

I Soprano: Shakespeare, la Mala e la rivoluzione “Made in America”

Sapete qual è il punto forte dei drammi e delle commedie di William Shakespeare? I monologhi. Tramite questo espediente, il drammaturgo è riuscito a mettere a nudo i moti interiori dei propri personaggi, siano essi giovani innamorati di famiglie eternamente rivali o Re scozzesi completamente fuori di testa che bramano solo il potere. Con il monologo aprono le porte del loro animo e lo spettatore conosce ogni cosa che passa per la testa dei protagonisti. Perché lo scrittore di Stratford-upon-Avon, circa 500 anni fa, aveva capito che l'immedesimarsi con i personaggi è fondamentale. Il pubblico ha bisogno di raffigurarsi in questi soggetti complessi, spesso aristocratici o di alto lignaggio, ma pur sempre esseri umani. Al teatro, insomma, il monologo spacca.



La televisione è un'altra cosa. È follia anche il solo pensare di mettere un qualsiasi personaggio davanti a una telecamera e fargli sciorinare monologhi rivolgendosi al pubblico in maniera diretta. Uno spettatore medio spegnerebbe la TV dopo nemmeno cinque minuti. Bisogna creare un ulteriore elemento che permetta tutto questo, parlare da soli non basta, ed è così che comincia la rivoluzione de **The Sopranos**, serie televisiva prodotta dall'emittente privata **HBO** e scritta dall'autore **David Chase**, introducendo sin dalla primissima puntata un elemento nuovo, sia nel teatro "shakespeariano", perché ancora non esisteva, sia in televisione, perché nessuno l'aveva ancora introdotta come parte integrante della vicenda: la **psicanalisi**.

Il protagonista è l'italo-americano **Anthony "Tony" Soprano**, astro nascente della famiglia mafiosa dei **DiMeo**, che spadroneggia da anni nello stato del New Jersey, Stati Uniti. Un uomo alto, massiccio, un po' stempiato che veste con camice smancate e pantaloni di lino. Ha ben due famiglie a cui pensare: la prima è quella composta dalla moglie Carmela, il figlio Anthony Junior e la figlia Meadow; la seconda, non meno importante, è formata dal suo vice **Silvio Dante**, i luogotenenti **Paulie Gualtieri**, **Sal "Pussy" Bompensieri** e il nipote **Christopher Moltisanti**. Entrambe le famiglie, in un modo o nell'altro, sono causa di forte stress per lui: la prima è da proteggere, la seconda invece è da tenere in piedi. Avere due nuclei da tenere a galla non è semplice, e Tony se ne

rende conto a sue spese, dopo un violento attacco di panico durante il compleanno del figlio Junior. Scopre che non è invincibile, che le sue paure e i suoi demoni non possono rimanere ancorati alla sua anima senza conseguenze. Chi glielo doveva dire che sarebbe dovuto andare da una strizzacervelli come la dottoressa **Jennifer Melfi**, per essere in grado di mandare avanti le baracche?

La famiglia e la psicanalisi. Ecco due punti fondamentali, inscindibili nel personaggio di Tony. Un padre affettuoso da una parte e un Boss duro e spietato dall'altra, due personalità che si incontrano dentro uno studio circolare. La dottoressa Melfi rappresenta il punto di unione, ma anche la valvola di sfogo del nostro protagonista, sullo sfondo dell'America di fine secolo che si evolve e, dopo l'11 settembre, ha paura come lui. Il risultato è anche una serie estremamente onirica, che gioca col sogno in momenti cruciali della trama continuamente.



The Sopranos si è guadagnato l'appellativo di serie televisiva "Pop" non solo per il suo modo di trattare la realtà di un Boss proveniente da Avellino, ma perché racchiude anche elementi meta-cinematografici e dettagli visivi e sonori che hanno fatto la differenza. Per prima cosa la scelta del cast: gran parte degli attori hanno partecipato a film e collaborato con registi che hanno fatto la fortuna del genere gangster movie della New Hollywood: da **Il Padrino** di **Francis Ford Coppola**, passando per **Prove Apparenti** di **Sydney Lumet**, fino ad arrivare a **Quei Bravi Ragazzi** di **Martin Scorsese**. Quest'ultimo in particolare viene sviscerato da continui rimandi e citazioni all'interno della serie, ma anche le altre opere vengono omaggiate, perché *The Sopranos* è anche questo, un continuo "grazie" al genere cinematografico da cui trae ispirazione. Lo sviluppo dei personaggi, nel corso delle **sei stagioni**, è calcolato alla perfezione. Attori e attrici come **Michael Imperioli**, **Dominic Chianese**, **Edie Falco** o **Lorraine Bracco**, solo per citarne alcuni, danno una profonda caratterizzazione e riescono a mettere alla luce i profondi chiaroscuri dei loro doppi televisivi. Ma la vera star è lui, **James Gandolfini**, che nell'interpretazione di Tony Soprano regala alla televisione un gangster cattivo, impulsivo, forte, ma con molti demoni da combattere che ritornano dal suo passato tormentato e dal rapporto, mai totalmente risolto, con i genitori Johnny e Livia Soprano. Il tutto combinato a una regia notevole, un ulteriore passo avanti rispetto alla televisione precedente.

E la musica, anche lei, considerata come “personaggio”, è ricercata in ogni scena in cui appare: si passa dai **Rolling Stones** a **Pavarotti**, dai **Journey** fino a **Jovanotti**.

In definitiva: una delle più importanti opere “Made in America”, citando il titolo della puntata finale della serie, che ha rappresentato il punto di svolta nella serialità dal 2000 in poi. Parliamoci chiaro: **Breaking Bad**, **Game of Thrones** o **Stranger Things** non sarebbero mai nate, se non fosse stato per **The Sopranos**. Lo zenit di quella che viene definita “Età dell’oro delle serie TV”. Se non l’avete vista, male: e da vedere, rivedere, e amare. Perché, di Tony Soprano, ce n’è uno solo.

I video gameplay sono più visti di HBO e Netflix

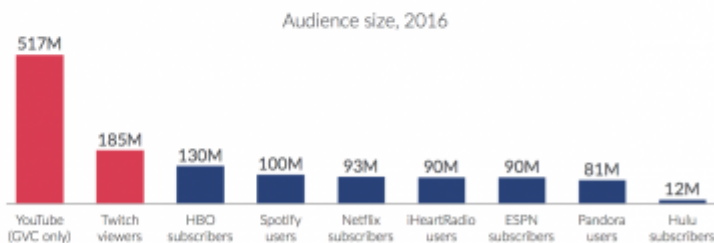
Guardare video di **gameplay** è diventato un grande business negli ultimi anni e oggi è molto comune che gli streamer diventino famosi e ottengano una grande influenza su vari social. L’azienda americana **Super Data Research** ha pubblicato alcune statistiche, dalle quali si evince che ci sono più persone online collegati alle piattaforme di gaming streaming di tutte quelle connesse a **HBO**, **Netflix**, **ESPN** e **Hulu** messe insieme. Da quanto si evince dal grafico, **più del doppio** della popolazione degli Stati Uniti guarda streaming di gameplay e che un servizio come **Twitch** da solo farebbe più spettatori di canali e servizi come **ESPN** e **Hulu**.

More people watch GVC than HBO, Netflix, ESPN and Hulu combined.



Amazon’s Twitch is focused on games and has a larger audience (185M) than legacy channels and services like ESPN.

Fans of games and the gaming lifestyle opt for content made by relatable individuals as an alternative to legacy media.



*Refers to total unique viewers who watch at least one piece of GVC during the year.
GAMING VIDEO CONTENT, 2017 | © 2017 SuperData Research Holdings. All rights reserved.

L'app Mosaic permette di scegliere la narrazione della serie tv

Molte serie tv, negli ultimi tempi sono accompagnate da App che in genere non sono altro che metodi di comunicazione con lo scopo di incrementare gli ascolti della serie.

Il regista **Steven Soderbergh** sta cercando di stravolgere questo concetto, grazie al suo nuovo progetto *Mosaic*.

«**Mosaic è una narrazione interattiva. Le narrazioni interattive esistono da sempre ma, grazie alla tecnologia, spero in una forma più elegante e semplice di coinvolgimento. Abbiamo trascorso molto tempo su come strutturare il progetto. Volevo assicurarmi che fosse intuitiva e bella, in modo da non rendere la narrazione forzata, dando l'impressione che si fermi. Dunque ci sono state un sacco di prove ed errori su come saremmo riusciti nell'impresa e il risultato è stato molto soddisfacente. La domanda che adesso ci poniamo è la seguente: se un milione di persone si collegheranno contemporaneamente all'interno dell'app, questa si bloccherà? L'uscita è prevista per Novembre.**»

Soderbergh specifica che saranno presenti due versioni di *Mosaic*, una che andrà in onda su **HBO** a Gennaio, e a seguire la versione principale disponibile sotto forma di App.

Inizialmente il progetto sarebbe dovuto uscire solo per **iOS**, ma dopo una serie di incontri è stato deciso di includere anche le piattaforme **Android** e **PC**. In *Mosaic* sono presenti due rami narrativi, uno contemporaneo e l'altro ambientato quattro anni prima, che narra di un caso che tutti pensavano archiviato, ma che successivamente verrà riesaminato mettendo in luce dettagli interessanti. La particolarità di questo progetto è che, a seconda del soggetto che decideremo di seguire, si potrà andare avanti o indietro nel tempo, permettendo all'utente di esplorare nel modo più completo possibile il caso.

Un trailer annuncia Game Of Thrones: Conquest per mobile

Un trailer rilasciato da **Warner Bros.** e **HBO** ha annunciato un titolo che uscirà a breve, *Game Of Thrones: Conquest*, un nuovo gioco per **mobile** basato sulla omonima saga, che ha già avuto tanto successo e in cui saranno presenti alcuni personaggi della serie Tv come **Tyrion Lannister**, **Jon Snow** e **Daenerys Targaryen** che ci guideranno. Il gioco, rilasciato da **Turbine**, sarà un **MMO** strategico **free-to-play** in cui dovremo calarci nei panni di un governatore della casata di **Westeros** e sfidare le altre, comandando i propri eserciti o sabotando quelli altrui. Inoltre pre-registrandosi sul sito ufficiale di *Game Of Thrones* si potranno ricevere oro, risorse e molto altro, che ci saranno utili all'interno del gioco.

Sarà disponibile il **19 ottobre** sul **iOS App Store** e per **Android** sul **Google Play Store**.

[The Last of Us citato in Game of Thrones](#)

Il mondo dei videogamers conosce bene la fama che ha riscosso il capolavoro di **Naughty Dog**, ***The Last of Us***, ma sembra che gli apprezzamenti verso questo titolo siano arrivati anche oltre il mondo dei videogiochi.

Il Trono di Spade (***Game of Thrones***) serie famosissima prodotta da **HBO**, basata sul ciclo di romanzi intitolati ***Cronache del ghiaccio e del fuoco*** di **George R. R. Martin**, risulterebbe l'ultima a citare il gioco dei **Naughty Dog**. Ieri nel primo episodio della settima stagione il personaggio **Jaime Lannister** (attorno al minuto 22.30) direbbe proprio alla sorella **Cersei**: «**We're the last of us**» riferendosi probabilmente al videogioco. Batutta mai pronunciata nel gioco (in quanto nata in un **post** del famoso forum **Neogaf**) ma che è stato accettato come **meme** "ufficiale" anche dagli sviluppatori stessi.

Direttamente dal profilo di **Neil Druckman**, creative director dei **Naughty Dog**, un **tweet** che rimanda direttamente alla puntata di ***Game of Thrones***.



Neil Druckmann ✓

@Neil_Druckmann

Segui

"You know, Ellie..."

Traduci dalla lingua originale: inglese



16:33 - 18 lug 2017

1.236 Retweet 3.949 Mi piace



139 1236 3949

[Il videogioco re dell'audience in streaming](#)

In base a delle ricerche condotte dal team di [SuperData](#), (specializzato nella raccolta di dati statistici sui videogiochi), circa **665 milioni** di persone in tutto il mondo, guardano clip di videogiochi su diverse piattaforme specializzate. Numeri da far girare la testa, se si considera che la stessa agenzia di ricerca afferma che la quantità di spettatori è in costante crescita, e che entro il **2021** dovrebbe avere un incremento del **21%**.

Secondo lo stesso rapporto infatti, canali come **HBO, Netflix, ESPN** o **Hulu**, non riuscirebbero a raggiungere il numero degli spettatori dei video di gioco, neanche sommando i loro dati di audience. Giusto per sottolineare quanto scritto prima, solo nel mese di febbraio, sono state guardate **100 milioni** di ore di gameplay di **League of Legend (LoL)** e **40 milioni** di ore per **Counter Strike: Global Offensive (CS:GO)** sui canali di **Twitch**.

Benvenuti nel futuro.