

Star Wars come esercizio di futuro. La funzione anticipatoria del cinema nel mondo della galassia lontana lontana

di Luca Bertoloni

Abstract

The category of the future played a central role in practical and operational terms within the construction of the Star Wars brand universe. In this world the future is configured as the interstitial terrain in which the dimension of the story is welded with the technical one of staging. In particular cinema, using some elements of science fiction and myth, activates an anticipatory function that allows history to be configured as potentially open, and technical innovations to be experimented in a new way.

Keywords: Star Wars, transmedia storytelling, anticipation, imaginary, cinema.

Introduzione

«Tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana...». Otto parole (dieci nell'originale inglese: «A long time ago, in a galaxy far far away...») che, con la loro comparsa sul grande schermo nel 1977, hanno (forse inconsapevolmente) inaugurato uno dei franchise più prolifici di tutta la storia del cinema americano e internazionale: *Star Wars*.

In questo saggio ci proponiamo di esplorare l'ecosistema narrativo (Pescatore, 2018) di questo brand, la cui saga cinematografica originale¹ ha avuto un ruolo di primo piano nella riconfigurazione transmediale (Jenkins, 2007), seriale (Innocenti, Pescatore, 2008) e post-moderna (Abruzzese, 2001) del cinema popolare americano (Jullier, 2006; Carluccio, Malavasi, Villa, 2015; Sunstein, 2016; Nardi, Sweet, 2020; Brembilla, 2023). Per farlo ricorreremo ad alcune categorie concettuali e analitiche dei *futures studies*, tra cui l'anticipazione (ossia la

¹ Formata da *Episodio IV. Una nuova speranza*, 1977; *Episodio V. L'impero colpisce ancora*, 1980; *Episodio VI. Il ritorno dello Jedi*, 1983, a cui si aggiungono gli altri tre film ideati sempre da George Lucas (*Episodio I. La minaccia fantasma*, 1999; *Episodio II. L'attacco dei cloni*, 2001; *Episodio III. La vendetta dei Sith*, 2005) prima che vendesse il marchio Lucasfilm a Disney nel 2012.

traduzione in azione degli scenari dei futuri possibili, cfr. Poli, 2019), che impiegheremo come strumento analitico. A nostro avviso, infatti, la riconfigurazione attuata dalla saga (e dal brand) è avvenuta proprio ricorrendo al futuro come elemento strutturale su un livello sia diegetico che extradiegetico. In questo universo, infatti, il futuro si dà proprio sia come il *fil rouge* che tiene unite diegesi ed extradiegesi, che come il terreno interstiziale in cui il piano del racconto si salda con quello della sua produzione tecnica, della sua ricezione e dell'immaginario che ne è derivato.

Dopo aver passato in rassegna le modalità attraverso cui viene rimodulata la logica lineare del tempo (Poli, 2017), esploreremo i diversi esercizi di futuro attuati dalla riconfigurazione di alcuni archetipi del mito e di alcuni elementi della fantascienza (Spaziante, 2019), chiedendoci in che modo e grazie a quali innovazioni tecniche essi contribuiscono alla costruzione di un futuro possibile. Infine, ci chiederemo se nella saga sia attiva una sorta di funzione anticipatoria (Poli, 2019) del cinema, ossia un insieme di caratteristiche diegetiche ed extradiegetiche che traducono in azione, sullo schermo, gli scenari futuri su un piano sia generico-tecnico e mediale (quello della storia del cinema *tout court*) che specifico-narrativo (quello del racconto dell'universo di Star Wars). Per raggiungere questo scopo considereremo sia gli elementi di costruzione narrativa *top down*, come l'acquisizione del franchise da parte della Disney (2012) e la successiva ridefinizione del canone, che gli elementi *bottom up*, come i racconti del fandom che si sono sviluppati tra gli anni Ottanta e i primi Duemila. In particolare analizzeremo, in diacronia, alcuni nodi di evoluzione del brand e alcune storyline, e, in sincronia, alcune sequenze significative e alcune strategie di *worldbuilding*, contestualizzando la ricerca all'interno delle tante riflessioni che hanno celebrato Star Wars come emblema del postmodernismo cinematografico (Ghisolfi, 2017).

Perché Star Wars?

Star Wars nasce grazie a una specifica visione di George Lucas, che vi ha fatto confluire nello stesso tempo i poemi epico-cavallereschi di stampo medioevale, il percorso ancestrale del «viaggio dell'eroe» (Campbell, 1958; Vogler 1992) e alcuni archetipi mitologici di tradizioni diverse (da quella omerica a quella giapponese). Nel giro di pochissimo tempo questa storia di intrecci e contaminazioni nata nel contesto della New Hollywood (King, 2004) si trasforma in un

brand che si imprime come emblema di un certo tipo di fantascienza “mitologica”, soprattutto grazie al ricorso a personaggi, ambientazioni e sequenze che entrano nell’immaginario pop occidentale per poi moltiplicarsi in ulteriori film e in prodotti di natura diversa (giochi, videogiochi, fumetti, libri, gadget, etc.), che ne hanno ampliato l’universo narrativo e le storyline.

Ambientati in una galassia tecnologicamente avanzata ma estremamente varia nei pianeti e nelle popolazioni, i film (e poi gli altri prodotti) raccontano la storia politica, umana e sociale di un periodo² in cui al governo repubblicano di una galassia molto lontana dalla nostra subentra una dittatura da parte di un imperatore che utilizza il lato oscuro della forza, un’entità sovranaturale che tiene unita ogni cosa vivente, e che viene venerata con pratiche mistiche. La ribellione contro l’impero e il tentativo di ricostruire un ordine democratico fanno da sfondo alla vicenda di molti eroi e personaggi in bilico tra il lato chiaro e il lato oscuro della forza, tra cui spiccano alcuni piloti e contrabbandieri ma soprattutto i cavalieri Jedi, custodi dell’ordine e della pace nell’antica repubblica nonché sostenitori del lato chiaro, pur con non poche contraddizioni e incertezze³.

L’universo narrativo di Star Wars, nel corso del tempo, è stato costruito per gradi. Dopo l’uscita del primo film, *Guerre stellari* (G. Lucas, 1977, oggi diventato *Episodio IV. Una nuova speranza*), è seguita la realizzazione di due sequel pensati come parte sia di una trilogia che di un racconto più ampio, per questo il titolo del secondo è preceduto dalla dicitura *Episodio V*. Negli anni Novanta Lucas riprende in mano la trilogia originale effettuando alcune nuove inserzioni visive, e poi tra il 1999 e il 2005 realizza una trilogia di prequel, che si caratterizza da un lato per un uso particolarmente innovativo della *computer graphic*, e dall’altro per porre al centro della narrazione quello che prima era soltanto il cattivo dei primi tre film, Darth Vader, a cui viene dato un significativo background, nonché un ruolo chiave in tutta la mitologia starwarsiana. Nel mezzo delle due trilogie sono proliferati sia diversi prodotti di merchandising che hanno trasformato la saga in un’icona pop, sia nuovi racconti intermediali (Chiurato, 2023) che ne hanno

² Uno specifico segmento di una cronologia molto più ampia, in linea con i dettami tolkeniani, i quali vengono tuttavia riconfigurati in termini seriali (Innocenti, Pescatore, 2008).

³ Per approfondire l’universo narrativo si rimanda almeno a Sunstein, 2016; Ghisolfi, 2017, 2019.

ampliato l'universo occupando segmenti cronologici diversi (prima, dopo o nel mezzo della storia dei tre film). A questa "espansione" ha collaborato anche lo stesso Lucas con la realizzazione di alcuni spin off, tra cui la serie animata *Clone Wars* (2008-2020), da cui è stato tratto anche un omonimo lungometraggio animato.

Nel 2012 il magnate americano vende Lucasfilm alla Disney, facendo così venir meno la sua funzione garantista e autoriale di connettore della narrazione. La direzione del brand diventa così piuttosto incerta: diversi sono infatti i progetti annunciati dalla major e poi non realizzati, sia cinematografici che seriali, così come tanti sono i percorsi narrativi che a stento hanno cercato di inseguire una coerenza interna, che spesso ha necessitato degli interventi esterni da parte di registi, produttori e showrunner per non essere messa in pericolo presso il pubblico. Segno di questa indecisione produttiva (e narrativa) è il processo di lavorazione della trilogia sequel, i cui film, pubblicati tra il 2015 e il 2019, appaiono privi di una progettazione unica presentandosi come frammentari e incerti nelle linee del racconto e nella gestione globale dei personaggi (vecchi e nuovi). Oggi *Star Wars* appare come un complesso ecosistema narrativo transmediale (Nardi, Sweet, 2002) al cui centro si collocano ancora i film, ma le cui linee narrative sono articolate e complesse, e vengono portate avanti non più solo al cinema, ma in tanti media e prodotti diversi (soprattutto le serie tv), secondo la logica del *transmedia storytelling* (Jenkins, 2007). Sta dunque allo spettatore, oggi, ricucire i fili narrativi di un racconto complesso, andando a recuperare prodotti diversi ed entrando nei vari segmenti narrativi dell'universo tramite svariati punti di accesso che possono cambiare a seconda della sensibilità, dell'età e degli interessi del singolo.

La natura aperta del brand, le sue modalità di rinegoziazione degli archetipi del mito, la costruzione di un futuro tecnologico, la rete transmediale e il ricorso a nuove risorse tecniche in anticipo sui tempi rendono dunque *Star Wars* un oggetto di interesse per l'analisi che intendiamo effettuare.

Un futuro possibile?

Il noto incipit del primo film della saga pone subito una contraddizione in termini sulla cronologia del racconto. La collocazione della vicenda in un passato indefinito («Tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana...») contrasta infatti con i contenuti dei titoli di testa, che fanno riferimento a navi, stazioni spaziali e pianeti, ossia elementi

caratteristici della fantascienza intesa non tanto come mero genere cinematografico⁴, ma come esercizio di futuro (Spaziante, 2019) transumanistico ed esistenziale (Appadurai, 2013), in linea con la tradizione letteraria inaugurata da Isaac Asimov nel corso del Novecento e poi approdata nel formato audiovisivo. Maggiore, poi, è il contrasto con la prima sequenza filmata (figura 1), in cui la carrellata verticale si ferma all'improvviso per mostrare l'avanzata della nave spaziale dell'impero contro quella dei ribelli, trasmettendo così allo spettatore una sensazione totalizzante di invasione che l'esperienza immersiva del grande schermo degli anni Settanta restituiva ancor più di quanto avviene oggi nella fruizione sui piccoli schermi (Menarini, 2021).

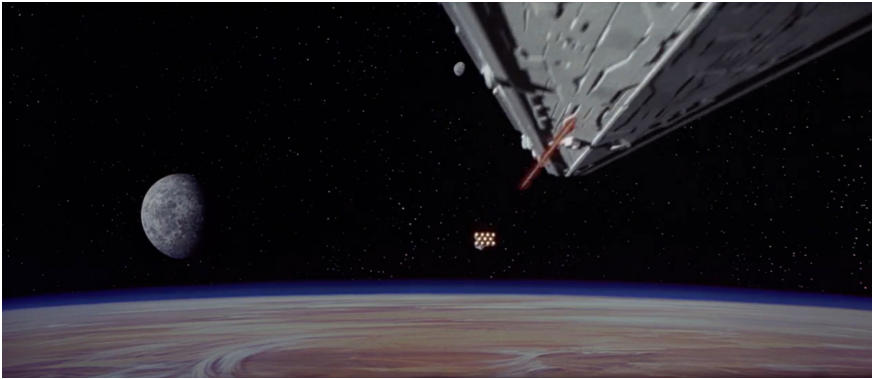


Figura 1 – La prima sequenza di Star Wars. Episodio IV. Una nuova speranza (1977) dopo i titoli di testa.

L'impostazione cronologica, anche se vaga, sembra dunque delineare una contiguità tra gli eventi che si vedranno nel film e lo scorrere

⁴ Sull'afferenza di Star Wars alla fantascienza i pareri nella letteratura di settore sono discordanti: se Sobchack (2002, p. 154, p. 198) non ha dubbi a inserirlo nella lista dei film di questo genere, seppur con caratteristiche che lo rendono piuttosto unico (come le atmosfere comiche o la prospettiva integrata della rappresentazione del rapporto tra umani e alieni), Menarini e Meneghelli (2000, p. 207) si mostrano invece piuttosto scettici, affermando – in riferimento al film del 1977 – che «non c'è nulla che possa definire fantascientifico il mondo di Lucas, forse solo l'idea che ci si trovi di fronte a un universo attrezzatissimo in fatto di tecnologia».

orizzontale del tempo del nostro pianeta, la Terra, mentre la distanza tra i due mondi è invece sottolineata dagli elementi tecnologici molto più sviluppati rispetto a quelli del presente, nonché da un raggio d'azione spaziale – sociale e vitale – sconosciuto al nostro mondo, la cui l'area d'azione rimane circoscritta. In questo modo viene attuato un «futuro rovesciato, di prequel invece che di sequel», che si dà tramite «un'attenuazione della fine del futuro spostata nel passato» (Sobchack, 2002, p. 243)⁵. Tale meccanismo porta lo spettatore a ipotizzare implicitamente che gli eventi narrati siano accaduti in una galassia sì molto lontana dalla nostra, ma che condivide con essa lo stesso passato, anche se appaiono collocati in un momento storico (futuro) in cui l'uomo esplorerà su un piano territoriale (Turco, 2010) non solo la Terra, ma anche altre galassie.

Il carattere a cortocircuito della dimensione temporale dell'incipit è ancora più complesso per via del fatto che nei titoli di testa appaiono diversi riferimenti a dinamiche politiche e sociali che hanno caratterizzato il Novecento dell'Occidente (Sunstein, 2016), come i tentativi di ribellione all'imperialismo e l'uso di un'arma di distruzione di massa. La galassia di Star Wars va allora a condividere diverse logiche sociali e culturali del recente passato del nostro mondo, di cui il cinema si pone come una sorta di amplificatore e di riconfiguratore finzionale, mediale e narrativo (Appadurai, 1996). Nonostante questo taglio passatista e terrestre, sono parecchi gli elementi di messa in scena e narrativi di carattere fantascientifico, come la carrellata verticale di cui sopra, i numerosi viaggi interspaziali, l'esplorazione di nuovi pianeti, la conoscenza di razze aliene, la tecnicizzazione del linguaggio e il generico ricorso all'iper-tecnologizzazione. In questo modo il pubblico è portato a collocare diegeticamente la narrazione non nel passato, bensì nel futuro, in linea con l'elezione del genere-fantascienza (sia in letteratura che nel cinema, cfr. Spaziante, 2019) a campo esplorativo privilegiato dalle correnti narrative e testuali dei *future studies* (Miles, 1993; Burnam-Fink 2015).

I film di Star Wars allora, tramite queste rimodulazioni di genere, non si presentano soltanto come speculativi, ma sono una testimonianza di come il cinema «fa[ccia] la realtà, oltre che riprodurla» (Morin,

⁵ Questa tendenza sarà poi estesa a ritroso a molti degli altri prodotti audiovisivi, a partire dalla collocazione della trilogia prequel fino alle serie (animate e *live action*) realizzate da Disney, come le tre stagioni di *The Mandalorian* (2019-2023), che si collocano nel futuro rispetto alla trilogia originale, ma in un nuovo passato rispetto alla trilogia sequel.

2016, p. 19). La fantascienza, per poter svolgere questa funzione demiurgica, è rimodulata da Lucas tramite l'evocazione della funzione «regolativa» del mito, che lo rende «un ideale sulla base del quale riorientare attivamente il presente» (Invitto, 2006, p. 7). Per questa ragione l'acronia temporale dell'incipit⁶ ha la funzione di rinegoziare presso lo spettatore il rapporto con il futuro a partire da un riorientamento verso il presente, che nasce da una riflessione sul passato più o meno recente.

In un momento storico di incertezza come la fine degli anni Settanta (Geoff, 2004), la proposta del regista è dunque quella di azzerrare il presente (Poli, 2017) costruendo l'immediato futuro tramite una messa in gioco delle categorie ancestrali del mito (Sunstein, 2016). Tali categorie coinvolgono dinamiche individuali, come il rapporto maestro-allievo, la relazione con le proprie paure o il desiderio di evadere dalla quotidianità opprimente, ma anche sociali, come l'intendere la guerra quale strumento per ottenere pace, la difficoltà a relazionarsi con altri popoli, le gabbie delle politiche imperialistiche o il rapporto tra aree centrali e periferiche. Non solo: del mito vengono ripresi sia l'afflato etico, evidente nella lotta tra il bene e il male, nella fatica necessaria per la formazione dei giovani protagonisti e nella difficoltà a compiere scelte giuste, sia alcuni personaggi archetipici, come il vecchio saggio, il maestro, la palingenesi del male, l'aiutante, l'antieroe⁷. Tutti questi elementi mitologici sono proiettati in un futuro che non è mai realmente possibile dal punto di vista narrativo e discorsivo (Poli, 2017), ma come vedremo lo può diventare grazie alle sperimentazioni tecniche del medium cinematografico.

In questo modo il brand supera «quell'ostacolo cognitivo» dato «dall'incapacità del senso comune di intercettare il futuro» (Poli, 2019, p. 23) interpellando il processo di mediazione e al contempo di ri-mediazione (Bolter, Grusin, 1999) del cinema e delle innovazioni tecniche sperimentate da Lucas (Ghisolfi, 2017), facendo così in modo che lo spettatore esperisca immersivamente un mondo "altro" che lo costringe a riflettere sul passato e a orientare il suo sguardo a livello operativo (Poli, 2019) sulla costruzione del futuro prossimo a medio raggio. Uno scenario in cui, tra le altre cose, le armi potranno distrug-

⁶ Che diventerà iconico e proverbiale (Cristante, 2024) imprimendosi anch'esso nell'immaginario collettivo, dal momento che quasi tutti i prodotti audiovisivi di Star Wars si aprono così.

⁷ Per una lista più ampia si vedano Ghisolfi, 2019; Suntesin, 2019; Nardi, Sweet, 2020.



Figura 2 – La prima sequenza del film del 1977 ambientata a Tatooine.

gere intere città o pianeti, e in cui la politica democratica faticherà a trovare le risposte adatte ai problemi delle società.

Mito, tecnica e worldbuilding

Come abbiamo già accennato in *Star Wars* (soprattutto nei primi sei film realizzati da Lucas) la dimensione del futuro non si dà esclusivamente nella diegesi, ma anche nel rapporto con quello che si colloca all'esterno di essa. Questa reciprocità si configura grazie al riuso tecnologico delle categorie del mito avvenuto in due fasi diverse tramite azioni dello stesso Lucas, che secondo Ghisolfi (2017, p. 27) attinge alla *technè* sincretica di stampo rinascimentale, in cui «il connubio tra l'arte figurativa [...] e la teoria scientifica si fa esemplare».

La prima coinvolge la trilogia originale (1977-1983), e si configura tramite una ri-mediazione di elementi fumettistici, codici omerici, caratteri mitopoietici, logiche televisive e attenzione alla scelta dei luoghi di ripresa. I primi tre film sono infatti caratterizzati da una dialettica tra staticità e velocità che si dà nella relazione tra una progettazione realizzata con *storyboard* animati, che evoca la dimensione fumettistica ma anche il carattere intrinsecamente figurativo della narrazione occidentale (Speroni, 2004), e il ricorso a tecniche di montaggio e ripresa come la *motion control*, che invece restituiscono a livello visivo e immersivo una velocità inedita sino ad allora per il grande schermo, che ben si confà alla diegesi e alla sua prospettiva intrinseca – aspirazionale e proiettiva – di futuro. Sul piano del racconto alla velocità delle se-

quenze spaziali si alterna invece la lentezza delle sequenze sui pianeti, che servono invece per introdurre gradatamente lo spettatore nella mitologia. Celebre, in questo senso, è il primo campo lungo dall'alto del film del 1977, che inquadra in *long take* i due droidi R2-D2 e C3-PO protagonisti della prima sequenza sulla terra ferma di tutta la saga girata in Tunisia, in un deserto trasformato per l'occasione nel pianeta Tatooine (fig. 2).

La stasi di questa sequenza e il suo carattere fortemente fisico e materico (rafforzato dalle scelte di fotografia e dal crudo *soundscape*) contrastano con la velocità delle sequenze animate spaziali che la precedono e la seguono. In questo modo Lucas attua un contrasto che ri-media nel formato audiovisivo la consequenzialità logica del fumetto, in cui come notava Umberto Eco (1964, p. 147) la «grammatica dell'inquadratura» viene riconfigurata da «un'attenzione ai fenomeni cinematografici come il montaggio» (da cui la contrapposizione alternata di stasi e velocità). Nello Star Wars delle origini si osserva anche il procedimento contrario, dal momento che la consequenzialità non è data soltanto dal montaggio tra inquadrature differenti, ma anche da piani-sequenza ampi, lenti ed esplorativi in cui la sollecitazione della dimensione fisica e materica (dei set, delle scenografie e dei costumi) è finalizzata all'evidenziazione delle caratteristiche topiche e territoriali (Turco, 2010) del pianeta, con lo scopo di accompagnare gradatamente lo spettatore a entrare nel mito. Le immagini in questo modo si iconoclastizzano aldilà della mera funzione narrativa che svolgono in quel momento, e si fanno esse stesse immaginario.

La seconda fase coinvolge invece il periodo della seconda trilogia (1999-2005), in un momento storico in cui il panorama mediale appare sostanzialmente mutato rispetto agli anni Settanta grazie all'introduzione di nuovi elementi tecnici di cui Lucas si fa ancora una volta pioniere, come descrivono bene Menarini e Meneghelli commentando proprio le innovazioni del primo film della seconda trilogia, *Episodio I. La minaccia fantasma* (1999):

Alle prese con i più straordinari (ancorché furiosamente incontrollati) effetti speciali della storia, Lucas [nel film] dissolve il paesaggio fino a inventare un assurdo décor dove sono impastati il videogame, l'animazione, il cinema classico secondo equilibri impossibili. Il look del film affascina, specie quando a situazioni tipiche [...] si sostituiscono fantasie allucinatorie. (Menarini, Meneghelli, 2000, p. 298)

L'«impasto affascinante» di cui parlano i due studiosi è ottenu-

to tramite una ri-mediazione che non guarda più a un medium fisico (seppur sincretico, Montani, 2024) come il fumetto, ma al digitale del videogioco (Thibault, 2016). A questo effetto contribuiscono almeno due elementi diversi: a) la disseminazione di sequenze fortemente immersive, come la corsa degli sgusci del film del 1999, realizzata dal punto di vista dei giocatori che stanno correndo (fig. 3), o la battaglia con le spade laser del film del 2005, in cui si alternano sia i punti di vista dei due combattenti che alcuni sguardi esterni che permettono di “prevedere” le mosse dell’avversario; b) un uso estensivo e pervasivo della *computer graphic*, che porta gli attori a recitare come delle presenze fantasmatiche di fronte a enormi *green screen*⁸.



Figura 3 – Una sequenza della corsa sugli sgusci tratta da Episodio I. La minaccia fantasma (1999).

L’impasto ri-mediante non coinvolge solo i tre film, ma anche il nuovo universo animato inaugurato da *Clone Wars* (2008-2020), una serie di sette stagioni di cui solo le prime cinque sono prodotte prima dell’acquisizione della Disney. *Computer animation* (nei film) e *full*

⁸ Poche le sequenze girate in set naturali, come quelle di *Episodio II. L’attacco dei cloni* (2002), le cui riprese si sono tenute in Italia, presso la Villa del Balbianello (sul lago di Como); anche in questo caso, però, molti sono stati i ritocchi digitali, in linea con quanto già fatto dallo stesso Lucas con la versione del 1997 della trilogia originale. L’interesse per le riprese in *green screen* è inoltre sottolineato dallo stesso regista nei contenuti speciali dei DVD dei film, in cui molto spazio è dedicato proprio a questa nuova tecnica.

animation (nella serie animata) dialogano così tra loro sia dal punto di vista tecnologico che da quello narrativo. Sul piano tecnico tra i prodotti si crea infatti un continuum estetico che, pur segnando una lieve discrasia tra gli attori in carne e ossa e le loro versioni *cartoon*, riesce ugualmente a stabilire una connessione profonda tra i personaggi nella percezione del pubblico⁹ rendendoli entità transmigranti (Casoli, 2021), ossia che possono liberamente migrare da un medium all'altro. Sul piano narrativo invece vengono approfonditi aspetti inediti della mitologia starwarsiana tramite l'inserimento di interi segmenti narrativi, i quali, in una fase successiva della storia del brand, andranno a guadagnare un elevato grado di autonomia e di determinazione. Esemplificativa a tal proposito è la parabola di Ahsoka, allieva Jedi di Anakin Skywalker completamente assente nei primi sei film e introdotta da Lucas in *Clone Wars*, a cui nel 2023 Disney dedicherà un'intera serie tv in *live action* che la vede come protagonista (Bertoloni, 2023) che attua una ri-mediazione contraria (dal *cartoon* al film), venendo così incontro al grande affetto che i fan le hanno tributato sin dalle sue prime apparizioni (fig. 4).



Figura 4 – La trasmigrazione del personaggio di Ahsoka da *Clone Wars* (St. 3, Ep. 5) all'omonima serie (St. 1, Ep. 1).

⁹ *Clone wars* si colloca nel segmento cronologico che va dagli eventi di *Episodio II. L'attacco dei cloni* a quelli di *Episodio III. La vendetta dei Sith*. Nella settima stagione addirittura alcuni momenti si sovrappongono alla seconda pellicola, con un effetto nostalgia dal richiamo fortemente emotivo per il fandom dal momento che gli episodi sono pubblicati nel 2020, ben quindici anni dopo il film.

Con la seconda trilogia Lucas va dunque a sussumere sotto il suo sguardo coesivo, unificatore e autoriale molte delle ipotesi narrative anticipatorie (rispetto al futuro della saga) che si erano costituite tra il 1983 e il 2005 nei prodotti transmediali realizzati dalle moltiplicazioni e dalle replicazioni dei personaggi, di cui molti a opera degli stessi fan. In questo modo egli mostra come «Star Wars sia ormai [diventato]», come hanno notato Menarini e Meneghelli (2000, p. 298), «un fatto di anticipazione». Il *worldbuilding* della galassia lontana lontana è infatti aperto, e mantiene sul piano narrativo un carattere futuristico che condivide le proprie istanze dell'anticipazione, la quale non è mai un'azione «accessoria, ma costitutiva» (Poli, 2019, p. 24). Lucas, infatti, da un lato spinge il cinema verso le estreme possibilità tecniche della sua epoca, e dall'altro rifunzionalizza nel formato audiovisivo una serie di archetipi territoriali, umani e sociali caratteristici della Terra, i quali rendono le vicende narrate un futuro “possibile”, pur nel loro essere, in realtà, impossibili per il nostro mondo.

Espansioni e futuri aperti

Questa tendenza anticipatoria appare una costante di tutta la storia del brand, dal momento che lo accompagna dalla sua nascita fino agli sviluppi più recenti. La possiamo notare in particolare nella parabola dell'universo espanso (Medaglia, 2022), una rete estesa di segmenti narrativi che si sono sviluppati sin dagli anni Settanta su diversi supporti (libri, videogiochi, film, giochi, ecc.), nei quali sono potenzialmente espanso all'infinito le linee narrative dei film. Molti degli elementi diegetici introdotti *ex novo* in questo universo (personaggi, pianeti, contesti, vicende, dinamiche personali e sociali, etc.) non sono tuttavia rimasti appannaggio dei singoli utenti, ma si sono impressi nell'immaginario del brand poiché hanno raggiunto, tra gli anni Ottanta e Novanta, un certo grado di notorietà, prima grazie alla diffusione di alcuni prodotti di successo (soprattutto libri e videogiochi), poi grazie alla condivisione digitale sia in forum e blog che in piattaforme di streaming. Nonostante nell'universo espanso molte linee narrative si sovrappongano l'una sull'altra con non poche incoerenze, Lucas non le ha mai rigettate, dal momento che è stato da sempre consapevole del fatto che, nello sviluppo del franchise, i fan hanno avuto una funzione fortemente costitutiva. Non solo: egli vi ha attinto a piene mani per cercare elementi narrativi da inserire nei “suoi” prodotti “veri” (come le serie animate), sfruttandone così il capitale culturale e creativo, e an-

dando nello stesso tempo incontro ai gusti degli spettatori e alle nuove cerniere sedimentate nell'immaginario. In questo modo il *worldbuilding* risulta alimentato parimenti dal suo creatore e dai suoi fan, in una continua tensione autoriale e collettiva tra nuovi inserti narrativi e ri-canonizzazioni unificanti.

Nel 2012 tutti i prodotti dell'universo espanso sono stati raccolti dalla Disney sotto il marchio *Star Wars Legends*, che così facendo li ha resi delle "leggende", e dunque non canonici. Tuttavia, gli stessi autori della major hanno attinto a questi stessi materiali durante la progettazione dei nuovi prodotti, andando a ripescare linee narrative, personaggi e intere sequenze che hanno poi riempito le nuove serie e le nuove pellicole (pur con alcune variazioni), riuscendo così a intercettare le istanze di un fandom che ha elevato a parte del mito molti di questi racconti ormai ritenuti fuori canone.

Possiamo osservare il funzionamento di questa logica in uno degli ultimi processi di riconfigurazione di materiali *legends*, ossia quello che coinvolge il personaggio di Darth Plagueis nella serie *The Acolyte* (una stagione, 2024). Questo potente utilizzatore del lato oscuro è introdotto nell'ecosistema del brand da Lucas stesso ne *La vendetta dei Sith* (2005), dove viene semplicemente "citato" a livello verbale dal cancelliere Palpatine in una conversazione con Anakin («Ti hanno mai detto della tragica fine di Darth Plagueis il saggio?»¹⁰). Il fascino di questo dialogo fulmineo sul maestro di quel Palpatine che diventerà il malvagio imperatore galattico ha portato nei primi anni Duemila allo sviluppo di una serie di prodotti dell'universo espanso legati alla sua figura, tra i quali si è distinto un romanzo del 2012 realizzato dallo scrittore americano James Luceno, intitolato proprio *Darth Plagueis*. In questo volume sono introdotti molti elementi sia biografici che fisici del personaggio, che entrano così rapidamente nel capitale culturale dei fan del brand e di tutto l'ecosistema-Star Wars¹¹. La Disney ne recupererà diversi nelle nuove apparizioni canonizzanti del signore oscuro, che esordisce nel formato audiovisivo nell'ultimo episodio della serie del 2024, dove appare in una brevissima clip di nascosto.

¹⁰ A questa stringa di dialogo ne seguono poche altre sulla sua vicenda biografica.

¹¹ Ben testimoniate anche dalle sue ramificazioni informative sul web, presenti in pagine come *starwars.fandom.com*, un'enciclopedia starwarsiana costruita sul modello di Wikipedia che attinge anche a molti materiali non canonici.



Figura 5 – L'apparizione fugace di Darth Plagueis in *The Acolyte* (St. 1, Ep. 8).

L'aderenza di questa figura a Darth Plagueis, poi confermata paratestualmente dagli showrunner della serie tramite alcune interviste condivise sul web, è data in primo luogo dal suo aspetto fisico: egli ha infatti le sembianze della razza Muun, esattamente come viene descritto nel romanzo del 2012. In questo modo l'ecosistema canonico si alimenta di linee narrative sia *top down* che *bottom up*, che sono state nel tempo unificate e canonizzate prima dal lavoro autoriale di Lucas, e poi dalle pratiche di sutura attuate dalla Disney, seppur spesso prive di progettazione a lungo raggio e di un'idea visionaria di fondo¹².

L'universo espanso rappresenta dunque un esemplare laboratorio di sperimentazione del futuro della saga. Non a caso, infatti, il segmento cronologico più complesso da riempire è stato storicamente proprio il futuro, ossia gli eventi che succedono a *Episodio VI. Il ritorno dello Jedi* (1983), raccontati nella terza trilogia targata Disney (2015-2019)¹³ e nelle serie *live action* *The Mandalorian* (2019-2023) e *Ahsoka* (2023). I tre film hanno tuttavia faticato a trovare un gradimento unitario da parte del pubblico, cosa che invece non è accaduta per le due serie *live action*, le quali si sono però limitate a rifunzionalizzare elementi

¹² Un ulteriore problema è l'assenza di un'unica figura coesiva che sostituisse Lucas. I racconti vengono infatti affidati a sceneggiatori e registi diversi spesso senza una linea di fondo comune. Questo porta la narrazione a faticare sul piano della coerenza.

¹³ *Episodio VII. Il risveglio della forza* (2015), *Episodio VIII. Gli ultimi Jedi* (2017); *Episodio IX. L'ascesa di Skywalker* (2019).

del passato della saga (come il personaggio di Ahsoka) senza spingersi nella speculazione come i sequel, ambientati trent'anni dopo gli eventi della trilogia originale. Per la stessa ragione l'ultima (sino a oggi) espansione della storia è rappresentata proprio da *The Acolyte*, ambientata oltre cento anni prima della prima trilogia, in un periodo molto approfondito nel *Legends* (l'Alta Repubblica), ma ancora vergine nel nuovo canone disneyano.

Il futuro narrativo di un brand auto-moltiplicativo e replicante (Bertoloni, 2023) come Star Wars risulta allora essere la riconfigurazione del suo passato, che si moltiplica in scenari possibili senza alterare eccessivamente il mito (ma, anzi, ampliandolo), e permettendo nello stesso tempo che il brand continui a svilupparsi in parallelo alle novità tecnologiche.

Osservazioni conclusive: Star Wars come esercizio di futuro

Dalle brevi osservazioni condotte in queste pagine possiamo notare come il futuro nel brand-Star Wars si configuri in termini processuali lungo due traiettorie.

La prima è interna, ed è la possibilità dell'universo narrativo di generare nuovi scenari diegetici che si inseriscono non tanto oltre il confine cronologico delimitato da Lucas, difficile da valicare senza intaccare complessivamente la mitologia¹⁴, ma occupano retrospettivamente tutti gli spazi liberi della *continuity*, raccogliendo istanze molto diverse che necessitano di essere centralizzate e canalizzate, pena il dissolversi della struttura mitologica e della sua credibilità presso il pubblico. Su questo versante il brand rinegozia diegeticamente il modello passato-futuro-presente (Poli, 2017) per superare gli stilemi del fantasy ed entrare in quelli del mito, sollecitati a livello transmediale (Jenkins, 2007) come risposta a un occidente in profonda evoluzione (Ghisolfi, 2019), di cui viene trasportata in termini mitologici una crisi umana e politica talmente profonda da apparire senza tempo.

La seconda traiettoria è esterna, ed è quella in cui prima Lucas e poi gli showrunner della Disney hanno agito sia da garanti unificatori e brandizzanti di materiali narrativi altrimenti dispersivi, sia da anticipatori sul piano tecnico e operativo rispetto alle tendenze future del

¹⁴ Per questo Disney attua con la terza trilogia una sorta di soft reboot (Nardi, Sweet, 2020).

cinema, come l'uso degli storyboard animati, il ricorso estensivo alla computer graphic (anche per ricreare attori defunti, con implicazioni etiche ancora tutte da discutere¹⁵, cfr. figura 6), lo sfruttamento del merchandising, il passaggio dal testo-film a un più complesso ecosistema narrativo transmediale e molto altro.



Figura 6 – Un frame di *Rogue One. A Star Wars Story* (2016) in cui il volto del defunto Peter Cushing viene ricreato in digitale.

Questa traiettoria si dà dunque sul piano narrativo come un campo aperto a infinite possibilità che si saldano tra loro in termini ecosistemici (Pescatore, 2018) e transmediali tramite continue pratiche di ri-mediazione, di riappropriazione e di riusi replicanti, e sul piano tecnico come una continua anticipazione di tendenze tecnologiche future del cinema. Come ha notato Ghisolfi (2017, p. 20), «Star Wars [infatti], stabilendo il primato tecnologico, scrive i principi fondamentali di quella che si può definire una nuova estetica del cinema, la via del futuro». Il suo creatore originale Lucas è stato dunque un «esploratore di mondi, [nonché un] pioniere di quella rivoluzione dell'immaginario portata dall'introduzione nella vita sociale della cosiddetta "realtà virtuale" che oggi pienamente viviamo».

Star Wars è allora esso stesso un esercizio di futuro non (solt)tan-

¹⁵ Nel film spin-off del 2016, *Rogue one. A Star Wars Story*, il volto dell'attore Peter Cushing, protagonista del film del 1977 nel ruolo del Grande ammiraglio Tarkin, ma defunto nel 1994, è stato ricreato in *computer graphic* sulle movenze dell'attore Guy Henry.

to a livello del genere-fantascienza, ma sul piano pratico-operativo, dal momento che ha materializzato in diverse fasi della storia del cinema e dell'audiovisivo alcune pratiche che poi saranno intraprese dal cinema *tout court*, anticipando consapevolmente usi tecnologici e nuove abitudini spesso apparse nei prodotti ancora acerbe (si pensi all'uso eccessivo e straniante della *computer graphic* in film come *Episodio II. L'attacco dei cloni*, 2002), ma che rappresentano oggi una risorsa imprescindibile per coloro che si avvicinano alla settima arte. Nel brand dunque si osserva una funzione anticipatoria del cinema che assume contorni seriali e transmediali, e che riesce a rinnovare l'ecosistema-Star Wars dall'interno facendo in modo che continui a rappresentare ancora oggi, nonostante i passaggi di proprietà e il mutare del panorama mediale, un caposaldo della cultura popolare internazionale e dell'immaginario occidentale, e garantendogli una serie di sviluppi futuri che si evolvono in stretta relazione con il mutare del medium-cinema e dei prodotti audiovisivi e mediali.

Bibliografia

- Abruzzese A., *L'intelligenza del mondo: fondamenti di storia e teoria dell'immaginario*, Meltemi, Roma, 2001.
- Appadurai A. (1996), *Modernità in polvere: dimensioni culturali della globalizzazione*, Meltemi, Roma, 2001.
- Appadurai A. (2013), *Il futuro come fatto culturale. Saggi sulla condizione globale*, Raffaello Cortina, Milano, 2014.
- Bertoloni L., *Di maestri, di scelte difficili e di giuste parti. Absoka di Dave Filoni*, "Fata Morgana Web", ottobre 2023.
- Bolter J.D., Grusin R., *Remediation: understanding new media*, MIT press, Cambridge (Massachusetts), 1999.
- Brembilla P., *Franchise mediali: industrie, narrazioni, pubblici*, Pàtron, Bologna, 2023.
- Burnam-Fink M., *Creating narrative scenarios: Science fiction prototyping at Emerge*, "Futures", vol. 70, 2013.
- Campbell K., *L'eroe dai mille volti*, Feltrinelli, Milano, 1958.
- Carluccio G., Malavasi L., Villa F. (a cura di), *Il cinema: percorsi storici e questioni teoriche*, Carocci, Roma, 2015.
- Casoli S., *Le forme del personaggio. Figure dell'immaginario nella serialità televisiva americana contemporanea*, Mimesis, Milano-Udine, 2021.
- Chiarato A., *Intermedialità: narrazioni, linguaggi, pratiche*, Pàtron, Bologna, 2023.
- Cristante S., *Un sociologo e alcuni modi di dire. Piccolissima indagine sulle espressioni popolari provenienti dai media*, "Lingue e Linguaggi", vol. 61, 2024.
- Eco U., *Apocalittici e integrati. Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*, Giunti, Firenze-Milano, 1964.
- King G., *La nuova Hollywood: dalla rinascita degli anni sessanta all'era del blockbuster*, Einaudi, Torino, 2004.
- Ghisolfi G.E.S., *Star Wars: l'epoca Lucas. I segreti della più grande saga postmoderna. Esalogia ed expanded universe*, Mimesis, Milano-Udine, 2017.
- Ghisolfi G.E.S., *I mondi di Star Wars: mistica jedi e sociologia della forza dentro e fuori la cortina di ferro*, Mimesis, Milano-Udine, 2019.
- Innocenti V., Pescatore G. (a cura di), *Le nuove forme della serialità televisiva: storia, linguaggio e temi*, Archetipolibri, Bologna, 2008.
- Invitto G. (a cura di), *Fenomenologia del mito: la narrazione tra cinema, filosofia, psicoanalisi*, Manni, San Cesario di Lecce, 2006.
- Jenkins H., *Cultura convergente*, Apogeo, Maggioli, Milano, Sant'Arcangelo di Romagna, 2007.
- Jullier L., *Il cinema postmoderno*, Kaplan, Torino, 2006.
- Medaglia F., *Il mito come forma di narrazione originaria. Star Wars e le narrazioni complesse degli universi espansi*, "CoSMo. Comparative Studies in Modernism", vol. 21, 2022.
- Menarini R., Meneghelli A., *Fantascienza in cento film*, Le Mani, Recco, 2000.

- Menarini R., *La grande illusione. Storie di uno spettatore*, Mimesis, Milano-Udine, 2021.
- Miles I., *Stranger than fiction: how important is science fiction for futures studies?*, "Futures", vol. 25, n. 3, 1993.
- Montani P., *Immagini sincretiche: leggere e scrivere in digitale*, Meltemi, Sesto San Giovanni, 2024.
- Morin E., *Il cinema o l'uomo immaginario: saggio di antropologia sociologica*, Raffaello Cortina, Milano, 2016.
- Nardi D.J., Sweet D R. (eds.), *The Transmedia Franchise of Star Wars TV*, Palgrave Macmillan, London, 2020.
- Pescatore G. (a cura di), *Ecosistemi narrativi: dal fumetto alle serie TV*, Carocci, Roma, 2018.
- Poli R. (a cura di), *Strategie di futuro in classe: esperienze, metodi, esercizi*, Iprase, Trento, 2017.
- Poli R., *Lavorare con il futuro: idee e strumenti per governare l'incertezza*, Egea, Milano, 2019.
- Sobchack V., *Spazio e tempo nel cinema di fantascienza: filosofia di un genere hollywoodiano*, Bononia University Press, Bologna, 2002.
- Spaziante L., *Immaginare il futuro prossimo: costruire mondi attraverso la fantascienza audiovisiva*, "Rivista di estetica", vol. 71, 2019.
- Speroni F., *Schermi prima dello schermo. Il vedere come storia e territorializzazione delle forme*, in Abruzzese A., Pezzini I. (a cura di), *Dal romanzo alle reti. Soggetti e territori della grande narrazione moderna*, Testo&Immagine, Torino, 2004.
- Sunstein C. R., *Il mondo secondo Star Wars*, Università Bocconi Editore, Milano, 2016.
- Thibault M., *It's a trap! Star Wars e le reinterpretazioni ludiche di un mito cinematografico*, "Fata Morgana", vol. 29, 2016.
- Turco A., *Configurazioni della territorialità*, Franco Angeli, Milano, 2010.
- Vogler C., *Il viaggio dell'eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e cinema*, Dino Audino, Roma, 1992.