

## La qualità non ha rotto affatto. The Last of Us: un successo benedetto dallo sforzo creativo

di Silvia Renda La professoressa Stefania Garassini (Cattolica e Orientaserie) commenta con HuffPost l'approvazione di critica e pubblico della nuova serie targata Hbo, adattamento televisivo dell'omonimo videogioco. Investimento su sceneggiatura e recitazione hanno fatto segnare ascolti record a un prodotto in controtendenza con i suoi precedenti di genere, spesso più sciatti nella realizzazione. Una cosa era scontata: il debutto di The Last of us avrebbe ottenuto una audience di un certo livello. La serie targata Hbo poteva contare su una base assicurata di spettatori, gli appassionati dell'omonimo videogioco di grande successo firmato Naughty dog, dal cui adattamento sono nati i nove episodi trasmessi in Italia su Sky e Now tv. Una cosa non era affatto scontata: la serie, di una qualità riconosciuta a più voci dai critici, merita quel successo e sta convincendo anche chi a The last of us non ha mai giocato. Creata da Craig Mazin (sceneggiatore anche dell'apprezzata Chernobyl) e Neil Druckmann (tra gli autori del videogioco uscito nel 2013), ha protagonisti Pedro Pascal e Bella Ramsey, entrambi già visti nel Trono di Spade. La storia è ambientata vent'anni dopo lo scoppio di una brutale pandemia da Cordyceps, che trasforma gli esseri umani in mostri simili a zombie. Il cinquantenne Joel (Pascal), un cinico contrabbandiere ormai privo di qualsiasi speranza verso l'umanità, è costretto in circostanze estreme a viaggiare attraverso gli Stati Uniti insieme ad Ellie (Ramsey), una ragazzina di 14 anni che non ha mai vissuto al di fuori della zona di quarantena. Ma quella che doveva essere all'inizio una semplice e veloce consegna, si tramuterà ben presto in un lungo e atroce viaggio che li segnerà per sempre. Nel videogioco la storia è molto strutturata e rilevante, aveva appassionato milioni di videogiocatori: questo sicuramente ha inciso nel decretare un debutto di successo. Ma c'è tanto altro, commenta ad HuffPost la professoressa Stefania Garassini, docente di Content Management e Digital Journalism all'Università Cattolica di Milano, direttrice del sito [www.orientaserie.it](http://www.orientaserie.it) e autrice del libro *Lo schermo dei desideri: come le serie tv cambiano la nostra vita* (Ares editore). Di motivi gliene vengono in mente almeno altri tre: Un altro fattore che ha inciso è l'effetto post Covid. La storia racconta di un fungo che trasforma le persone in zombie, che si diffonde come un virus: l'idea di una pandemia che interessa tutto il mondo non è così fuori dalla nostra immaginazione. Chi conosce bene il videogioco ha riscontrato poi che l'adattamento funziona, amplia il racconto di personaggi e situazioni che si prestavano ad approfondimenti. Ma soprattutto la qualità è altissima, sia nella scrittura, che nella recitazione: Pedro Pascal interpreta alla perfezione il suo personaggio. The last of us non è un unicum nel suo genere. Sempre più spesso nell'ultimo periodo, i videogiochi si stanno prestando ad assumere forma cinematografica o televisiva: Nel 2021 su Netflix è uscito *Ar c ane*, serie in questo caso di animazione, che ha funzionato bene. Anche il recente *Cyberpunk: Edgerunners* è un adattamento in serie animata riuscito. Ora sono attesi diversi altri titoli prossimi alla diffusione: *The Witcher*, sempre su Netflix, nel 2023 avrà la sua terza stagione. In questa fase della serialità, in cui c'è una grande richiesta di storie, si attinge anche dal mondo dei videogiochi, molti dei quali adesso non trascurano l'aspetto narrativo. La serialità offre più tempo per ampliare i personaggi: è come entrare con la lente di ingrandimento in questi videogiochi, creando qualcosa di appassionante anche per un pubblico diverso, profano del gaming. Così sta succedendo con *The Last of us*, che ha registrato un debutto record negli Usa. Il travaso è anche nelle sale, ma in realtà gli adattamenti cinematografici dei videogiochi non sono mai stati dei grandissimi successi. O meglio, in qualche caso il successo al box office c'è stato scontato come scontato lo era per il debutto di *The last of us* ma questo non ha impedito ai film di essere qualitativamente scadenti. Il *Tomb Rider* di Angelina Jolie, uscito nel 2001, ha guadagnato negli Usa 131 milioni di dollari, tanto da conquistare un secondo capitolo due anni più tardi, non meno brutto del precedente. L' *Assassin's Creed* di Michael Fassbender riporta appena in cassa i 125 milioni di dollari investiti per produrlo, e a ragione. Se ad *Uncharted* è andata meglio, con 400 milioni di dollari guadagnati in biglietti venduti, è solo perché ha potuto contare sul traino nelle sale del protagonista Tom Holland, non perché il prodotto finale meritasse di più: Ci si affidava troppo al successo del videogioco in quanto tale e non si dedicava energia creativa alla scrittura. Non è che siccome Lara Croft è famosa, anche il film funzionerà. Il videogioco ha un linguaggio diverso, servono maggiori sforzi per trasferirlo in una storia lineare. Insomma, smentendo la frase celebre di un'altra serie, *Boris*, la qualità non ha rotto affatto. In *The last of us* la cura prestata alla scrittura ha convinto spettatori e critica,



decretando il successo: Nelle serie di oggi spesso si continuano a battere filoni già affermati senza troppa innovazione, proprio per questo c'è la ricerca di mondi a cui attingere. È vero che ci sono prodotti ripetitivi, ma è anche vero che è molto alta la qualità di personaggi, della narrazione, della recitazione. Siamo ancora in una fase di espansione: stanno arrivando nuove piattaforme e dunque anche nuovi titoli. La ricerca di storie porta anche a spostare sempre più in là il confine di quello che si era raccontato sino a oggi, pensiamo a Tredici o a Squid Game o a Sex Education, che in qualche modo scioccano perché mettono in scena qualcosa di mai raccontato. Creano discussione e dibattito e quindi poi inducono alla visione. Netflix si trova in una fase di cambiamento: passando a offerte di abbonamento con la pubblicità ten de ad allargarsi a un pubblico più generalista e dunque anche i contenuti potrebbero adattarsi. I contenuti si adattano, ma non c'è dubbio che largo spazio avranno ancora le serie: La serialità funziona perché si presta a un consumo frammentario: posso vedere una serie Netflix mentre aspetto il tram, mentre sono al telefono, mentre aspetto una visita. La visione è più pervasiva nella giornata e si adatta a come è cambiato il nostro rapporto con la tv. I tempi delle serie sono più adatti a questo consumo e la parte produttiva sta facendo uno sforzo differente. Hbo, che ha dato vita anche a The last of us , ha avuto un ruolo fondamentale nell'aumentare la qualità e portare le serie tv a un livello cinematografico. Le serie erano considerate inferiori rispetto ai film, negli ultimi anni si è lavorato per offrire prodotti più interessanti. C'è sempre una serie da vedere, che può accompagnarci in vari momenti della giornata.