Otis: l’abbattimento delle barriere tra serie TV e spettatore

L’interattività, si sa, è alla base del videogioco e, salvo rari casi, unico media a detenerlo. Si è sempre parlato di interattività anche nel cinema o serie TV, portando il pubblico a scegliere determinate situazioni, creando così delle storie del tutto personali. Negli ultimi anni tanti sono stati gli esperimenti in tal senso ma finiti ben presto nel dimenticatoio.
L’ultimo tentativo è stato fatto con ***Otis***, una serie in questo momento online con un episodio pilota, della durata di circa sette minuti, con uscita prevista per il 2018. *Otis* si presenta come un **crime drama** dove è possibile letteralmente *switchare* tra i tre personaggi principali tramite i tasti A, S e D, osservando le loro vite e in che modo esse si intreccino. Facendo un esempio pratico è assimilabile al cambio istantaneo tra **Michael**, **Trevor** e **Franklin** in ***GTA V*** in cui, utilizzando i tasti digitali sul pad, potevamo interagire con ognuno di essi senza che questi interrompessero la loro “vita” di tutti i giorni. Se per un puro videogioco è un’innovazione che porta varietà in termini di trama e gameplay, per una serie TV le cose si fanno più complicate, ma andiamo con ordine.
L’intento degli ideatori è quello di portare al pubblico una storia unica per ognuno di noi, non portando delle ramificazioni di trama dovute a delle scelte di dialogo, come per le avventure grafiche, ma con qualcosa di nuovo e di difficile produzione, sulla base del mito biblico di Caino e Abele. Le difficoltà di produrre e dirigere qualcosa del genere sono immense e, a detta di **Casey Stein**, uno degli ideatori, tutto doveva essere meticolosamente studiato con l’ausilio di un cronometro per fare in modo che tutti i pezzi di puzzle coincidessero senza perdere frame importanti di storia. Infatti, ad un primo sguardo, sembra che le singole storie siano girate in maniera indipendente, ma dopo una manciata di secondi e qualche *switch*, capirete le difficoltà del caso. Questo significa che bisogna vedere l’episodio almeno un paio di volte per capire bene il tutto; siamo noi ad editare continuamente la puntata e decidere che ritmo deve prendere. Personalmente non mi sono mai trovato davanti ad una cosa così peculiare e diciamo che bisogna prenderci la mano; ma una volte entrati nel *mood*, le classiche storie vi sembreranno fin troppo “guidate”. Pensate a quante storie ci siamo persi in tutti questi anni, quanti dettagli non ripresi e magari quanto tempo guadagnato. Una serie come ***True Detective*** sarebbe finita in una puntata in quanto, con questo stratagemma, avremmo potuto capire subito l’intera situazione. Ed è proprio qui che sorgono delle perplessità; se da un lato questa nuova esperienza porta effettivamente qualcosa di nuovo, scegliendo noi cosa vedere e quando, da un lato può venir meno il trasporto emotivo creato da una determinata storia, sceneggiata con un percorso ben stabilito fino al climax finale e goduto grazie all’empatia generata col protagonista. Può essere, comunque, considerata una strada parallela alle classiche storie monodirezionali che siamo abituati a vedere e che troveranno ulteriore sviluppo in seguito.
In basso, potrete trovare il link che porta al pilota di Otis.

https://nukhu.com/otis/

press
A S D to switch perspectives