

Autore
Daniele Esposito

Origin story come forma seriale

La Eastrail 177 Trilogy di M. Night Shyamalan

Keywords

serialità

origin story

autoriflessività

rimediazione

cinecomics

seriality

origin story

self-reflexivity

remediation

superhero movies

Abstract

Il saggio analizza la trilogia Eastrail 177 di M. Night Shyamalan come caso limite di serialità cinematografica contemporanea. Attraverso analisi narratologiche, formali e produttive, il lavoro indaga la tensione tra cinema autoriale e logiche del blockbuster, interpretando la costruzione retroattiva dell'universo narrativo come riflessione metacinematografica sulle forme del racconto seriale e articolando la trilogia come riflessione critica sulle politiche dell'immagine contemporanea.

The essay analyzes M. Night Shyamalan's Eastrail 177 trilogy as a boundary case of contemporary cinematic seriality. Through narratological, formal, and production-oriented analyses, the study investigates the tension between auteur cinema and blockbuster logics, interpreting the retroactive construction of the narrative universe as a metacinematic reflection on the forms of serial storytelling, and articulating the trilogy as a critical reflection on the politics of the contemporary image.

La Eastrail 177 Trilogy nasce inconsapevolmente nel 2000 con l'uscita di *Unbreakable – Il predestinato* (*Unbreakable*), film che descrive l'origin story del Sorvegliante e testo chiave per comprendere la genesi di questo progetto quasi ventennale ideato da M. Night Shyamalan.

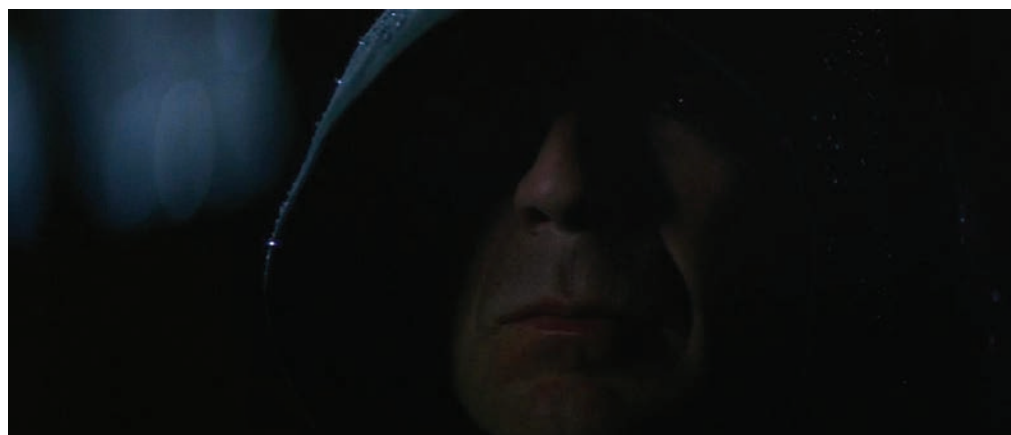
La particolarità di *Unbreakable*, opera apparentemente anticipatrice dei moderni *superhero movie*, risiede nel fatto che inaugura una nuova forma cinematografica attraverso una decostruzione di strutture che, all'epoca, non erano ancora pienamente codificate. Tale film non è tratto da alcun fumetto, ma da un soggetto completamente originale ideato dallo stesso Shyamalan, che infatti definisce l'opera come «un film sull'ambiente dei fumetti»¹.

Le ispirazioni rimandano in modo esplicito al fumetto statunitense degli anni Ottanta, periodo segnato dall'emergere di fumetti dark e revisionisti che rinnovarono il genere supereroistico attraverso una smaccata cupezza dei toni e l'introduzione nelle storie di personaggi con conflitti interiori quasi del tutto assenti nella letteratura fumettistica precedente². Tra i riferimenti principali di Shyamalan figurano *Batman – Il ritorno del Cavaliere Oscuro* (*Batman: The Dark Knight*, 1986) di Frank Miller, *Watchmen* (1986) di Alan Moore o *Batman: The Killing Joke* (1988) dello stesso autore.

L'influenza di Moore si nota nella relazione che intercorre fra eroe e antieroe espressa in *Batman: The Killing Joke*, il quale racconta proprio di uno strano legame che accomuna i due nemici³, e nel rapporto fra individuo e società. Invece, da Miller viene l'idea che sta alla base dell'intero film: l'eroe è innanzitutto uomo prima che superuomo. Il fumettista americano, raccontando in *Batman – Il ritorno del Cavaliere Oscuro* di un Uomo Pipistrello vecchio, stanco e in conflitto con sé stesso, mette in luce una chiara caratteristica del personaggio: la sua assenza di poteri

speciali. Questa visione dell'eroe di Miller può essere associata in un certo senso al protagonista di *Unbreakable* – anche se David Dunn possiede un superpotere: l'essere indistruttibile – poiché si tratta di un uomo comune calato nella sua terribile quotidianità e incapace di percepire la realtà, i doni che possiede e il suo vero nemico⁴. Il film si distingue così dai *cinecomics* coevi, impegnati nella costruzione di un canone spettacolare e riconoscibile. Infatti, la struttura narrativa si configura come profondamente anomala. Shyamalan rinuncia alla tradizionale scansione in tre atti dell'*origin story* supereroistica, eliminando quasi del tutto la fase dello scontro e dilatando il primo atto, basato sulla scoperta da parte di David del suo dono. Eppure, a una diversità narrativa così marcata corrisponde il chiaro intento di Shyamalan di mettere il cinema a servizio del *comic book* fin dalla scelta delle inquadrature ideate per simulare l'aspetto delle vignette dei fumetti. Stesso discorso vale per l'uso dei colori, il viola associato a Elijah e il verde a David, utilizzati secondo il linguaggio dei *comics* per schematizzare e caratterizzare visivamente i personaggi⁵. Inoltre, *Unbreakable* presenta narrativamente l'essenza fondante del fumetto: la genesi del supereroe e del supercattivo⁶.

Il punto di partenza del film è lo spirito del fumetto, ma il punto d'arrivo la sua rielaborazione e il suo aggiornamento, concludendo il percorso di svecchiamento proposto dagli autori precedentemente citati⁷ attuato proprio attraverso la trasposizione cinematografica dell'universo dei *comics*. Il realismo ricercato da Moore e Miller trova nel cinema di Shyamalan una compiuta traduzione: infatti, *Unbreakable* racconta la storia di un uomo qualunque i cui poteri restituiscono senso alla realtà circostante, collocando il film più nell'ambito del dramma che in quello del cinema di genere. Inoltre, la rinuncia a un apparato spettacolare fondato sulla CGI, in controtendenza rispetto ai *cinecomics* coevi, rafforza ulteriormente questa scelta, concentrando l'attenzione sui traumi e sulle fragilità dei personaggi. Eppure, quest'idiosincrasia è proprio uno dei tratti caratteristici di *Unbreakable*. Infatti Shyamalan, riportando i suoi eroi a una dimensione più umana e realistica, dà alla luce un superuomo che ha tutti i problemi degli uomini e che venendo dai bassifondi si erge a leggenda⁸. Questa contraddizione è in realtà rappresentazione della natura più profonda della narrativa dei *comics*, nonché una manifestazione d'amore ben più esplicita, intima e sincera nei confronti dei fumetti e di tanti altri prodotti dello stesso genere. Shyamalan, da profondo conoscitore della materia, sa bene che il fascino dei supereroi risiede nel fatto di essere creature straordinarie che vivono fra noi. Dunque, la verosimiglianza proposta da *Unbreakable* accresce quest'aspetto di attrazione poiché ci avvicina all'idea che questi superuomini esistano così come una forma di giustizia superiore⁹.



Non a caso David Dunn ed Elijah Price sono due uomini spezzati che incarnano altrettante declinazioni complementari dell'umanità. Il primo attraversa un percorso di accettazione che passa attraverso la paura, elemento centrale nella poetica shyamalaniana, mentre il secondo trasforma la propria malattia in un principio ordinatore dell'esistenza, cercando nella scoperta del suo opposto il senso della propria vita. Quest'ultima è la metafora fondante di *Unbreakable* e dell'intera tradizione fumettistica che riguarda i supereroi: «Tutti siamo come Elijah, uomini di vetro in attesa di un supereroe che dia senso alle nostre esistenze»¹⁰.

Dunque, Shyamalan dimostra con *Unbreakable* «come sia possibile ripensare il rapporto fra cinema e fumetto, utilizzando un linguaggio drammatico e realistico, liberando i supereroi dalla prigionia di certe tavole e vignette che hanno finito per offuscarne il mito»¹¹. Egli propone una tra le più raffinate trasposizioni cinematografiche del linguaggio dei fumetti e non una semplice trasposizione sul grande schermo di storie e strutture narrative dei *comics*, bensì qualcosa dal valore filologico e concettuale ben più complesso, che dimostra come il cinema riesca a sposarsi con questo linguaggio così vicino e simile al proprio.

Di conseguenza, lo stretto rapporto che lega i due media e che emerge in maniera trionfale in *Unbreakable* non permette a Shyamalan di poter tralasciare l'importanza che gli strumenti di narrazione seriale assumono nei *comics* americani. Infatti, *Unbreakable* è solo l'inizio, l'*origin story* della *Eastrail 177 Trilogy*, che darà vita a un racconto seriale dalla forma totalmente inusuale secondo le caratteristiche dell'industria hollywoodiana.

Sedici anni dopo, *Split* (Shyamalan, 2016) riporta in scena l'universo del film in un contesto profondamente mutato, in cui i *cincomics* sono divenuti una realtà industriale dominante, guidata dai Marvel Studios. In questo scenario, Shyamalan realizza un film che si presenta inizialmente come un thriller psicologico autonomo, rivelandosi solo nel finale come parte di un universo condiviso. Così facendo, il celebre *twist* finale del film non opera più solo a livello narrativo, ma assume una dimensione meta-linguistica, istituendo un dialogo implicito con le logiche seriali del Marvel Cinematic Universe¹².

Tornando indietro al finale di *Unbreakable*, appare chiaro che una *origin story* manchevole di quasi due atti possieda una struttura aperta capace di dare spazio a uno o più sequel. Inoltre, le tipiche logiche narrative dei *comics* americani spingono le storie a dipanarsi su più numeri e M. Night Shyamalan, conscio di aver realizzato un prodotto che rappresenta un vero e proprio atto d'amore nei confronti dei fumetti, mette in conto di realizzare un possibile sequel fin dalla stesura della sceneggiatura. Durante la fase di scrittura aveva concepito un'idea particolarmente efficace per l'antagonista, ma è costretto ad accantonarla a causa dell'eccessiva quantità di materiale già confluito nella sceneggiatura di *Unbreakable*. Proprio per questo motivo, matura fin da allora l'intenzione di sviluppare un secondo film.

Dopo anni di promesse e rimaneggiamenti, Shyamalan nel 2016 sembra rimandare ancora il progetto annunciando l'uscita di un piccolo «thriller spaventoso»¹³: *Split*. Infatti, quest'ultimo procede per tutta la sua durata come un thriller psicologico con molte caratteristiche da B-movie fino alla sorprendente scena conclusiva in cui si svela David Dunn, ribaltando completamente quanto visto fino a quel momento. Improvvisamente il thriller a cui abbiamo assistito si trasforma in tutt'altro genere, un *superhero movie*, e pone *Split* in una dimensione completamente diversa.

Il film si rivela essere nel finale un'altra *origin story*, quella del *supervillain* di *Unbreakable*, la Bestia, che non era apparso nella sceneggiatura originale del film del 2000. Dunque, Kevin Wendell Crumb, David Dunn ed Elijah Price coesistono tutti nello stesso universo narrativo, una sorta di *Shyamalanverse*, che pone lo spettatore a dover fare i conti con una lunga serie di implicazioni linguistiche e narrative.

Il *twist* finale che caratterizza la maggior parte dei lavori di Shyamalan subisce in questa fase della sua carriera un profondo cambiamento semantico, dettato dalla sfida di beffare lo spettatore da un punto di vista meta-linguistico piuttosto che attraverso un semplice colpo di scena narrativo. In questo senso, quello di *Split* risulta essere uno dei suoi *twist ending 2.0* più riusciti e stratificati a causa della creazione dell'universo condiviso della trilogia. La rivelazione finale rinvigorisce lo *Shyamalan twist* elevandolo a una meta-dimensione che genera una sorta di extra-colpo di scena totalmente inaspettato e godibile solo da uno spettatore che conosce la filmografia del regista.

È interessante notare come Shyamalan, tenendo segreta tale informazione durante la fase di promozione di *Split* e non pubblicizzandolo come sequel di *Unbreakable*, dimostri sia di non voler far leva sull'aspetto commerciale dell'operazione – confermando di essere decisamente in controtendenza con le logiche produttive dei blockbuster hollywoodiani contemporanei – sia soprattutto di proteggere la natura meta-linguistica dell'epilogo, la cui potenza espressiva risiede proprio nella semplicità del concetto e dell'esecuzione, che riesce a funzionare a causa della sua collocazione nei minuti finali del film¹⁴. Tuttavia, tale componente meta-linguistica non si esaurisce in un discorso auto-referenziale che guarda solo alla filmografia di Shyamalan, ma si estende in generale al panorama cinematografico coevo. Infatti, come si diceva poc'anzi, la forza espressiva della scena, enfatizzata dalla sua collocazione al termine del film, instaura inevitabilmente un dialogo a distanza con le celebri scene *post-credit* dei film Marvel¹⁵. Sembra quasi che Shyamalan voglia divertirsi a realizzare una sorta di «parodia-non-divertente»¹⁶ dei *cinematics* della Casa delle Idee, facendo utilizzo degli elementi caratteristici dell'MCU e trasportandoli in un contesto del tutto estraneo e apparentemente inconciliabile con essi. Infatti, Shyamalan è estremamente consapevole del linguaggio e delle strutture narrative che caratterizzano il cinema industriale della contemporaneità e decide di inserirsi in una sorta di posizione mediana in bilico fra l'indipendenza, la ricerca di un'autorialità esplicita e le dinamiche dei blockbuster.

Così, diventa di difficile lettura lo statuto di *Split* e degli altri capitoli della trilogia, i quali appaiono coerenti col concetto teorico di *ecosistema narrativo*¹⁷ (si tratta di un universo narrativo dalla struttura aperta e



che possiede la caratteristica della resilienza), anche se i tre film non si configurano come prodotti crossmediali o transmediali, ma esclusivamente cinematografici.

Piuttosto, *Split* potrebbe essere indicato come una sorta di *requel* di *Unbreakable*, dal momento che, dopo il colpo di scena finale, lo spettatore è costretto a rileggere l'intera vicenda come la genesi del super-nemico di David. Dunque, Shyamalan replica la formula dell'*origin story* composta esclusivamente da un primo atto e incentrata solo sulla scoperta del potere del protagonista, posizionando l'ordine degli eventi temporalmente avanti a quanto accaduto in *Unbreakable*. Eppure, i *requel* possiedono strutture narrative estremamente simili al film dal quale hanno origine, invece *Split* e *Unbreakable* sono molto diversi fra loro sia per linguaggio che addirittura per genere. Si tratta di una costruzione mitopoietica decisamente antitetica (rispettivamente la genesi del supercattivo e del supereroe)¹⁸. Inoltre, nonostante in *Split* siano presenti numerosi indizi che collegano le due opere, la struttura del *requel* richiede elementi di ridondanza narrativa particolarmente espliciti (il coltello di Michael Myers in *Halloween*, per esempio). Pare superfluo soffermarsi sull'importanza degli aspetti di marketing, che si poggiano proprio sulle continuità narrative che esistono fra un film e l'altro di una stessa saga. Caratteristica che, come detto, non viene rispettata da Shyamalan che preferisce giocare sulla segretezza dell'intera operazione.

Al contrario, *Glass* (Shyamalan, 2019) si configura come sequel in maniera decisamente più canonica di *Split*, rispettando le tipiche caratteristiche del "capitolo seguente" a partire anche dalla promozione dello stesso, pubblicizzato come capitolo conclusivo della *Eastrail 177 Trilogy*. Tuttavia, anche *Glass* possiede una chiusura narrativa inusuale rispetto a quelle dei prodotti di questa forma, capace però, di intrecciarsi col linguaggio dei fumetti secondo la linea tracciata da *Unbreakable*. Se quest'ultimo impostava le sue direttrici teoriche sulla base di un discorso che nasceva dalla dimensione cartacea dei supereroi, *Glass* decide di seguirle spostando l'attenzione sulla proiezione cinematografica di questi personaggi, che nell'arco di tutti questi anni hanno invaso le sale di tutto il mondo. Shyamalan apre in questo senso un parallelo diretto con Marvel e DC¹⁹, mettendosi in relazione da un punto di vista filologico piuttosto che commerciale.

Glass decostruisce il genere trasformando un *action movie* in una riflessione psicanalitica sui traumi dei supereroi e smontando le strutture spettacolari dei *cinecomics*, sottolineando così il passaggio di questi ultimi dalla carta stampata al grande schermo, divenuto ormai il loro nuovo spazio d'espressione privilegiato. L'assenza di qualsiasi elemento spettacolare, al di là del mero discorso economico e produttivo che c'è alla base, costituisce un ulteriore scarto dalle pratiche di messa in scena mainstream dei film Marvel e DC, che, solo superficialmente sono i rivali con cui dovrebbe confrontarsi un film come *Glass*. «Non ci sono voli nel cielo, grandi battaglie, clamorosi effetti speciali e via dicendo, tutto è in scala più che ridotta, sono questioni da corridoio o cortile che ci fanno sognare di storie epiche»²⁰ nel cinema anti-blockbuster di Shyamalan che, con estrema consapevolezza dei linguaggi della contemporaneità, trova nelle ombre e nell'invisibile il suo *cinecomic-thriller*.

La conclusione della trilogia sovverte ulteriormente le aspettative: l'evento decisivo non è lo scontro finale, ma la diffusione pubblica delle immagini che attestano l'esistenza dei superuomini. Questa chiusura smonta completamente l'idea dello *showdown* conclusivo che ci si aspettava a causa

delle logiche narrative del mondo dei fumetti e dei *cinecomics*. Nonostante la battaglia fra David e la Bestia avvenga, essa non assume i tipici connotati spettacolari di uno *showdown*, ma giunge con un ritmo e con una messa in scena completamente singolare per un film del genere. Ciò è dovuto al fatto che Shyamalan chiude una trilogia supereroistica non con un racconto da scontro finale, bensì ancora una volta con un'*origin story*. L'intera trilogia è composta da film che raccontano di una genesi e di un disvelamento. In pratica, la struttura della sceneggiatura di *Unbreakable* si è replicata ed estesa alla trilogia stessa: tre capitoli che sono tutti primi atti.

Stavolta però, la genesi non riguarda più il singolo eroe, ma il suo riconoscimento collettivo. In *Glass* la nascita del supereroe è espressa in quanto sua manifestazione al mondo esterno, in quanto diffusione alle masse della sua esistenza e, se si vuole rintracciare ancora la natura meta-linguistica dell'intera operazione, in quanto divenire oggetto dello sguardo di un pubblico generalista. Attraverso le immagini che vengono catturate dalle telecamere di sicurezza del parcheggio della clinica psichiatrica, la realtà dei fumetti viene filmata e perciò vista dal mondo intero.

Glass è un film di sguardi e in particolare, quello delle telecamere riesce a trasformare la natura tecnologica di tale meccanismo scopico in qualcosa di profondamente umano, a causa degli effetti che produrrà la visione dell'evento che quegli occhi meccanici hanno registrato²¹. La trasparenza dell'obiettivo della telecamera (il vetro, *glass*, è anche quello della lente e degli schermi dei televisori e dei cellulari in cui viene visto il filmato) riesce a testimoniare e di conseguenza, a creare e partorire il superuomo, poiché per Shyamalan tornare a rimettere al centro di ogni discorso lo sguardo serve a ribadire che quest'ultimo non è necessario esclusivamente alla comprensione della realtà, bensì concorre anche alla sua creazione²².

Nel finale di *Glass* una nuova era di supereroi prende vita. Un'era in cui chiunque, nei suoi difetti, può riconoscere e accettare i propri doni. Non a caso la trilogia si chiude alla stazione di Philadelphia con un nuovo trio a sostituire i tre uomini straordinari: la madre di Elijah, Casey, la ragazza rapita da Kevin, e Joseph, il figlio di David. Persone comuni che però, hanno reso possibile il piano di Mr. Glass, il quale, da moderno Prometeo, restituisce agli uomini la libertà attraverso la verità che gli dona quel filmato²³.

¹ S. Brown, *The \$67 million hit "Unbreakable" divides audiences and critics*, in "Entertainment Weekly", <https://ew.com/article/2000/12/06/67-million-hit-unbreakable-divides-audiences-and-critics/>.

² Ivi.

³ Cfr. A. Fontana, M. Night Shyamalan. *Filmare l'ombra dell'esistenza*, Morpheo Edizioni, Rottofreno (PC) 2007, p. 47.

⁴ Ivi, p. 48.

⁵ Cfr. M. R. Borrelli, *Raccontare la notte dell'anima. Il cinema di M. Night Shyamalan*, Shatter Edizioni, Barbarano Mossano (VI) 2019, p. 85.

⁶ Cfr. E. Azzano, *Uomini e superuomini, eroi e supereroi. Shyamalan e i miti Marvel e DC*, in A. Fontana, M. Night Shyamalan. *Filmare l'ombra dell'esistenza*, cit., p. 122.

⁷ *Ibidem*.

⁸ Ivi, p. 123.

⁹ Cfr. G. Cecchinelli, *Nightland. Incubi e sogni nella filmografia di M. Night Shyamalan*, Weird Book, Roma 2022, p. 94.

¹⁰ A. Fontana, M. Night Shyamalan. *Filmare l'ombra dell'esistenza*, cit., p. 60.

- ¹¹ E. Azzano, *Uomini e superuomini, eroi e supereroi. Shyamalan e i miti Marvel e DC*, in A. Fontana, M. Night Shyamalan. *Filmare l'ombra dell'esistenza*, cit., p. 124.
- ¹² Cfr. D. Del Pozzo, *Marvel Cinematic Universe. Dal fumetto agli audiovisivi digitali: i film di supereroi tra convergenza mediale e nuova serialità*, Cento Autori, Villaricca (NA) 2021.
- ¹³ M. Night Shyamalan, post su X (già Twitter), 8 febbraio 2015.
- ¹⁴ Cfr. D. Sødtholt, *Split, Part I: M. Night Shyamalan goes crazy and tender*, in "Montages: International Edition", <https://montagesmagazine.com/2017/01/split-m-night-shyamalan-goes-crazy-and-tender/>.
- ¹⁵ Cfr. G. Pelleschi, *Split*, in "Gli Spietati", <https://spietati.it/split/>.
- ¹⁶ *Ibidem*.
- ¹⁷ G. Pescatore (a cura di), *Ecosistemi narrativi. Dal fumetto alle serie TV*, Carocci, Roma 2021.
- ¹⁸ Cfr. A. Pettierre, *Split*, in "Ondacinema", <https://www.ondacinema.it/film/recensione/split-shyamalan.html>.
- ¹⁹ Cfr. E. Azzano, *Glass*, in "Quinlan.it", <https://quinlan.it/2019/01/17/glass/>.
- ²⁰ G. Niola, *Glass è l'ennesimo magnifico fallimento di Shyamalan*, in "Wired", <https://www.wired.it/play/cinema/2019/01/14/glass-recensione/>.
- ²¹ Cfr. A. Pettierre, *Glass*, <https://www.ondacinema.it/film/recensione/glass-shyamalan.html>.
- ²² *Ibidem*.
- ²³ Cfr. G. Cecchinelli, *Nightland. Incubi e sogni nella filmografia di M. Night Shyamalan*, cit., p. 95.