated aesthetics of adult cartoons", in Jacobs Jason e Peacock Steven (a cura di), *Television Aesthetic and Style*, New York, Bloomsbury USA Academic, 2013, p. 141.

non solo dei personaggi, tra i quali è estremamente difficile trovarne uno più positivo che negativo, ma anche negli spettatori²⁰⁷, svelando le assurdità dei generi da loro amati.

Prendiamo come esempio l'agente Lana Kane, donna di colore estremamente ligia e precisa nel suo lavoro. Lungo tutta la serie Lana si configura come la tipica *angry black woman*, sempre pronta a muovere aggressivamente una critica a qualcuno secondo gli stereotipi culturali che nelle serie televisive vengono affibbiati alle donne di colore. Lo stesso Archer le fa spesso notare che è troppo alta e ha mani troppo grandi per essere una donna, perseguendo la strada degli stereotipi di genere. Eppure, quando Lana è in missione, si trasforma in un'altra persona, mostrando una personalità profonda, una grande intelligenza tattica (decisamente estranea al collega Archer) e trasformandosi, se necessario, in un'infallibile *femme fatale*. Si potrebbe in realtà controbattere che, nello *switch* di genere tra sitcom lavorativa e serie di spionaggio, Lana non faccia altro che uscire da uno stereotipo per calzarne un altro, stavolta quello della donna seria, fredda e concentrata solo sul fare un buon lavoro tipica dei generi d'azione. Affermare ciò, tuttavia, non farebbe altro che acuire la sensazione di straniamento derivata dal circoscrivere la psicologia di un personaggio dentro le definizioni degli stereotipi.

La sofisticatezza dell'umorismo di *Archer* giace proprio nell'idea che lo stereotipo non sia da considerarsi solamente nella sua potenzialità di sorgente comica, ma come parte integrante del carattere dei personaggi e della costruzione narrativa. Il razzismo latente di Malory Archer nei confronti degli ispanici, per esempio, oltre ad essere divertente, è anche una componente fondamentale per definire il personaggio. Rispetto a stereotipi finalizzati unicamente alla battuta e gettati in un angolo una volta conclusa la stessa, le personalità degli agenti speciali di *Archer*, sostanzialmente negative, piene di difetti, ossessioni e traumi mai superati, si declinano in questo modo in comportamenti assolutamente scorretti messi in atto attraverso una visione del mondo basata sui luoghi comuni, favorendo la risata grazie a quella che Mills ha chiamato «superiority theory of humour», secondo la quale l'umorismo consiste nel reputare il personaggio che fa ridere (sia nella vita reale che nel mondo audiovisivo) come una persona peggiore rispetto a chi ride²⁰⁸.

Allo stesso tempo, però, tali comportamenti considerati “scorretti” sono anche la manifestazione palesata di alcuni elementi – specie di origine sessuale o violenta – considerati tabù e repressi nella nostra società, a maggior ragione quando trattati all'interno del medium televisivo.

²⁰⁷ Gliner Ezra, “Animation, *Archer* and the art of offending”, *Forward*, 5 Febbraio 2015, <https://forward.com/culture/214063/animation-archer-and-the-art-of-offending/> (ultimo accesso: 18/9/21).

²⁰⁸ Mills B., op. cit., p. 77.

Due casi emblematici sono lo stesso Sterling Archer e Cheryl. Se il primo ha un rapporto ambiguo con la madre, dimostrando ricorrentemente un certo *guilty pleasure* di natura edipica nel condividere con lei argomenti riguardanti il sesso, ma allo stesso tempo provando piacere (sempre di natura sessuale) quando la vita di Malory è seriamente in pericolo, Cheryl fa coincidere le forze di *eros* e *thanatos*, provando eccitazione ogni volta che, per un motivo o per un altro, qualcuno la strangola (cosa che accade molto spesso, nella serie). Le descrizioni dei suoi desideri sessuali sono spesso crude e, almeno fuori contesto, quasi disturbanti, ma allo stesso tempo creano una dimensione in cui il piacere represso – potenzialmente anche quello dello spettatore – emerge in superficie grazie ad un insolito connubio tra realtà e sogno che funge da *leitmotiv* all'interno della serie, dove gli eventi talvolta sembrano accadere in un luogo irreali e indefinito anche temporalmente, come vedremo meglio in seguito²⁰⁹.

Dall'ambiguo rapporto con il subconscio dei personaggi si evince che l'umorismo di *Archer* è molto più complesso di quanto non possa sembrare se ci si sofferma unicamente sulla rappresentazione degli stereotipi, e va oltre anche la messa a nudo di alcuni meccanismi psicologici profondi. L'immediatezza espressiva di prodotti come *I Griffin* o *South Park* è qui sacrificata in nome di una profondità maggiore nell'arco narrativo e nel *background* culturale delle singole battute, che spesso richiedono una conoscenza vasta su alcuni temi.

Abbiamo già visto in che modo la questione sul porto d'armi negli Stati Uniti è stata trattata diversamente ne *I Simpson* e ne *I Griffin*. *Archer*, invece, affida la critica sociale sul tema – evidentemente molto gettonato, nella serialità animata – ad un dialogo tra Lana e Sterling. La prima, rivolgendosi al protagonista nel tentativo di ottenere un po' di serietà sul lavoro da parte del collega, afferma: «in qualsiasi momento nelle prossime dodici ore questo treno potrebbe essere attaccato dal gruppo di radicali separatisti della Nuova Scozia²¹⁰». Sterling, con il suo solito atteggiamento pieno di ironia, ribatte: «armati con cosa? Opuscoli contro le responsabili leggi canadesi sul controllo delle armi?»²¹¹. In un colpo solo, *Archer* si prende gioco sia della famigerata cordialità e gentilezza dei canadesi, al limite dell'ingenuità dal suo punto di vista, sia dell'idea, affiliata a certe branche a maggioranza conservatrice della società americana, che avere un'arma e la libertà di disporne a piacimento siano diritti sacrosanti ed intoccabili. Tra l'altro, il fatto che ciò sia asserito da un individuo che ne fa un uso spasmodico lungo tutta la

²⁰⁹ Sienkiewicz Matt, “Phrasing!: *Archer*, Taboo Humour and Psychoanalytic Media Theory”, in Bucaria Chiara, Barra Luca (a cura di), *Taboo Comedy: Television and Controversial Humour*, Londra, Palgrave Macmillan, 2016, p. 93.

²¹⁰ La Nuova Scozia è una provincia canadese affacciata sull'Atlantico e molto vicina al confine con gli Stati Uniti.

²¹¹ Il dialogo avviene nell'episodio “The Limited” (03x06).

serie, abusando spesso della licenza di uccidere degli agenti segreti, rende tutto allo stesso tempo più credibile – dal momento che la frase aderisce perfettamente alla personalità di chi la pronuncia – e più assurdo.

Lo stesso episodio appena citato è anche un esempio pertinente dell'enorme quantità di riferimenti, più o meno manifesti, al mondo dell'intrattenimento e della cultura popolare.

Tra i più evidenti, il riferimento a *La famiglia Addams* (*The Addams Family*, ABC, 1964-1966), la celebre sitcom degli anni Sessanta. Lana esclama sardonicamente «grazie, Gomez!» ad Archer dopo che questi ha fatto saltare in aria una parte del treno lanciando una granata. Il riferimento è a Gomez Addams, il padre di famiglia, e al suo passatempo prediletto, consistente nel giocare con dei treni giocattolo, facendoli scontrare tra di loro. Verso la fine dell'episodio, invece, Archer e il terrorista canadese si affrontano sul tetto del treno. L'agente segreto, che fin dall'inizio dell'episodio cercava un pretesto per fare una scazzottata sopra ai vagoni, ora se ne pente e comincia a lamentarsi, dal momento che trova fastidioso doversi stendere a terra ogni volta che la locomotiva entra in una galleria. Il terrorista risponde «lo so, vero? Anche se a volte ci sono gli elicotteri», riferendosi ad una scena particolarmente pirotecnica nel film di James Bond *A 007, dalla Russia con amore* (*From Russia with Love*, 1963), probabilmente la saga più citata in assoluto in *Archer*, per ragioni di affinità tematica abbastanza evidenti.

Se queste citazioni implicite si rifanno a prodotti della cultura popolare, facilmente conosciuti da chi ha un po' di dimestichezza con il cinema d'azione e le sitcom, ci sono altri riferimenti che richiedono una vera e propria esplorazione, come descritto nel paragrafo precedente. Un caso emblematico è il doppiaggio del terrorista e di due Mounties (la polizia federale canadese), questi ultimi in realtà complici del terrorista, affidato a Robb Wells, John Paul Tremblay e Mike Smith. Sebbene ai più questi nomi non dicano niente, si tratta dei protagonisti e creatori della serie *Trailer Park Boys*, ambientata proprio in Nuova Scozia. *Archer*, in questo modo, strizza l'occhio ad una cerchia di persone, in realtà abbastanza ristretta dato il successo di nicchia del *mockumentary* canadese, in grado di riconoscere le voci dei protagonisti di *Trailer Park Boys*, stimolando conversazioni sulle piattaforme social²¹² e sfidando gli spettatori a riconoscere quanti più dettagli possibile. C'è da aggiungere che l'inserimento dei tre attori canadesi è anche un omaggio da parte di Adam Reed ad una serie per certi versi umoristicamente affine ad *Archer*, specie da quando, nel 2019, *Trailer Park Boys* si è trasfigurata in un prodotto animato. I riferimenti vanno anche oltre la semplice citazione, investendo la struttura narrativa non di un solo episodio, ma di intere stagioni. Delle undici stagioni di *Archer* (dodici, se contiamo quella

²¹² Reddit è una delle piattaforme in cui i fan si sono riversati per discutere sulla presenza dei tre attori. Un esempio di conversazione: <https://www.reddit.com/r/ArcherFX/comments/p8qjx/> (ultimo accesso: 18/9/21).

attualmente in fase di produzione), almeno quattro prevedono un radicale cambio di direzione nelle ambientazioni e negli archi narrativi. In particolare, la quinta stagione della serie ha come sottotitolo *Archer Vice*, facendo chiaramente riferimento a *Miami Vice* (NBC, 1984-1989), il celebre poliziesco televisivo degli anni Ottanta. Il perché di questo titolo è subito evidente: quando l’FBI toglie la licenza all’ISIS per questioni burocratiche, Malory e compagni devono reinventarsi in qualche modo, ed ecco che dal caveau dell’agenzia spunta un’enorme quantità di cocaina. L’intera stagione, come evinto dal montaggio finale dell’episodio di apertura – che mostra brevi, assurde clip di quanto accadrà nel corso degli episodi successivi – verterà sui tentativi dei protagonisti di trasformarsi in un cartello della droga, guadagnare un sacco di denaro e recuperare la licenza per la rifondazione dell’agenzia²¹³.



Figura 13 - "Archer Vice"

Ancora più eclatante è il cambio di paradigma nelle “stagioni del coma”, ovvero le stagioni 8, 9 e 10. Dalla fine della settima stagione Archer si trova in uno stato di coma profondo dal quale potrebbe non svegliarsi più. Le tre stagioni si dipanano solo nella testa del protagonista e ricollocano lui stesso e i personaggi principali in un mutato universo narrativo. Nella stagione 8 (sottotitolata *Dreamland*) il mondo assimila le regole del film noir diventando più cupo e

²¹³ “White elephant” (05x01).

dandoci l'idea di un contesto quasi opposto alla gioiosa atmosfera da sitcom che pervade le stagioni precedenti. *Dreamland* ha il grande pregio di mostrarci la profondità emotiva del protagonista, senza dimenticare la parte comica ed elevando la citazione ad un intero genere cinematografico. La trama, infatti, segue le avventure del protagonista nei panni di un detective in una fumosa e oscura Los Angeles negli anni Quaranta, mentre indaga sulla misteriosa morte del suo partner. Adam Reed ha specificato che ogni aspetto è stato curato nel minimo dettaglio per rendere al meglio l'atmosfera noir: «[gli animatori] non dicevano tipo: “okay, mettiamo un fedora su Archer e abbiamo fatto”. Hanno utilizzato il loro tempo libero guardando un sacco di film in bianco e nero per imparare ed interiorizzare da dove viene la fonte luminosa, cosa differiva in quello che stavamo facendo»²¹⁴. Più che di parodia, qui è sensato parlare di omaggio, dal momento che lo spettatore viene colpito dalla precisione stilistica dell'animazione nel rendere l'atmosfera tipica del noir.



Figura 14 - presentazione dell'ottava stagione di "Archer"

Lo stesso dicasi per la stagione 9, denominata *Danger Island*. La principale sorgente citazionistica è un romanzo di Hermann Melville, *Taipei* (1846), lavoro semi-autobiografico su un soggiorno nelle Isole Marchesi, arcipelago situato in mezzo al Pacifico. Gli episodi della

²¹⁴ Saraiya Sonia, "Archer creator Adam Reed on the show's surprising move to Dreamland", Variety, 5 Aprile 2017, <https://variety.com/2017/tv/news/archer-adam-reed-dreamland-1202023714/> (ultimo accesso: 18/9/21).

stagione addirittura portano titoli prelevati direttamente dai capitoli del libro. L'atmosfera è completamente diversa, e i colori adesso sono estremamente brillanti, data la paradisiaca ambientazione. Matt Thompson, produttore esecutivo, pone l'accento sullo straordinario lavoro compiuto dal team d'animazione, rapportando il divario stilistico tra *Dreamland* e *Danger Island*: «fare due stagioni di uno show, entrambe visivamente bellissime e così diverse l'una dall'altra, ma ancora con l'anima di *Archer*, è un traguardo incredibile»²¹⁵.

Stavolta Archer è un pilota d'aerei con sede nella piccola isola di Mitimotu, ma si troverà ad affrontare la pericolosa foresta tropicale in cerca di un tesoro inestimabile. I personaggi restano sostanzialmente gli stessi (quantomeno a livello caratteriale: il dottor Krieger, per esempio, compare nella stagione nella forma di un pappagallo), ma cambiano di nuovo le regole di coerenza del mondo diegetico, e vi è anche una maggiore sperimentazione nei rapporti tra i personaggi stessi, come un avvicinamento tra Archer e Pam, che hanno dimostrato di essere esilaranti quando agiscono in sincronia.

La decima stagione, l'ultima della “trilogia del coma”, è sottotitolata *Archer 1999*²¹⁶ e prende piede in un universo retro-futuristico degli anni Settanta che incarna l'apoteosi dei riferimenti alla cultura popolare. Durante un'intervista, infatti, ad Adam Reed è stato chiesto se l'universo narrativo della decima stagione fosse il modo in cui Archer si immaginava il futuro e il creatore della serie ha risposto che egli «sa come i film e la cultura pop della sua epoca dipingono il futuro. Ha una visione in stile anni Settanta di come sarà il futuro»²¹⁷. La citazione alla cultura popolare degli anni Settanta, in questo modo, si declina come una citazione alla fantascienza televisiva dell'epoca, e dunque ad un'altra cultura popolare immaginaria generata da quella (ovvero il futuro visto con gli occhi della fantascienza di cinquant'anni fa), ma mai avverata. Il passaggio, pure se molto complesso, rispecchia perfettamente la mentalità che ha affiancato la produzione di *Archer* fin dalla prima stagione, elevandola ad un nuovo grado di citazione.

Non solo, ma con la decima stagione *Archer* inserisce anche numerosi *easter egg* autoreferenziali. Per esempio, sulla tuta spaziale dei membri dell'equipaggio appare uno stemma con un ocelotto. Nella stagioni precedenti il felino si palesa in maniera ricorrente: si tratta di Babou, l'animale “domestico” di Cheryl, con cui Archer ha un ottimo rapporto e al quale vuole molto bene. Lo stesso nome dell'astronave, MV Seamus, è un richiamo al bambino

²¹⁵ Kurland Daniel, “How Archer: Danger Island was born”, Den of Geek, 26 Aprile 2018, <https://www.denofgeek.com/tv/how-archer-danger-island-was-born/> (ultimo accesso: 18/9/21).

²¹⁶ Un'esplicita citazione alla serie fantascientifica britannica *Spazio 1999* (*Space: 1999*, ITV, 1975-1977).

²¹⁷ Hughes William, “Adam Reed talks leaving *Archer*, going to Applebees, and firing his characters into space”, The A. V. Club, 13 Giugno 2018, <https://www.avclub.com/adam-reed-talks-leaving-archer-going-to-applebees-and-1826750001> (ultimo accesso: 18/9/21).

di cui Archer si credeva padre, informazione poi smentita dal test del DNA, e con il quale ha convissuto per parte della seconda stagione, creando uno splendido rapporto. Si tratta di piccoli segnali, ma di nuovo riconoscibili e appaganti per i fan di lunga data.

Per comprendere quanto fitte siano le citazioni nascoste nel testo e nel sottotesto di *Archer* siamo partiti dal particolare, ovvero un singolo episodio, per arrivare all'influenza avuta sull'intera stagione. C'è un ultimo passaggio, però, da accennare prima di trarre le conclusioni su quanto descritto in queste pagine, ed investe, stavolta, lo stile d'animazione dell'intera serie. Tra i tratti più riconoscibili del progetto, *Archer* usufruisce di una particolare tecnica di animazione che prevede l'utilizzo di modelli reali successivamente trasformati, con procedure digitali, in "pupazzi", il cui movimento è concesso dai punti di rotazione in determinate zone della figura digitale. In questo modo è possibile giocare liberamente sia con diversi tipi di inquadratura senza sprecare tempo e risorse, avendo già un modello adattabile di partenza, sia collocare quelle figure su qualsiasi tipo di fondale 3D, preparato in precedenza²¹⁸. Lo stile di disegno affonda le sue radici nelle origini artistiche della cultura popolare, ovvero nella Pop Art, più nello specifico nell'opera di Roy Lichtenstein. La somiglianza è talmente forte da non lasciare dubbi sull'emulazione dell'artista, ma allo stesso tempo, come notato già all'uscita dei primi episodi, il disegno «richiama quei vecchi fumetti di supereroi, ma amplificati, venati di ironia ammiccante, colorati e sfumati più vividamente»²¹⁹. Il fumetto è chiaramente una delle fonti principali che hanno portato alla creazione della serie, non solo per l'ispirazione (almeno, di facciata) di Sterling Archer all'agente segreto infallibile, donnaiolo e pieno di vizi, ma anche per aumentare il divario tra lo stile di disegno, che risulta più affine alla parte d'azione e seria (in realtà quasi sempre subordinata all'elemento comico, in *Archer*) e l'atmosfera da sitcom creata grazie ai dialoghi, permettendo così allo spettatore di apprezzare lo straniante connubio tra queste due anime. Lo spiega laconicamente l'espressione attribuita ad Adam Reed secondo cui l'idea per la serie nasce dalla domanda «e se James Bond fosse interpretato da Charlie Sheen nei panni di Charlie Sheen?»²²⁰.

Già la primissima scena della serie mette in luce questa duplice natura, facendo pendere con decisione la bilancia dalla parte del genere comico. Il primo episodio si apre con Sterling Archer appeso per le braccia dentro ad una stanza della tortura. Una voce fuori campo, con un forte

²¹⁸ Sarto Dan, "The minimalist animation of Archer", Animation World Network, 5 Maggio 2016, <https://www.awn.com/animationworld/minimalist-animation-archer> (ultimo accesso: 18/9/21).

²¹⁹ Gilbert Matthew, "Archer is a sly, witty spy cartoon for adults", The Boston Globe, 14 Gennaio 2010, http://archive.boston.com/ae/tv/articles/2010/01/14/archer_is_a_sly_witty_spy_cartoon_for_adults/ (ultimo accesso: 18/9/21).

²²⁰ Wordsmith Lily, "Was *Archer: Dreamland* the right direction for the show?", TV Over Mind, 2019, <https://www.tvovermind.com/was-archer-dreamland-the-right-direction-for-the-show/> (ultimo accesso: 18/9/21).

accento russo, esordisce: «Sterling Archer, nome in codice: Duchessa», e prosegue elencando i tratti salienti dell'agente, come il fatto di essere «la più pericolosa spia al mondo». La voce, appartenente ad un generale russo, prosegue affermando che avrebbe trovato un modo per farlo parlare, ribadendo il concetto generando scintille con i cavi di una batteria elettrica. Chiaramente il giovane si trova in una situazione complicata dalla quale sarà difficile uscire indenne. Ma quando Archer apre bocca, ecco che l'atmosfera cambia completamente: si prende gioco delle dimensioni della batteria e critica l'uso dell'accento da parte del generale. Scopriamo così che si tratta di una simulazione voluta dalla madre Malory²²¹. Attraverso questa scena *Archer* esordisce con un'atmosfera cupa, degna di una serie di spionaggio in piena regola, ma la ridicolizza immediatamente nei *cliché* che prodotti di questo tipo reiterano continuamente²²².

Infine, per quanto riguarda l'elemento visivo, è opportuno riportare un'interessante considerazione rilevata da Sienkiewicz:

il mondo di *Archer* è [...] un mondo in cui gli eleganti e sottili cellulari moderni sono la norma. L'ufficio high-tech in cui prende piede gran parte dell'azione nello show è munito di computer Apple 2C del 1980 circa, inoltre i personaggi viaggiano in dirigibile, vestono con completi degli anni Cinquanta, parlano delle loro esperienze nella Prima Guerra Mondiale e creano ologrammi di provocanti ragazze giapponesi in stile *anime*²²³.

Questa proliferazione di oggetti e pratiche annoverabili ad epoche diverse può inizialmente trarre in confusione, ma a pensarci bene ha perfettamente senso nel contesto di *Archer*, un prodotto che nasconde riferimenti e citazioni in ogni angolo dell'inquadratura. Sienkiewicz spiega questa pratica ponendo l'attenzione sulla dimensione fortemente onirica e subconscia evocata dalla serie. Nella concezione freudiana del sogno niente ha un significato unico, ogni cosa si correla a più concetti, talvolta inconciliabili, ma tutti assolutamente verosimili fin quando non vengono contestati dalla realtà dei fatti. *Archer* gioca proprio su questo paradosso di natura quantistica, facendo muovere i personaggi in «un mondo di contraddizioni, rattoppate assieme da frammenti e pezzi di memoria culturale»²²⁴.

Va detto, comunque, che spesso i riferimenti – e le battute derivanti da questi – sono fin troppo complessi da capire, decretando nel fruitore la ricezione di un umorismo *nonsense* che stravolge

²²¹ “The Mole” (01x01). Il rapporto edipico tra Sterling e Malory, di cui abbiamo già parlato, agisce anche in senso contrario, come evinto dal piacere di Malory nel vedere il figlio torturato, anche se per finta.

²²² Randell-Moon H., Randell A. J., op. cit., p. 142.

²²³ M. Sienkiewicz, op. cit., p. 88.

²²⁴ Ibidem.

di fatto il significato delle battute stesse. È lo stesso creatore ad ammetterlo: «potrebbe essere che una commedia come *Archer* sia intrinsecamente autolimitante per quanto riguarda le dimensioni del pubblico»²²⁵. Dunque se una parte dell'audience apprezza un umorismo ricco di riferimenti, e anzi è stimolato a riconoscerne sempre di più, un'altra parte potrebbe invece stancarsi di un umorismo che non riesce a comprendere, abbandonando la visione della serie. Come spiegato da Irwin e Lombardo, «nell'uso dell'allusione vi è senza dubbio un certo elitarismo e una certa volontà di esclusione. Per coltivare l'intimità con alcuni è necessario a volte escludere gli altri»²²⁶. L'andamento attuale di *Archer* sembra però dare più ragione alla prima sponda, a giudicare dai numerosi apprezzamenti, sia del pubblico che delle istituzioni del settore, al prodotto in termini di costruzione narrativa, produzione e doppiaggio²²⁷. Certo, la serie di Reed non si avvicina neanche lontanamente agli ascolti di altre sitcom animate come *I Griffin* o *Bob's Burgers*; ciononostante assorbe forza proprio da questo fatto, puntando su un pubblico più ristretto, ma molto più coinvolto, che contribuisce a piazzare *Archer* al decimo posto delle serie animate più apprezzate, davanti a vere pietre miliari come *I Simpson*, *American Dad* e *South Park*²²⁸.

Concludendo, *Archer* fa un largo uso di citazioni, direttamente attraverso il linguaggio o implicite, per ancorarsi ad una cultura condivisa dell'audience e far perno su di essa per scatenare la risata. Allo stesso tempo, però, la citazione funge da stimolo a guardare la serie e riconoscerne tutti i riferimenti, e addirittura, come nel caso delle “stagioni del coma”, essi offrono interessanti spunti narrativi e di sperimentazione, portati avanti per più episodi nel tentativo di giocare con i personaggi, sondare maggiormente alcuni aspetti degli stessi e, in generale, mettere in mostra tutta la qualità creativa di cui Adam Reed e compagni sono capaci.

3.2.2 – La spettacolarizzazione del parlato: *The Midnight Gospel*

The Midnight Gospel è una miniserie animata distribuita da Netflix e creata da Duncan Trussell e Pendleton Ward, quest'ultimo già celebre creatore della serie per ragazzi – ma poi apprezzata

²²⁵ Sarto Dan, “Adam Reed, adult animation and the brilliantly naughty *Archer*”, Animation World Network, 9 Gennaio 2014, <https://www.awn.com/animationworld/adam-reed-adult-animation-and-brilliantly-naughty-archer> (ultimo accesso: 18/9/21).

²²⁶ Irwin William, Lombardo J. R., “I Simpson e l'allusione: ‘Il peggior saggio di tutti i tempi’”, in Irwin William, Conard Mark T., Skoble Aeon J. (a cura di), *I Simpson e la filosofia*, Milano, Isbn Edizioni, 2012, p. 99.

²²⁷ <https://www.imdb.com/title/tt1486217/awards> (ultimo accesso: 18/9/21).

²²⁸ Evershed J., op. cit., p. 77.

da un pubblico anagraficamente molto eterogeneo – *Adventure Time*. Il protagonista è Clancy Gilroy (doppiato in originale dallo stesso Trussell), proprietario di un canale podcast (egli stesso si definisce *spacecaster* nella serie) e di un simulatore di mondi, attraverso cui è possibile raggiungere pianeti prossimi alla distruzione all'interno di universi alternativi. È su questi pianeti, ognuno caratterizzato da segni particolari, che Clancy trova eccentrici personaggi da intervistare per il suo podcast. Le conversazioni vertono su temi impegnati ed esoterici quali la meditazione, l'uso di droghe, la magia, la reincarnazione, la morte, aiutando lo stesso Clancy a gestire un difficile rapporto con sé stesso. I dialoghi sono rielaborazioni di reali interviste che Trussell ha condotto all'interno del suo podcast *The Duncan Trussell Family Hour*, leggermente riadattati per calzare nel formato televisivo.

La serie consta di otto episodi, ognuno fornito di una trama autoconclusiva e di una porzione di trama, per la verità abbastanza sottile, che invece attraversa l'intera stagione, e riguarda la scoperta, a poco a poco, dei motivi che hanno spinto Clancy a ritirarsi in una zona sperduta dell'universo, chiamata Cromonastroverso, cercando l'Illuminazione, e al modo in cui le esperienze vissute nei multiversi vengono interiorizzate dal protagonista. L'unico personaggio ricorrente è proprio Clancy, essendo di fatto il filo conduttore di colloqui, della durata di un episodio, apparentemente senza alcun collegamento tra loro.



Figura 15 - "The Midnight Gospel"

Della serie non è stato detto quasi niente fino ad ora in questo lavoro, dal momento che presenta caratteristiche molto singolari, ma proprio per questo motivo offre un eccellente spunto per cogliere le spinte stilistiche di cui si fa promotrice e che, in parte, sono spiegate dalle traiettorie della serialità animata degli ultimi anni. Partiamo proprio da queste traiettorie, e dal modo in cui sono state recepite dal progetto di Trussell e Ward.

Se la serie dovesse essere spiegata in una parola, quest'ultima sarebbe *sperimentazione*, evidente soprattutto nella componente visiva, affidata all'esperta direzione di Pendleton Ward e allo studio d'animazione Titmouse. Similmente a quanto è stato appurato nel lavoro di Lisa Hanawalt, anche l'animazione di *The Midnight Gospel* è una costante manipolazione di forme, confini, superfici. Basti solo notare che Clancy, ogni volta che si catapulta attraverso il simulatore in una realtà alternativa, lo fa utilizzando un *avatar* sempre diverso, ma mai con la sua "vera" forma. Dato il carattere fortemente autobiografico della serie si può affermare che lo stesso Clancy, a dire il vero, non è che un *avatar* animato di Duncan Trussell. Allo stesso tempo, è emblematico vedere come, nel secondo episodio, Clancy si trovi a mutare spesso forma, in quanto intrappolato in una specie di mattatoio per cani giganti. E così, dalla forma dell'*avatar* con la quale è atterrato sul pianeta, la sua struttura corporea muta costantemente in un processo di macellazione che lo porta ad uno stato materico sempre più elementare, fino a diventare semplice poltiglia²²⁹. Sebbene la sequenza sia narrativamente giustificata – essendo, l'episodio, incentrato sul tema della morte e di come venga stigmatizzata nella cultura occidentale – essa è anche piena di figure e riferimenti sorprendenti ma dal significato astruso, come si evince dalla presenza di grossi clown-ragno che mantengono il mattatoio in funzione per uno scopo assolutamente non precisato²³⁰. È in questa tendenza a presentare mondi inimmaginabili da chiunque altro che notiamo il lavoro di Ward. *The Midnight Gospel*, infatti, «ha la stessa capacità, forse addirittura acuita, che aveva *Adventure Time* di unire il *nonsense* ad argomenti profondissimi e difficili»²³¹. Anche Trussell afferma la stessa cosa in altri termini riguardo al contributo di Ward: «[Ward] era un fan del podcast e ebbe questa idea, ovvero: che succede se prendiamo i dialoghi dal podcast e rimpiazziamo quelli di *Indiana Jones*? [...] Come sembrerebbe una storia d'avventura con il dialogo di un podcast impegnativo?»²³².

²²⁹ Tratto da "Officers and Wolves" (01x02).

²³⁰ Trussell, in un'intervista compiuta mesi dopo la *release* della stagione, ha precisato che l'idea è nata da una visione avuta assumendo ketamina, in cui si immaginava la ricerca della ricchezza economica come il desiderio di guardare dall'alto di un attico dei pezzi di carne – ovvero gli individui non ricchi – muoversi dentro dei tubi, proprio come carne da macello (Alexa L., "Inside the trippy and complex universe of *The Midnight Gospel*").

²³¹ Tamaro Gianmaria, "Perché tutti stanno guardando *The Midnight Gospel* su Netflix", *Esquire*, 24 Aprile 2020, <https://www.esquire.com/it/cultura/tv/a32251380/midnight-gospel-netflix/> (ultimo accesso: 18/9/21).

²³² Grobar Matt, "*The Midnight Gospel* creator Duncan Trussell on discovering the "resurrective quality" of animation & finding love in the most difficult of moments", *Deadline*, 24 Giugno 2020,

La stessa casa di produzione, la Titmouse, si è dimostrata all'altezza della sfida di conciliare un dialogo dal tono rilassato e denso di significati profondi con universi complessi, pieni di violenza, personaggi e azioni decisamente fuori dal comune. Dallo studio della palette di colori da utilizzare alle costanti metamorfosi di individui ed oggetti, gli artisti che si sono materialmente occupati della resa visiva della serie hanno dato vita a mondi vibranti di vita, in grado di sparire o di mutare completamente faccia da un momento all'altro, e soprattutto di unire il piacere puramente visivo a quello della scoperta dei riferimenti e dei significati nascosti. In questo caso, a differenza di *Archer*, i riferimenti sono abbastanza distanti dalla cultura popolare, dato anche il *background* culturale sotteso alla serie di Trussell e Ward. In un episodio incentrato sul tema della reincarnazione, ad esempio, Clancy si ritrova in una manifestazione materica di una prigione dell'anima, nella quale i detenuti, quando muoiono per le più svariate ragioni, sono obbligati ad affrontare un giudizio divino che decreterà la bontà d'animo degli stessi, per comprendere se potranno liberarsi dalla maledizione della reincarnazione. Durante questo giudizio un essere dai mille occhi strappa il cuore di Bob, il detenuto seguito da Clancy nell'episodio, ogni volta che questi muore tentando di scappare dalla prigione, e ne valuta il peso in relazione ad una piuma su una bilancia a due piatti. Se il cuore è più pesante della piuma, Bob dovrà tornare a rivivere la stessa situazione che l'ha visto andare incontro alla morte, auspicabilmente con la consapevolezza di aver sbagliato qualcosa e intenzionato a perseguire, stavolta, la retta via²³³.

L'episodio è ricchissimo di simbologia religiosa, e anzi mescola tra loro diverse dottrine. La liberazione dalla reincarnazione, e dunque dalla sofferenza della condizione umana, è uno degli obiettivi centrali del buddhismo tibetano e, precedentemente, dell'induismo²³⁴. La sequenza del giudizio divino, contrappuntata da splendidi fotogrammi che fungono da analogie della bontà o della malignità dell'essere umano, si rifà invece alla concezione ultraterrena della mitologia egizia, secondo cui solo chi avesse avuto il cuore più leggero di una piuma, dopo la morte, avrebbe raggiunto i Campi dei Giunchi, l'equivalente del Paradiso cristiano.

Si tratta di un campo di riferimenti abbastanza circoscritto, perfettamente in linea con l'armonia della serie ma fortemente allegorico, e per questo necessita di uno sforzo aggiuntivo nel riconoscimento delle allegorie stesse.

Il congiungimento della parte visuale e di quella dialogica è sicuramente stato lo spazio che ha richiesto maggiore lavoro alla produzione. L'idea di Ward di innestare il podcast in una serie

<https://deadline.com/2020/06/the-midnight-gospel-creator-duncan-trussell-netflix-interview-news-1202963991/> (ultimo accesso: 18/9/21).

²³³ Tratto dall'episodio "Annihilation of joy" (01x05).

²³⁴ Clerc Hervé, *A Dio per la parete nord*, Milano, Adelphi, 2018, p. 102.

animata d'avventura ha inevitabilmente cozzato con alcuni limiti intrinseci di entrambe le sponde. Da una parte, infatti, il parlato ha dovuto subire certi cambiamenti per adattarsi ad un arco narrativo, comunque atipico ma pur sempre necessario. E questo senza avere alcun punto di riferimento nel panorama seriale, trattandosi di un progetto assolutamente innovativo. «Se noi facessimo uno show come *I Simpson* o *I Griffin*, sapremmo che c'è una struttura in tre atti, sapremmo più o meno come funzionano le cose. Ma *questo*, come lo si fa?»²³⁵, ha spiegato Trussell.

Dall'altro lato, l'animazione che integra il parlato è soggetta ad un doppio rischio, ovvero quello di risultare troppo avulsa dal contenuto del dialogo, e dunque di apparire confusionaria, oppure, al contrario, di configurarsi come ridondante, e di non aggiungere niente di nuovo ad un testo che funziona benissimo anche da solo. Nella strettoia creatasi tra questi due rischi, l'animazione di *The Midnight Gospel* è riuscita a cavarsela discretamente, considerando anche che si tratta di un progetto senza precedenti. Il disegno, per quanto preveda evidenti margini di miglioramento – specie nella fluidità dell'azione – ha avuto il pregio di sperimentare con le tecniche di animazione e con significati visivi tanto profondi quanto i temi affrontati dalle interviste.

Ciononostante, l'animazione rimane comunque una caratteristica ancillare della serie, che per quanto cesellata non regge il confronto d'importanza con il linguaggio, vero veicolo di significato di *The Midnight Gospel*. Il motivo è ovvio: la serie nasce dallo spunto del podcast di Trussell e riutilizza lo stesso materiale registrato dal creatore. Trussell, *stand-up comedian* di professione, aveva già lavorato nel mondo della televisione in precedenza, annoverando tra i titoli ai quali ha offerto un contributo come sceneggiatore e attore *Curb Your Enthusiasm* (HBO, 2000-in corso) e *This Is Not Happening* (Comedy Central, 2015-2019). Nel 2012 ha dato avvio al progetto *The Duncan Trussell Family Hour*, il podcast dal quale poi sono state estratte le interviste utilizzate come materiale per *The Midnight Gospel*. Il lavoro di vaglio dei vari podcast (circa quattrocento, all'epoca in cui la serie animata è entrata in produzione²³⁶) è stato lungo e, sorprendentemente, non prevedeva una certa coerenza narrativa che travalicasse gli episodi singoli, ma piuttosto tentava di ricalcare la struttura da “un tema per episodio” comune al podcast. È stato solo in un secondo momento che i creatori si sono accorti che tale coerenza stava emergendo quasi autonomamente: «da qualche parte a metà stagione ci siamo resi conto di aver creato una storia incentrata sulla perdita e sull'affrontare quest'ultima e la

²³⁵ Grobar M., “*The Midnight Gospel* creator Duncan Trussell on discovering the “resurrective quality” of animation & finding love in the most difficult of moments”.

²³⁶ <http://www.duncantrussell.com/episodes> (ultimo accesso: 18/9/21).

morte [...] ma all'inizio non abbiamo pensato "facciamo una serie sulla morte". È solo andata in questo modo»²³⁷, spiega Trussell.

Le interviste sono state integrate da altri doppiaggi successivi che dessero un senso narrativo alla storia, o per agganciare, in alcuni punti, la storia stessa alla dimensione visiva²³⁸, ma in altri casi il dialogo è stato volutamente lasciato intatto: l'effetto ottenuto è una sorta di metanarrazione che mette a nudo la relazione tra serie animata e podcast, e di conseguenza tra lo *spacecaster* Clancy Gilroy e il *podcaster* Duncan Trussell.

I risultati sono paradossali. Nel già citato secondo episodio, mentre la scrittrice Anne Lamott – nella forma di un cane con le corna, dalle quali Clancy è rimasto malauguratamente trafitto – sta raccontando di accettare la morte come parte della vita, lo *spacecaster* afferma: «Annie, è un pensiero stupendo. Mi dispiace rovinare il momento, ma devo andare un attimo in bagno». Addirittura, si sentono delle risate in sottofondo, appartenenti al pubblico che assisteva *live* alla conversazione originale. In altri casi ancora più eclatanti, alcuni intervistati si rivolgono a Clancy chiamandolo "Duncan". E se in certe situazioni si tenta di mantenere – velleitariamente – l'illusione diegetica («chi diavolo è Duncan?», si chiede Clancy nel secondo episodio), in altri si fa apertamente sfoggio della derivazione dal podcast, con lo stesso Trussell che, uscendo momentaneamente dal personaggio, sussurra all'intervistato di chiamarlo Clancy in quel frangente²³⁹.

Il momento narrativo di maggiore aderenza tra la parte testuale e quella visuale è l'ultimo episodio, senz'altro quello più riuscito e il più importante, sia a livello produttivo che emotivo. L'intervistata dell'episodio è nientemeno che la madre di Trussell, Deneen Fendig, morta per un tumore al seno poco tempo prima. Lo stesso Trussell ha affermato di non essere stato in grado di partecipare alla produzione dell'episodio e di fare ancora fatica a guardare il finale della serie, dato il carattere fortemente personale della conversazione²⁴⁰, e ha affidato tutto il lavoro a Ward e al suo team d'animazione. L'episodio è incentrato su un intimo dialogo tra Clancy (ovvero Duncan) e sua madre, in cui quest'ultima invecchia repentinamente nel corso dei primi minuti, fino a morire, per poi rinascere da Clancy, il quale a sua volta inizia ad invecchiare. I due si trasformano infine in pianeti, e la conversazione si chiude con la madre

²³⁷ Alexa Laurén, "Inside the trippy and complex universe of *The Midnight Gospel*", Animation World Network, 11 Settembre 2020, <https://www.awn.com/animationworld/inside-trippy-and-complex-universe-midnight-gospel> (ultimo accesso: 18/9/21).

²³⁸ Ibidem.

²³⁹ È quanto accade nell'episodio "Vulture of Honor" (01x06), con l'ospite e maestro di meditazione David Nichtern.

²⁴⁰ Alexa L., "Inside the trippy and complex universe of *The Midnight Gospel*".

che viene lentamente risucchiata da un buco nero nel quale lo stesso Clancy rischia di finire dentro²⁴¹.

L'episodio, dotato di una straordinaria potenza emotiva, risulta una splendida metafora di cosa sia la perdita di una persona cara. Nonostante permanga l'atmosfera *nonsense* alla quale i progetti di Ward ci hanno abituati, tutto ciò che accade nell'immagine sembra finalizzato a rendere più chiaro il concetto di fondo, la perdita. Nel campo minato tra la ridondanza e la confusione di segnali troppo diversi, l'epilogo di *The Midnight Gospel* ha trovato il sentiero giusto per portare lo spettatore a destinazione.



Figura 16 - il dialogo tra Clancy e sua madre nell'episodio "Mouse of Silver"

The Midnight Gospel è sicuramente un progetto atipico, che si è mosso in un terreno inesplorato. Il dialogo emerge come colonna portante della serie, consentendo una sperimentazione maggiore nel campo del disegno e dell'animazione. Decretando, in ultima istanza, un prodotto puramente animato che non poteva essere realizzato in nessun altro modo, come si evince dall'assenza di modelli precedenti tra le serie in *live-action*. Il carattere "improvvisato" del parlato si relaziona ad una grande profondità di lettura su temi importanti, grazie anche al contributo di intervistati eruditi in varie branche delle dottrine esoteriche o orientali. Allo stesso tempo, però, non mancano alcune caratteristiche che abbiamo già riscontrato in altri prodotti

²⁴¹ "Mouse of silver" (01x08).

animati: l'umorismo *nonsense*, comunque molto presente, una fortissima connotazione autoriale, il gioco con le forme animate, la libertà nel trattare i temi più svariati e con le più svariate modalità.

La serie di Trussell e Ward è, a ben vedere, una contraddizione continua. È molto profonda, eppure torna spesso all'assurdismo e al *nonsense*; il linguaggio è improvvisato, preso in tempo reale, poco adatto ai tempi della serialità, eppure viene elevato ad origine e centro apicale dell'intera serie; l'animazione è semplice nelle forme, ma galvanizza la profondità di significato dei dialoghi con quadri affollati di figure ed elementi magici.

The Midnight Gospel è un progetto troppo recente per poterne vedere gli effetti sul lungo termine. Da una parte, indubbiamente, si tratta di un modello da mettere ancora a punto; inoltre è ancora troppo particolare, privo di punti di riferimento tra i generi televisivi per diventare un fenomeno di massa propriamente detto. Dall'altra parte, tuttavia, la serie ha dimostrato di funzionare, considerato il carattere di culto che ha assunto – e che approfondiremo nel prossimo paragrafo – all'interno di un pubblico ben preciso. Proprio il carattere fortemente innovativo ha spinto ancora un po' più in là il confine delle potenzialità dell'animazione.

3.3 – I pubblici a confronto

Uno dei pochi aspetti convergenti tra le due serie analizzate ha a che fare con il fatto che entrambe si muovono all'interno di un pubblico di nicchia, o quantomeno di un pubblico di entità tale da non poter competere con i colossi della serialità animata. Oltre a questo, c'è poco altro da far notare tra i punti in comune, trattandosi di due lavori completamente diversi, sotto qualsiasi profilo li si guardi.

Come abbiamo già anticipato all'inizio del capitolo, è proprio all'interno di pubblici ristretti che troviamo anche gli «agenti di continuazione narrativa» più prolifici, per usare l'espressione di Kelleter²⁴². Per *Archer* l'attivismo dei fruitori si configura come una costante ricerca delle fonti citazionistiche utilizzate nella serie, mentre in *The Midnight Gospel* il pubblico si è fidelizzato grazie ad uno spiccato interesse per i temi trattati, dato anche il carattere allo stesso tempo leggero, divulgativo e stimolante con cui tali temi vengono affrontati. Il profilo accattivante dei due progetti deriva, in parte, proprio dall'attivismo dimostrato dal pubblico nell'intervenire sui prodotti presi in esame. Che si parli di *Archer* o *The Midnight Gospel*,

²⁴² Si rimanda alla nota 190.

seguendo perfettamente la logica postmoderna, la serie «aiuta a costituire un'audience di *bricoleurs* ed è guardata a sua volta da un pubblico che celebra il *bricolage* del programma»²⁴³. Al fine di evidenziare affinità e divergenze tra i due prodotti, partiamo analizzando il rapporto tra i temi presentati da *The Midnight Gospel* e il suo pubblico.

L'esoterismo, la meditazione e in generale i metodi alternativi per entrare in contatto con la realtà fanno parte di uno dei settori di maggiore interesse e crescita, almeno negli Stati Uniti. La meditazione, per esempio, ha triplicato il numero di praticanti tra il 2012 e il 2017²⁴⁴. Sebbene si tratti di attività dai comprovati benefici fisici e mentali, tale interesse è cresciuto, senza dubbio, anche a causa delle forti pressioni sociali sulle spalle delle nuove generazioni, che hanno portato inevitabilmente ad un esodo di massa – specie dei giovani – verso interessi culturali diversi da quelli occidentali di appartenenza, recepiti spesso come opprimenti o più semplicemente, per usare una parola spesso chiamata in causa – anche a sproposito – con accezione negativa, *mainstream*.

È proprio su questo punto che si snoda il paradosso che unisce *Archer* e *The Midnight Gospel*: l'uno attinge dalla cultura *mainstream*, rendendola di nicchia, l'altro tratta argomenti di nicchia, rendendoli *mainstream*.

Approfondendo quest'ultima direzione, peculiare del progetto di Trussell e Ward, basti pensare al fatto che, in seguito al successo straordinario di *The Midnight Gospel*, Netflix ha siglato un accordo con la compagnia Headspace per la produzione di una guida alla meditazione, comparsa poi sulla piattaforma il 1 Gennaio 2021²⁴⁵, e seguita da un progetto affine riguardante le tecniche per addormentarsi a cura della stessa compagnia, da sempre in prima linea nell'integrare le filosofie orientali nella vita di tutti i giorni²⁴⁶. *The Midnight Gospel*, forse senza saperlo, ha mostrato al mondo dell'intrattenimento un campo d'interesse con un potenziale pubblico molto vasto e molto attivo, aprendo le porte a nuove forme di sperimentazione animata. Come già accennato, è troppo presto per vedere se la formula reggerà nel lungo periodo; ma non c'è dubbio che Netflix stia puntando, al momento, su prodotti di questo tipo. D'altronde *The Midnight Gospel* si è rivelata una serie innovativa, vitale e ricercata, come dimostra la crescita della domanda per il prodotto, registrata molto positivamente al 18.8% negli

²⁴³ Storey John, *Cultural Theory and Popular Culture – An introduction*, Londra, Routledge, 2018, p. 198.

²⁴⁴ AA.VV, "Use of Yoga, Meditation, and Chiropractors Among U.S. Adults Aged 18 and Over", <https://www.cdc.gov/nchs/data/databriefs/db325-h> (ultimo accesso: 18/9/21).

²⁴⁵ Hunt Elle, "Headspace Guide to Meditation: can Netflix deliver enlightenment in 20 minutes?", *The Guardian*, 8 Gennaio 2021, <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2021/jan/08/headspace-guide-to-meditation-netflix-mindfulness> (ultimo accesso: 18/9/21).

²⁴⁶ Non sorprenderà appurare che entrambi i prodotti di Headspace constano di una voce narrante coadiuvata da un'animazione semplice, ma accattivante e integrata perfettamente nel processo di spiegazione del narratore. Una formula, in altri termini, che sembra prendere spunto proprio dalla serie di Trussell e Ward.

Stati Uniti²⁴⁷. Il pubblico rimane circoscritto per varie ragioni, tra cui la relativamente scarsa distribuzione (essendo la serie presente unicamente sul catalogo di Netflix) e la complessità – nonché la modalità di rappresentazione – dei temi trattati, che tende a scoraggiarne la visione o quantomeno ad attrarre soltanto utenti estremamente interessati agli argomenti. Contrariamente a quanto si possa pensare, tuttavia, la serie viene esportata maggiormente nei paesi europei, anche e soprattutto in quelli non di lingua inglese, per i quali esiste inevitabilmente un *gap* linguistico che emerge nei processi di sottotitolazione e adattamento. Il fatto risulta ancora più sorprendente se riportiamo alla mente l’assoluta centralità del linguaggio nell’economia della serie, per cui ogni intervento sul testo originale risulta estremamente delicato. Pare che questo aspetto non abbia frenato più di tanto la diffusione del prodotto nei suddetti paesi, più inclini ad apprezzare la discussione su temi orientalistici e spirituali, nonché storicamente più interessati alla trattazione di temi profondi in generale.

Infine, per quanto si tratti ancora di un aspetto marginale, il carattere sempre più *mainstream* di *The Midnight Gospel* si afferma anche attraverso il merchandising. Su Amazon Music è possibile acquistare la colonna sonora composta appositamente per il progetto, mentre vari punti vendita online mettono a disposizione una grande quantità di oggetti relativi alla serie: dalle magliette agli album da colorare, dai poster alle tazze, il fatto che esista un mercato attivo intorno al marchio della serie indica che esiste un pubblico abbastanza diffuso da giustificare l’impegno economico nella produzione di gadget e altri oggetti.

Dall’altra parte, invece, *Archer* nasce come serie per un pubblico più vasto, richiamato dallo stile di animazione e dall’ibridazione tra spy-story e comedy, generi diffusamente apprezzati. Sicuramente aiuta anche il canale di distribuzione, ovvero FX, facente parte del gruppo Fox. Da sempre in prima linea nel creare un’ampia gamma di prodotti animati sotto la sua egida, all’epoca Fox stava cercando di esportare questo genere su altri canali oltre a quello principale, per diversificare la scaletta di trasmissione. *Archer* fu il progetto scelto per dare avvio al cambio di palinsesto su FX in qualità di “spalla” della più acclamata serie *C’è sempre il sole a Philadelphia* (*It’s Always Sunny in Philadelphia*, FX, 2005-2012; FXX, 2013-in corso). Le aspettative erano molto alte, considerando anche l’enorme quantità di tempo che ci volle per confezionare i primi sei episodi della serie, a tal punto che la dirigenza del canale fu costretta a rimandare la première²⁴⁸. Detto questo, è innegabile che la serie abbia mantenuto tali

²⁴⁷ Il dato si riferisce alla crescita avvenuta nel mese di Agosto 2021 (fonte: <https://tv.parrotanalytics.com/US/the-midnight-gospel-netflix>).

²⁴⁸ Toomey Jonathan, “FX quietly plans sneak-peek of animated *Archer*”, TV Squad, 16 Settembre 2009, <http://www.tvsquad.com/2009/09/16/fx-quietly-plans-sneak-peek-of-animated-archer> (ultimo accesso: 18/9/21).

aspettative, diventando uno dei prodotti animati più apprezzati dal suo pubblico, nonché uno di quelli più richiesti dagli spettatori²⁴⁹.

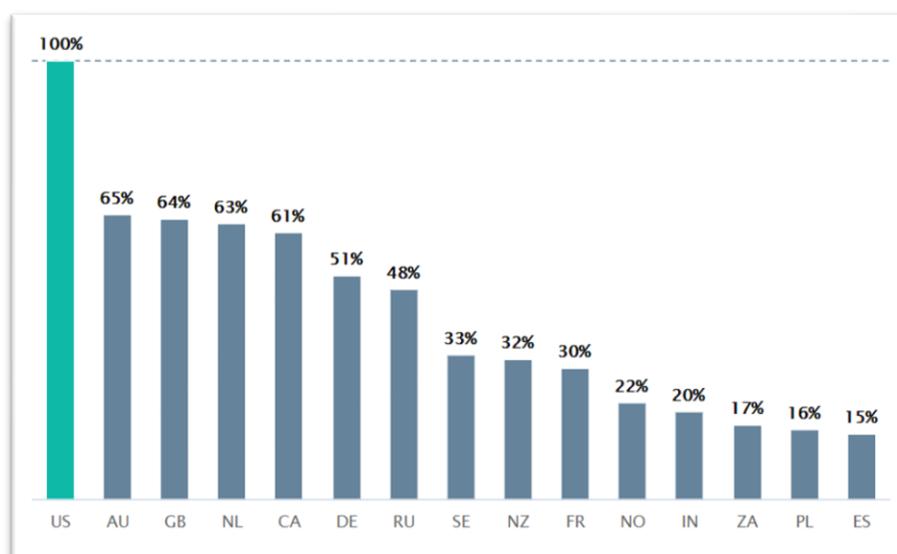


Figura 17 - interesse per "Archer" nel mondo. I valori sono misurati in base alla percentuale di domanda della serie nel paese d'arrivo in relazione alla richiesta nel paese di origine, ovvero gli Stati Uniti (indicata con il valore 100%).

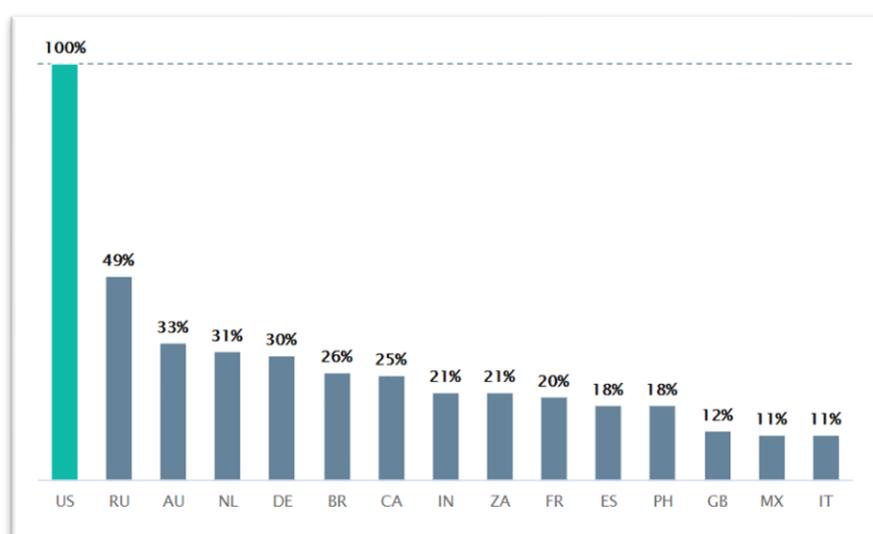


Figura 18 - interesse per "The Midnight Gospel" nel mondo in relazione al paese di origine (indicato con il valore 100%).

È interessante anche notare quali siano i paesi in cui *Archer* ha un maggiore riscontro, come mostrato dalla figura 17. A differenza di *The Midnight Gospel* (figura 18), che trova terreno fertile soprattutto in Russia, nel Vecchio Continente e anche nel mercato asiatico²⁵⁰,

²⁴⁹ <https://tv.parrotanalytics.com/US/archer-fx> (ultimo accesso: 18/9/21).

²⁵⁰ <https://tv.parrotanalytics.com/US/the-midnight-gospel-netflix> (ultimo accesso: 18/9/21).

l'esportazione di *Archer* nel mondo tende ad avvicinare la serie al pubblico di altri paesi anglofoni, tra cui spiccano Canada, Australia, Nuova Zelanda e Regno Unito²⁵¹. Paesi che – data l'affinità, sotto molti punti di vista, delle culture – si trovano più a loro agio nel recepire e comprendere i riferimenti alla cultura popolare statunitense.

Allora perché considerare una serie come *Archer*, ancora in grado di richiamare una grande audience alla soglia della dodicesima stagione, come un prodotto di nicchia?

A fare la differenza, e non solo nel caso di *Archer*, sono le aspettative nei confronti della serie. Visualizzando alcuni grafici riguardanti l'apprezzamento del prodotto nel corso degli anni, si noterà un trend leggermente negativo, con alcuni zenit in coincidenza dei finali di stagione più salienti. Il punto più basso – almeno, secondo gli elevatissimi standard della serie – è stato toccato dalla “trilogia del coma”, evidentemente non apprezzata a livello globale come espediente di rinnovo della formula²⁵². Paradossalmente, tuttavia, è proprio durante le stagioni 8, 9 e 10 che si nota un aumento delle discussioni online concernenti *Archer*, raggiungendo un picco in coincidenza della stagione 11²⁵³, con il ritorno all'arco narrativo standard. Questa è una tendenza riscontrabile nella maggior parte dei programmi televisivi rivolti ad un pubblico di nicchia, in cui un numero più circoscritto di persone si rivela essere anche assai più attivo sulle piattaforme di discussione, specie nei momenti di bassa marea. Sicuramente, su questo influisce anche l'età media del pubblico di *Archer* – ma potremmo dire della serialità animata in generale – che normalmente è contenuta nella fascia 18-34²⁵⁴, una porzione demografica per sua natura più incline e più consapevole nell'utilizzo delle piattaforme digitali. Anche l'alto indice di gradimento della serie è una prassi comune ai prodotti di nicchia, aggirandosi su una media di 8.7 su 10, e piazzandosi al decimo posto delle serie animate più apprezzate²⁵⁵. Inoltre, non va dimenticato che gli ascolti di *Archer* non sono lontanamente paragonabili a quelli di pietre miliari dell'animazione televisiva come *I Griffin* o *I Simpson*.

Nonostante un pool di caratteristiche potenzialmente legate ad un filone *mainstream*, *Archer* è riuscita a ritagliarsi uno spazio sospeso tra la cultura di massa, alla quale deve le sue origini e il suo meccanismo umoristico, e la cultura di nicchia, sempre più evidente man mano che la serie avanza nelle stagioni. Giace proprio in questa doppia personalità la forza della serie, che ha convinto sia il grande pubblico e la academy, sia l'audience più ristretta e attiva.

²⁵¹ <https://tv.parrotanalytics.com/US/archer-fx>

²⁵² <https://www.ratinggraph.com/tv-shows/archer-ratings-35832/> (ultimo accesso: 18/9/21).

²⁵³ Dati estratti dalle *queries* degli utenti Google (<https://answerthepublic.com/>).

²⁵⁴ Adalian Josef, “*Archer* and cable TV's other demographic dominators”, *Vulture*, 3 Luglio 2013, <https://www.vulture.com/2013/07/archer-catfish-tosh-cable-demo-dominators.html> (ultimo accesso: 18/9/21).

²⁵⁵ In questa classifica *The Midnight Gospel* si posiziona immediatamente sopra ad *Archer*, in nona posizione, con un punteggio medio di 8.8 (Evershed J., op. cit., p. 77).

La strade diverse, ma comunque incidenti, delle due serie analizzate nel corso del capitolo ci fanno comprendere che non esiste una formula precisa, per un prodotto seriale, affinché esso diventi *cult*. *Archer* e *The Midnight Gospel* hanno percorso traiettorie opposte per raggiungere, sostanzialmente, lo stesso scopo, ovvero quello di disattendere – in positivo – le aspettative nei loro confronti. Non c'è dubbio che in questo processo di “centratura” con il proprio pubblico abbia giocato un ruolo fondamentale la piattaforma di distribuzione, Netflix (a cui si aggiunge Hulu per la serie di Reed), che grazie al *re-watch* ha permesso di cogliere ogni dettaglio, ogni significato nascosto e dunque di fare un'esperienza più immersiva e stimolante. Sicuramente, buona parte dello status ottenuto dalle due serie ha a che vedere con il prelevare elementi comuni e noti a tutti i membri di una cultura per riadattarli in una dimensione ristretta e semi-nascosta, come evinto dalla fortuna di *Archer*; e viceversa, in *The Midnight Gospel*, nel parlare di temi generalmente molto intimi e personali e dimostrare che non sono così poche le persone che si fanno le stesse domande su certi argomenti.

Epilogo

«Scusatemi, ma nessuno è turbato dalle regole di questo mondo?», si chiede un paesano di Dreamland in *Disincanto*²⁵⁶. È una domanda legittima che può sorgere durante la visione di un prodotto della serialità animata contemporanea, sempre pronta ad esplorare nuove vie con i potenti mezzi di cui dispone, talvolta mostrando universi e modalità di racconto non riscontrabili in nessun altro prodotto audiovisivo. Per questo, talvolta, può risultare faticosa da assimilare.

Secondo quanto emerso dall'analisi dell'animazione condotta nel primo capitolo, si può senz'altro affermare che al giorno d'oggi questo particolare tipo di programmi è in larga parte sperimentazione, e concorre con un ruolo di primo piano nel definire le traiettorie future della serialità in generale. È, inoltre, uno dei generi che si trova più a suo agio nelle pratiche della fruizione On Demand, tanto da spingere tutti i grandi attori in scena ad una nuova corsa all'oro dell'animazione – dopo la prima, entusiasmante ondata negli anni Novanta – nel tentativo di arrivare prima degli altri competitor a nuove e stimolanti soluzioni formali.

I progetti animati attuali sembrano farci scorgere un orizzonte che qualche anno fa sembrava improbabile. Certo, parte di questa sorpresa deriva dal particolare momento storico che stiamo vivendo nel mondo dell'audiovisivo, con la rapidissima ascesa di nuove conglomerate e nuovi metodi di produzione e fruizione, ed è giusto dire che tali cambiamenti investono tutta la serialità, non solo quella animata. Ma limitandoci a prendere in considerazione solo l'ambito

²⁵⁶ Tratto da “Last Splash” (03x06).

d'interesse presentato in queste pagine ci accorgiamo che il viaggio, da *I Flintstones* fino ad oggi, è stato lungo e tortuoso e ha visto lunghi momenti di aridità ed epoche d'oro. L'animazione ha progressivamente preso coscienza di quelle che sono le sue caratteristiche peculiari, oltre a quelle derivate dal genere di appartenenza, si è sdoganata da buona parte dei luoghi comuni che vengono in mente quando si parla di animazione, ha aperto i suoi mondi sia ai più giovani che agli adulti, ha trovato una tanto agognata stabilità economica in termini di produzione. Ha dimostrato ampiamente di essere paragonabile alla serialità in *live-action* in termini di qualità, di recepire con grande attenzione il pensiero comune di una data epoca e di ritagliarsi un notevole spazio nella cultura popolare.

Cos'è cambiato affinché questo exploit dell'animazione televisiva si concretizzasse? In base a ciò che è emerso nelle precedenti pagine, e specialmente dalle considerazioni avanzate nel secondo capitolo, si potrebbe affermare che a fare la differenza sia stato il dinamismo che, dalla fine degli anni Ottanta, ha pervaso questo vasto ambito della televisione. Un dinamismo che si traduce, soprattutto, in una notevole prontezza nell'intercettare le tante spinte formali che modellano costantemente la serialità contemporanea. D'altronde si tratta di un elemento fondamentale per la sopravvivenza dell'animazione, poiché trattandosi di un genere in larga parte dipendente da un umorismo spinto e tagliente ha bisogno di rapportarsi costantemente con la realtà più immediata. L'animazione è, in un certo senso, il genere più strettamente legato all'*hic et nunc*, poco importa se la storia si svolge in un universo futuristico e grottesco, come *Futurama*, o in una dimensione atemporale composta dai frammenti di varie epoche, come *Archer*.

L'analisi delle strutture narrative, degli stili di disegno e delle figure autoriali ci restituiscono un quadro brulicante di vita, prolifico e impegnato in un lungo processo di emancipazione. Quest'ultimo punto lo si nota, per esempio, nel legame con la sitcom: fondamentale per riportare un genere talvolta disorientante in una dimensione più riconoscibile, esso si assottiglia sempre di più, e spesso si limita all'impostazione iniziale dell'intreccio, come avviene in *Rick & Morty*, *BoJack Horseman*, *Disincanto* e molti altri titoli. Segno evidente che la supervisione di un genere adulto come la sitcom si sta rivelando sempre più obsoleta ai fini della comprensione del testo animato e dei suoi linguaggi specifici.

I lunghi e azzardati passi in avanti compiuti da questo ambito della serialità si sono rivelati stimolanti non solo per l'animazione in sé, ma per tutto il mondo dell'audiovisivo seriale. Ed è difficile pensare, in base all'attuale situazione nell'orizzonte della produzione animata, che la ricerca di nuove soluzioni possa prevedere una battuta d'arresto o anche solo un rallentamento; piuttosto sembra indirizzata a spingersi ancora un po' oltre il limite, come d'altronde il genere

è sempre stato portato a fare, e a recepire più rapidamente ciò che il pubblico si aspetta dall'intrattenimento mediale. È un concetto, dipanato in questa sede tra il secondo ed il terzo capitolo, che risulta chiaro se si rapportano i temi portati avanti dalle serie animate e l'audience a cui sono diretti: un'audience composta dalla parte più attiva e vibrante della società, nonché quella più pregiata in termini televisivi. L'animazione contemporanea è riuscita a portare sullo schermo in modo alienante, eppure diretto e realistico, quelli che sono i desideri, i gusti, i problemi e le preoccupazioni di una generazione abitualmente poco ascoltata e lasciata a sé stessa.

L'analisi approfondita delle caratteristiche di *Archer* e *The Midnight Gospel*, due prodotti rappresentativi che ci mostrano ciò che sta avvenendo al giorno d'oggi nel mondo dell'animazione, ci ha catapultato dentro l'universo di riferimenti testuali, meta-testuali ed extra-testuali di cui sono munite le nuove generazioni e che, in ultima istanza, decretano il successo di questi programmi nella fascia di popolazione presa in esame. Due progetti, questi, importanti specialmente in relazione agli spettatori che vengono coinvolti non solo nella visione e nell'engagement individuale, ma anche nella creazione di materiale collegato alla serie da condividere con il resto del fandom.

Se c'è una tendenza comune, riscontrata diffusamente nel processo di analisi all'interno di questo lavoro, è l'idea che l'animazione sia costantemente retta da dinamiche opposte che riassettano un equilibrio bilanciandosi a vicenda. Essa è il frutto di una serie di dualismi che da una parte raccontano o mostrano qualcosa, e dall'altra manifestano tutto il contrario. A mio avviso dimora proprio in questa caratteristica il principale elemento di attrazione verso il genere. Scoprire che la realtà (non solo la nostra) può essere mostrata con enorme potenza da figure in due dimensioni che si agitano su un fondale, trovare forme di narrazione che ci mostrino nei modi più impensabili le infinite contraddizioni del nostro vivere, affidare le riflessioni su temi più o meno importanti, talvolta intimi e personali, a figure cangianti, mutevoli, mai veramente "reali". Questi sono gli elementi più preziosi dell'animazione, quelli che costituiscono l'assoluta unicità di un genere che di fatto non è un genere, ma un insieme di caratteristiche irripetibili in qualsiasi altro formato.

Bibliografia

AA. VV., *Forme di cartone – Estetica dell’animazione televisiva*, Osservatorio di Pavia, 2018.

Abzug Robyn, *The future of television audience*, Norman Lear Centre (pubblicazione online), Dicembre 2011.

Affronti Lucie, *Millennial Audience and Pessimism: A Case- Study on Rick and Morty*, Belfast, Queen’s University Belfast, 2019.

Barnes Kate e al., “Dank or not? Analyzing and predicting the popularity of memes on Reddit”, in *Applied Network Science* (pubblicazione online), n. 6, Marzo 2021.

Barra Luca, “Springfeld, Italia. Slittamenti e conversioni di senso nell’adattamento italiano di una serie televisiva statunitense” in *Studi culturali*, anno IV, n.2, Agosto 2007.

Barra Luca, *La sitcom – genere, evoluzione, prospettive*, Roma, Carocci editore, 2021.

Bernardelli Andrea, “Eco e le forme di narrazione seriale. Alcuni spunti di riflessione”, in *Between*, vol. 6, n. 11, 2016.

Brembilla Paola, Pescatore Guglielmo, “La serialità televisiva americana, produzione, consumo, e tipologie di prodotto”, in Carluccio Giulia (a cura di), *America oggi. Cinema, media, narrazioni del nuovo secolo*, Torino, Edizioni Kaplan, 2014.

Brembilla Paola, Pescatore Guglielmo, “Adattamento, rimediazione, *transmedia storytelling* e poi? Il caso degli universi Marvel e DC Comics al cinema e in televisione”, in Colaone Sara, Quaquarelli Lucia (a cura di), *Bande à part. Graphic novel, fumetto e letteratura*, Milano, Morellini, 2016.

Broderick Angela E., “*Traumatized for Breakfast*” – *Why Millennials respond to the Trauma, Comedy and Dark Optimism of “Rick and Morty”*, s.l., State University of New York, 2018.

Caci Davide G. G., *I Simpson, I Griffin & Co. – Le sitcom animate dalla preistoria de I Flintstones ai giorni nostri*, Latina, Tunué, 2008.

Camus Albert, *Il mito di Sisifo*, Milano, Bompiani, 2013.

Cantor Paul A., “*The Simpsons: atomistic politics and the nuclear family*”, in *Political Theory*, vol. 27, n. 6, Dicembre 1999.

Checcaglini Chiara, “*Tell me that I’m a good person. BoJack Horseman, umani, animali, animazione, dramedy*”, in Uva Christian, Wells Paul (a cura di), *Re-Animation – L’animazione contemporanea tra cinema, televisione, videoarte, e nuovi media*, Roma, Bulzoni editore, 2017.

Clerc Hervé, *A Dio per la parete nord*, Milano, Adelphi, 2018.

Collins Jim, *Uncommon Culture – Popular Culture and Post-modernism*, Londra, Routledge, 2013.

Danto Arthur C., *Dopo la fine dell’Arte – L’Arte contemporanea e il confine della Storia*, Milano, Mondadori, 2008.

DeRochi Jack, “*What have you learned? Considering a new hermeneutic of satire in Family Guy*”, in *Studies in American humor*, vol. 3, n. 17, 2008.

Dettmar Kevin J. H., “*Learning Irony with The Simpsons*”, in Alberti John (a cura di) *Leaving Springfield: The Simpsons and the possibility of oppositional culture*, Detroit, Wayne State University Press, 2003.

Dooley David J., *Contemporary Satire*, Toronto, Holt, Rinehart & Winston of Canada, 1972.

Evershed John, *Adult Animation White Paper*, High Concentrate (pubblicazione online), Marzo 2021.

Ezell Silas K., *Humour and Satire on Contemporary Television – Animation and the American Joke*, New York, Routledge, 2016.

Gray Jonathan, Jones Jeffrey P., Thompson Ethan, “The State of Satire, the Satire of State”, in Gray Jonathan, Jones Jeffrey P., Thompson Ethan (a cura di) *Satire TV: Politics and Comedy in the Post-Network Era*, New York, NYU Press, 2009.

Henry Matthew, “The Triumph of Popular Culture: Situation Comedy, Postmodernism and The Simpsons” in *Studies in Popular Cultures*, vol. 17, n. 1, 1994.

Hilton-Morrow Wendy, McMahan David T., “The Flintstones and Futurama. Networks and Prime Time animation”, in Stabile Carol A., Harrison Mark (a cura di), *Prime Time Animation – Television animation and American culture*, Londra, Routledge, 2003.

Hirsch Eric D., “Cultural Literacy”, in *The American Scholar*, vol. 52, n. 2, 1983.

Hutcheon Linda, *The Politics of Postmodernism*, New York, Routledge, 1989.

Irwin William, Lombardo J. R., “I Simpson e l’allusione: ‘Il peggior saggio di tutti i tempi’”, in Irwin William, Conard Mark T., Skoble Aeon J. (a cura di), *I Simpson e la filosofia*, Milano, Isbn Edizioni, 2012.

Jameson Frederic, *Postmodernism or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham, Duke University Press, 1992.

Jenkins Henry, “La vendetta dell’unicorno origami – Sette concetti chiave del transmedia storytelling”, in Barra Luca (a cura di), *Idee per la televisione*, n. 9, Link, gennaio 2010.

Kaufman J. B., “The Heir Apparent”, in Goldmark Daniel, Keil Charles (a cura di), *Funny Pictures - Animation and Comedy in Studio-Era Hollywood*, Berkeley, University of California Press, 2011.

Kelleter Frank, “From recursive progression to systemic self-observation: elements of a theory of seriality”, in *The Velvet Light Trap*, n. 79, 2017.

Knox Simone, "Reading the Ungraspable Double-Codedness of The Simpsons", in *Journal of Popular Film & Television*, n. 34, 2006.

Koltun Kim, "Rick, Morty and Absurdism. The millennial allure of dark humor", in *The Forum: Journal of History*: Vol. 10, 2018.

Lee Judith Y., *Twain's Brand – Humour in Contemporary American Culture*, Jackson, University Press of Mississippi, 2012.

Malavasi Luca, Fassone Riccardo, "La stagione postmoderna", in Carluccio Giulia, Malavasi Luca, Villa Federica (a cura di), *Il cinema – Percorsi storici e questioni teoriche*, Roma, Carocci Editore, 2015.

Mallory Michael, *Hanna-Barbera Cartoons*, Fairfield, Hugh Lauter Levin Associated, 1999.

Martin Rod A. e al., "Individual differences in uses of humor and their relation to psychological well-being: Development of the Humor Styles Questionnaire", in *Journal of Research Personality*, n. 37, Febbraio 2003.

McKee Robert, *Story – Contenuti, struttura, stile, principi per la sceneggiatura e per l'arte di scrivere storie*, Roma, Omero, 2010.

Meyer Andrew, *Animation or Cartoons: an American dilemma*, Seattle, Seattle Pacific University, 2016.

Mills Brett, *Television Sitcom*, Londra, BFI Publishing, 2005.

Miranda Lucas, "The Self is Dead – Alienation and Nihilism in Rick and Morty," in *Class, Race and Corporate Power*, vol. 5, n.9, 2017.

Mittell Jason, "Cartoon realism: genre mixing and the cultural life of *The Simpson*", in *The Velvet Light Trap*, n. 47, 2001.

Mittell Jason, “The great Saturday morning exile. Scheduling cartoons on television's periphery in the 1960s”, in Stabile Carol A., Harrison Mark (a cura di), *Prime Time Animation – Television animation and American culture*, Londra, Routledge, 2003.

Mittell Jason, *Complex TV – Teoria e tecnica dello storytelling delle serie tv*, Roma, Minimum fax, 2017.

Newman Kathy M., “*Misery chick*: Irony, alienation and animation in MTV’s *Daria*”, in Stabile Carol. A., Harrison Mark (a cura di), *Prime Time Animation – Television animation and American culture*, Londra, Routledge, 2003.

Paolinelli Mario, Di Fortunato Eleonora, *Tradurre per il doppiaggio – la trasposizione linguistica dell’audiovisivo: teoria e pratica di un’arte imperfetta*, Milano, Hoepli, 2005.

Rabbito Andrea, “La realtà liquida delle nuove forme di animazione contemporanea”, in Uva Christian, Wells Paul (a cura di), *Re-Animation – L’animazione contemporanea tra cinema, televisione, videoarte, e nuovi media*, Roma, Bulzoni editore, 2017.

Randell-Moon Holly, Randell Arthur J., “The Man from ISIS: *Archer* and the animated aesthetics of adult cartoons”, in Jacobs Jason e Peacock Steven (a cura di), *Television Aesthetic and Style*, New York, Bloomsbury USA Academic, 2013.

Ryan Reilly J., “Where are those good old fashioned values? Family and satire in *Family Guy*”, s.l., Brigham Young University, 1 Giugno 2015.

Sandler Kevin S., “Sinergy Nirvana. Brand equity, television animation and Cartoon Network”, in Stabile Carol A., Harrison Mark (a cura di), *Prime Time Animation – Television animation and American culture*, Londra, Routledge, 2003.

Sienkiewicz Matt, “Phrasing!: *Archer*, Taboo Humour and Psychoanalytic Media Theory”, in Bucaria Chiara, Barra Luca (a cura di), *Taboo Comedy: Television and Controversial Humour*, Londra, Palgrave Macmillan, 2016.

Sklar Robert, “Il cinema degli anni Ottanta”, in G. P. Brunetta (a cura di), *Il cinema americano* (vol. 2), Torino, Einaudi, 2006.

Stabile Carol A., Harrison Mark, “Prime Time Animation – An overview”, in Stabile Carol A., Harrison Mark (a cura di), *Prime Time Animation – Television animation and American culture*, Londra, Routledge, 2003.

Storey John, *Cultural Theory and Popular Culture – An introduction*, Londra, Routledge, 2018.

Tetzlaff Stefan, “Narrative devices in contemporary animated series, or: Why *Family Guy* does not copy *The Simpson*”, in Ferstl Paul (a cura di), *Quote, double quote – Aesthetics between high and popular culture*, Amsterdam, Editions Rodopi, 2014.

Tueth Michael V., *Laughter in the living room: Television comedy and the American home audience*, Berna, Peter Lang Publishing, 2004.

Twenge Jean, *Generation Me - Why today's young Americans are more confident, assertive, entitled and more miserable than ever before*, New York, Free Press, 2006.

Wells Paul, *Animation – Genre and Authorship*, New York, Wallflower Press, 2002.

White Kenneth M., Holman Mirya, “Pop culture, politics, and America's favorite animated family: Partisan bias in the Simpsons?”, in *Studies in American Culture*, n. 34, vol. 1, 2011.

Wilson Greg, “New Toons at Cartoon Network – Linda Simensky Interview”, in *Animato!* n. 40, Gennaio 1999.

Zsila Ágnes e al., “Motives for viewing animated sitcoms and their associations with humor styles, positivity, and self-criticism”, *PLOS One* (pubblicazione online), 17 Marzo 2020.

Zsila Ágnes e al., “The association of animated sitcom viewing with humor styles and humor types”, *DeGruyter Mouton* (pubblicazione online), Febbraio 2021.

Sitografia

AA.VV, “Use of Yoga, Meditation, and Chiropractors Among U.S. Adults Aged 18 and Over”, <https://www.cdc.gov/nchs/data/databriefs/db325-h> (ultimo accesso: 18/9/21).

Adalian Josef, “*Archer* and cable TV’s other demographic dominators”, *Vulture*, 3 Luglio 2013, <https://www.vulture.com/2013/07/archer-catfish-tosh-cable-demo-dominators.html> (ultimo accesso: 18/9/21).

Akala Adedayo, “How Netflix plans to use animation to challenge Disney Plus”, *Tech Drivers*, 8 Febbraio 2020, <https://www.cnbc.com/2020/02/08/how-netflix-plans-to-use-animation-to-challenge-disney-plus.html> (ultimo accesso: 18/9/21).

Alexa Laurén, “Inside the trippy and complex universe of *The Midnight Gospel*”, *Animation World Network*, 11 Settembre 2020, <https://www.awn.com/animationworld/inside-trippy-and-complex-universe-midnight-gospel> (ultimo accesso: 18/9/21).

Amidi Amid, “Analyzing the animation of Seth MacFarlane”, *Cartoon Brew*, 24 Settembre 2008, <https://www.cartoonbrew.com/tv/analyzing-the-animation-of-seth-macfarlane-7429.html> (ultimo accesso: 18/9/21).

Andreeva Nellie, “Fox’s Michael Thorn on Net’s animation expansion & future Of *The Simpsons*, *Bob’s Burgers* & *Family Guy*”, *Deadline*, 7 Gennaio 2020, <https://deadline.com/2020/01/fox-michael-thorn-animation-expansion-future-the-simpsons-bobs-burgers-family-guy-renewal-1202823993/> (ultimo accesso: 18/9/21).

Aroesti Rachel, “Horribly absurd: how did millennial comedy get so surreal?”, *The Guardian*, 13 Agosto 2019, <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2019/aug/13/how-did-millennial-comedy-get-so-surreal> (ultimo accesso: 18/9/21).

Barnes Brooks, “Disney drops Fox from names of Studios it bought from Rupert Murdoch”, *The New York Times*, 17 Gennaio 2020,

<https://www.nytimes.com/2020/01/17/business/media/disney-fox-name.html> (ultimo accesso: 18/9/21).

Barrett Duncan, “Animation nation: how Covid fuelled the rise of adult cartoons”, *The Guardian*, 2 Novembre 2020, <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2020/nov/02/animation-nation-how-covid-fuelled-the-rise-of-adult-cartoons> (ultimo accesso: 18/9/21).

Bracco Antonio, “Nostalgia canaglia: su Prime Video i cartoni giapponesi della nostra infanzia”, 17 Aprile 2021, <https://www.comingsoon.it/streaming/news/nostalgia-canaglia-su-prime-video-i-cartoni-giapponesi-della-nostra/n121847/> (ultimo accesso: 18/9/21).

Burton Bonnie, “*Family Guy* creator reveals *Star Wars* cred”, *StarWars.com*, 21 Settembre 2007, <http://www.starwars.com/community/news/rocks/f20070921/index.html> (ultimo accesso: 18/9/21).

Chavez Danette, “The vibrant, surreal *Tuca & Bertie* is one of the best new shows of the year”, *The A. V. Club*, 5 Giugno 2019, <https://www.avclub.com/the-vibrant-surreal-tuca-bertie-is-one-of-the-best-n-1834565823> (ultimo accesso: 18/9/21).

Choe Brandon, “Seth MacFarlane gripes about *Family Guy* airing on Fox over comments by Fox News’ Tucker Carlson”, *Deadline*, 1 Agosto 2021, <https://deadline.com/2021/08/seth-macfarlane-tucker-carlson-fox-relationship-1234807357/> (ultimo accesso: 18/9/21).

Chow Andrew R., “Adult Animation Is Pushing New Boundaries. A Look Inside Its Evolution from *The Simpsons* to *BoJack Horseman*”, *Time*, 20 Dicembre 2019, <https://time.com/5752400/adult-animation-golden-age/> (ultimo accesso: 18/9/21).

De Rossi Gaia, “F is for family: quando F non significa Famiglia”, *Hall of Series*, Gennaio 2021, <https://www.hallofseries.com/f-is-for-family/f-is-for-family-non-significa-famiglia/> (ultimo accesso: 18/9/21).

Desowitz Bill, “*Solar Opposites*: Pushing adult, sci-fi animation beyond the subversive *Rick and Morty*”, IndieWire, 7 Luglio 2020, <https://www.indiewire.com/2020/07/solar-opposites-pushing-beyond-rick-and-morty-1234571742/> (ultimo accesso: 18/9/21).

Desowitz Bill, “*Archer* Season 11: returning to spy roots after the genre-hopping coma trilogy”, IndieWire, 24 Giugno 2021, <https://www.indiewire.com/2021/06/archer-animation-fxx-jessica-walter-1234646680/> (ultimo accesso: 18/9/21).

Doiron Mike, “The Resurgence of Absurdism: Animation and the Neo-Absurdist Movement”, Mike the Writer Blog, 30 Agosto 2017, <https://www.mikethewriter.com/blogs/editorials/the-resurgence-of-absurdism-animation-and-the-neo-absurdist-movement> (ultimo accesso: 18/9/21).

Framke Caroline, “BoJack Horseman creator on the show’s end and 10 iconic episodes”, Variety, 4 Febbraio 2020, <https://variety.com/2020/tv/news/bojack-horseman-season-6-series-finale-raphael-bob-waksberg-interview-1203489536/> (ultimo accesso: 18/9/21).

Gilbert Matthew, “*Archer* is a sly, witty spy cartoon for adults”, The Boston Globe, 14 Gennaio 2010, http://archive.boston.com/ae/tv/articles/2010/01/14/archer_is_a_sly_witty_spy_cartoon_for_adults/ (ultimo accesso: 18/9/21).

Gliner Ezra, “Animation, *Archer* and the art of offending”, Forward, 5 Febbraio 2015, <https://forward.com/culture/214063/animation-archer-and-the-art-of-offending/> (ultimo accesso: 18/9/21).

Grobar Matt, “*The Midnight Gospel* creator Duncan Trussell on discovering the “resurrective quality” of animation & finding love in the most difficult of moments”, Deadline, 24 Giugno 2020, <https://deadline.com/2020/06/the-midnight-gospel-creator-duncan-trussell-netflix-interview-news-1202963991/> (ultimo accesso: 18/9/21).

Handlen Zach, “BoJack Horseman, Rick and Morty, and the art of cynical sincerity”, The A.V. Club, 26 Agosto 2015, <https://www.avclub.com/bojack-horseman-rick-and-morty-and-the-art-of-cynical-1798283496> (ultimo accesso: 18/9/21).

Hersko Tyler, “*The Bad Batch*: Everything you need to know about the new animated *Star Wars* show”, IndieWire, 3 Maggio 2021, <https://www.indiewire.com/gallery/the-bad-batch-premiere-date-disney-plus/> (ultimo accesso: 18/9/21).

Horst Carole, “Why animation aimed at adults is the fastest growing toon trend”, Variety, 12 Giugno 2020, <https://variety.com/2020/film/spotlight/why-animation-aimed-at-adults-is-fastest-growing-toon-trend-1234630642/> (ultimo accesso: 18/9/21).

Huddleston Tom, “Why Adult Swim’s *Rick and Morty* is Millennials’ favorite TV Show”, Fortune Magazine, 1 Ottobre 2017, <https://fortune.com/2017/09/30/why-adult-swims-rick-and-morty-is-millennials-favorite-tv-show/> (ultimo accesso: 18/9/21).

Hughes Josiah, “*Disenchantment* sees Matt Groening living in the past”, Exclaim, 14 Agosto 2018, https://exclaim.ca/comedy/article/disenchantment_sees_matt_groening_living_in_the_past (ultimo accesso: 18/9/21).

Hughes William, “Adam Reed plans to end *Archer* after its tenth season”, The A. V. Club, 30 Settembre 2016, <https://www.avclub.com/adam-reed-plans-to-end-archer-after-its-tenth-season-1798252456> (ultimo accesso: 18/9/21).

Hughes William, “Adam Reed talks leaving *Archer*, going to Applebees, and firing his characters into space”, The A. V. Club, 13 Giugno 2018, <https://www.avclub.com/adam-reed-talks-leaving-archer-going-to-applebees-and-1826750001> (ultimo accesso: 18/9/21).

Hunt Elle, “Headspace Guide to Meditation: can Netflix deliver enlightenment in 20 minutes?”, The Guardian, 8 Gennaio 2021, <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2021/jan/08/headspace-guide-to-meditation-netflix-mindfulness> (ultimo accesso: 18/9/21).

Hutchinson Chase, “*Watch: Love, Death and Robots: Inside the Animation* – Featurette shows how the animated series is made”, Collider, 1 Giugno 2021, <https://collider.com/love-death-and-robots-making-of-animation-video/> (ultimo accesso: 18/9/21).

Jackson Angelique, “Netflix to invest \$100 Million to improve diversity in TV Shows, Films”, Variety, 26 Febbraio 2021, <https://variety.com/2021/film/news/netflix-diversity-inclusion-usc-annenberg-study-1234916058/> (ultimo accesso: 18/9/21).

John Grace, “Netflix’s Big Mouth is simultaneously problematic and informative”, Study Breaks, 5 Aprile 2018, <https://studybreaks.com/tvfilm/big-mouth/> (ultimo accesso: 18/9/21).

Joho Jess, “Surprising viewer data reveals who actually watches *Rick and Morty*”, Mashable, 11 Luglio 2018, <https://mashable.com/article/rick-and-morty-viewer-tends-demographics-hulu/> (ultimo accesso: 18/9/21).

Kurland Daniel, “How Archer: Danger Island was born”, Den of Geek, 26 Aprile 2018, <https://www.denofgeek.com/tv/how-archer-danger-island-was-born/> (ultimo accesso: 18/9/21).

Landoni Davide, “Zima Blue: arte e filosofia si incontrano nel cortometraggio firmato Netflix”, ArtsLife, 29 Gennaio 2020, <https://artslife.com/2020/01/29/zima-blue-arte-e-filosofia-si-incontrano-nel-cortometraggio-firmato-netflix/> (ultimo accesso: 18/9/21).

McKinney D. W., “Embracing the grotesque: talking with Lisa Hanawalt”, The Rumpus, 20 Novembre 2020, <https://therumpus.net/2020/11/the-rumpus-interview-with-lisa-hanawalt/> (ultimo accesso: 18/9/21).

Mokry Natalie, “A brief history of cartoons for adults”, Film School Rejects, 25 Luglio 2017, <https://filmschoolrejects.com/brief-history-cartoons-adults/> (ultimo accesso: 18/9/21).

Muriel Sebastian, “Rick and Morty toxic fandom, explained”, Medium, 5 Ottobre 2018, <https://medium.com/@sebastianmuriel/rick-and-morty-toxic-fandom-explained-eedc3716b868> (ultimo accesso: 18/9/21).

Pew Research Center, “Millennials in adulthood”, 7 Marzo 2014, <https://www.pewresearch.org/social-trends/2014/03/07/millennials-in-adulthood/> (ultimo accesso: 18/9/21).

Plante Chris, “How an episode of The Simpsons is made”, The Verge, 25 Ottobre 2015, <https://www.theverge.com/2015/10/25/9457247/the-simpsons-al-jean-interview> (ultimo accesso: 18/9/21).

Poniewozik James, “*Adventure Time*, TV’s surreal masterpiece, comes to an end”, The New York Times, 2 Settembre 2018, <https://www.nytimes.com/2018/09/02/arts/television/adventure-time-appraisal-series-finale.html> (ultimo accesso: 18/9/21).

Poniewozik Jim, “Review: *Tuca & Bertie* is an eggsellent adventure”, The New York Times, 2 Maggio 2019, <https://www.nytimes.com/2019/05/02/arts/television/tuca-bertie-netflix-review.html> (ultimo accesso: 18/9/21).

Power Tom, “How Netflix's *Love, Death & Robots* created that eye-popping animation”, IGN, 3 Aprile 2019, <https://in.ign.com/love-death-and-robots/133819/feature/how-netflixs-love-death-robots-created-that-eye-popping-animation> (ultimo accesso: 18/9/21).

Rabin Nathan, “The Simpsons (Classic): *Bart gets famous*”, The A. V. Club, 17 Febbraio 2013, <https://www.avclub.com/the-simpsons-classic-bart-gets-famous-1798175846> (ultimo accesso: 18/9/21).

Salemme Erika, “The rising popularity of anime”, The Sandbox News, 29 Ottobre 2019, <https://sandbox.spcollege.edu/index.php/2019/10/the-rising-popularity-of-anime/> (ultimo accesso: 18/9/21).

Saraiya Sonia, “*Archer* creator Adam Reed on the show’s surprising move to Dreamland”, Variety, 5 Aprile 2017, <https://variety.com/2017/tv/news/archer-adam-reed-dreamland-1202023714/> (ultimo accesso: 18/9/21).

Sarto Dan, “Adam Reed, adult animation and the brilliantly naughty *Archer*”, Animation World Network, 9 Gennaio 2014, <https://www.awn.com/animationworld/adam-reed-adult-animation-and-brilliantly-naughty-archer> (ultimo accesso: 18/9/21).

Sarto Dan, Gartler James, “Animating Archer”, Animation World Network, 21 Aprile 2014, <https://www.awn.com/animationworld/animating-archer> (ultimo accesso: 18/9/21).

Sarto Dan, “The minimalist animation of Archer”, Animation World Network, 5 Maggio 2016, <https://www.awn.com/animationworld/minimalist-animation-archer> (ultimo accesso: 18/9/21).

Schwartz Jason, “How has Family Guy changed?”, Geeks, Gennaio 2017, <https://vocal.media/geeks/how-has-family-guy-changed> (ultimo accesso: 18/9/21).

Shales Tom, “The Primest Time. Sunday night television from *The Ed Sullivan Show* to *The Simpsons*”, The Washington Post, 11 Marzo 1990, <https://www.washingtonpost.com/archive/lifestyle/style/1990/03/11/the-primest-time/4460fdce-e03d-4ca6-83e4-8cec059c1a82/> (ultimo accesso: 18/9/21).

Sternbergh Adam, “*The Hangover* and the age of jokeless comedy”, The New York Times, 25 Maggio 2011, <https://www.nytimes.com/2011/05/29/magazine/the-hangover-and-the-age-of-the-jokeless-comedy.html/> (ultimo accesso: 18/9/21).

Tammaro Gianmaria, “Perché tutti stanno guardando *The Midnight Gospel* su Netflix”, Esquire, 24 Aprile 2020, <https://www.esquire.com/it/cultura/tv/a32251380/midnight-gospel-netflix/> (ultimo accesso: 18/9/21).

Toomey Jonathan, “FX quietly plans sneak-peek of animated *Archer*”, TV Squad, 16 Settembre 2009, <http://www.tvsquad.com/2009/09/16/fx-quietly-plans-sneak-peek-of-animated-archer> (ultimo accesso: 18/9/21).

Trumbore Dave, “*Final Space* Review: A dark and tragic Space Odyssey disguised as a comedy series”, Collider, 26 Febbraio 2018, <https://collider.com/final-space-review-tbs/> (ultimo accesso: 18/9/21).

Vejvoda Jim, “The Disney/Marvel Deal: What it means for movies”, IGN, 14 Giugno 2012, <https://www.ign.com/articles/2009/08/31/the-disneymarvel-deal-what-it-means-for-movies> (ultimo accesso: 18/9/21).

Wordsmith Lily, “Was *Archer: Dreamland* the right direction for the show?, TV Over Mind, 2019, <https://www.tvovermind.com/was-archer-dreamland-the-right-direction-for-the-show/> (ultimo accesso: 18/9/21).

Zoller Seitz Matt, “How comedy usurped drama as the TV genre of our time”, Vulture, 13 Giugno 2016, <https://www.vulture.com/2016/06/comedy-tv-genre-of-our-time.html> (ultimo accesso: 18/9/21).

<https://answerthepublic.com/>

<http://www.duncantrussell.com/episodes> (ultimo accesso: 18/9/21).

<https://www.imdb.com/title/tt1486217/awards> (ultimo accesso: 18/9/21).

<https://www.imdb.com/title/tt0394893/reviews?start=10> (ultimo accesso: 18/9/21).

<https://tv.parrotanalytics.com/IT/brickleberry-comedy-central> (ultimo accesso: 18/9/21).

<https://tv.parrotanalytics.com/US/archer-fx> (ultimo accesso: 18/9/21).

<https://tv.parrotanalytics.com/US/the-midnight-gospel-netflix> (ultimo accesso: 18/9/21).

<https://www.ratingraph.com/tv-shows/archer-ratings-35832/> (ultimo accesso: 18/9/21).

<https://www.reddit.com/r/ArcherFX/comments/p8qjx/> (ultimo accesso: 18/9/21).

<https://twitter.com/SethMacFarlane/status/1421930581168836608/> (ultimo accesso: 18/9/21).

https://www.youtube.com/watch?v=-kdltv_CSHE (ultimo accesso: 18/9/21).

