Joker o (Le Imprevedibili Virtù dell'Ignoranza)

Su ***Joker*** si è detto tanto, forse molto più di quello che il film intendesse dire. Questo lungometraggio segna però un fatto importante, non solo per la vittoria del **Leone d'Oro** a Venezia (primo cinecomic a riuscirci), ma anche per aver creato un fenomeno, delle sensazioni, meraviglia dove invece non c'era nulla. Non stiamo certo dicendo che il film non è valido, tutt'altro: *Joker* è un film memorabile, con un'interpretazione sublime di **Joaquin Phoenix** (certamente da almeno alla candidatura alla statuetta) e una fotografia capace di accompagnare l'andamento delle vicende sino al suo climax finale.
Ma *Joker*, è davvero così profondo, è davvero così eccezionale? Ragionandoci probabilmente no e oggi analizzeremo a fondo la pellicola cercando di trovarne l'intento: cosa racconta *Joker*?

Amor, ch'a nullo amato amar perdona

Joker ha la virtù di affrontare tante tematiche più o meno esplicite, che non ruotano necessariamente intorno alla figura di **Arthur Fleck**, la vera identità del villain. La Gotham rappresentata è uno spaccato della società attuale, ma fino a un certo punto: non si è ancora arrivati al punto della guerriglia urbana per differenze sociali, ma qualcosa comincia a intravedersi. Il contesto presentato è quello di una città in piena campagna elettorale, dove la forbice tra facoltosi e disagiati è sempre più ampia e tra quest'ultimi vi è proprio la famiglia Fleck. Qualcuno potrebbe dire che la Gotham mostrata non si discosti poi tanto da quella dei fumetti, e in effetti è così, ma il taglio

più autoriale e intimo della pellicola riesce a dare un punto di vista diverso, toccando con mano quei bassi fondi e quel disagio che normalmente tra menti criminali senza scrupoli e cazzotti in pieno volto perdono di forza a discapito di altro. Una cosa che esce fuori dalla pellicola è il modo di affrontare i problemi sociali (e non solo), racchiuso nella frase pronunciata da **Murray Franklin** (Robert de Niro) «**per catturare dei super topi servono dei super gatti**» (frase con duplice significato, tra super cattivi e super eroi); non c'è serietà, o per meglio dire, si sottovaluta quanto accade attorno, non accorgendosi dell'avvenire in potenza. Proprio la nostra società, italiana ed estera, sembra vivere di questo principio, dalla Brexit, all'immigrazione fino al possesso di armi; nessuno è in grado di affrontare seriamente le questioni, nessuno è in grado di proporre soluzioni concrete, creando così un duplice effetto: il problema sussiste e chi vive il problema viene ulteriormente trascurato, aumentando ancor di più il disagio sociale. Nemmeno il brillante **Thomas Wayne** (Brett Cullen), ha l'intelligenza di capire la situazione, mettendo ancor più benzina sul fuoco dopo l'"incidente" della metropolitana. Sembra quasi che la situazione debba degenerare inevitabilmente ed è da qui che la figura del Joker può uscir fuori.
Ma chi è Arthur Fleck? Essenzialmente, Arthur è una persona disturbata, vuoi per la tragica infanzia, vuoi per il suo senso di inadeguatezza. Il percorso che lo porta a diventare Joker però, si scontra con una domanda non banale e che in qualche modo fa scaturire per forza di cose un paragone: nella sua malvagità, quanto c'è della sua indole e quanto della malattia? Il Joker di **Heath Ledger** ne ***Il Cavaliere Oscuro*** di Nolan, è ritratto come un lucido psicopatico, permeato da una follia razionale. Quello, è un Joker immerso in un contesto reale (non questo), una figura emblematica capace di trasmettere con puro meccanicismo il suo pensiero sul mondo; una figura simile al **Comico** di ***Watchmen***, in cui comprensione e messa in atto sono due cose estremamente collegate. Nel Joker di Joaquin Phoenix, tutto questo prende strani connotati, mostrando un personaggio alla continua ricerca dell'accettazione e di un palcoscenico in cui mostrare le sue reali virtù ma, sempre e solo in balia degli eventi. Se verso la fine del film, assistiamo alla "maturazione" di Arthur, d'altro canto assistiamo anche a un punto di non ritorno che non ha un vera base da cui partire. Arthur si è semplicemente adeguato al Mondo, mondo non inteso come società, ma inteso proprio come sistema nella quale è facile venir trascurati, e non abbiamo certo bisogno di un discorso finale incentrato sull'empatia per accorgerci di quanto questo sia vero. È il Mondo a decidere le sorti di uno o dell'altro ed è il Mondo stesso a creare i propri mostri. Joker non è altro che uno di questi, qualcosa di inevitabile, proprio perché il Mondo è difficilmente plasmabile. Ne consegue dunque che la società, in mancanza di reali obbiettivi e leader acclamino un pazzo come loro guida, e il resto è storia. Ma in tutto questo, Arthur è spettatore, tanto quanto noi.
Nemmeno la visione della società varia secondo il punto di vista, seguendo la teoria secondo la quale tutto ciò che vediamo all'interno del film non è altro che la visione di un proto-Joker, pronto ad aprire gli occhi sulla reale natura del mondo. Il film è molto chiaro da questo punto di vista: le parti in cui la fantasia prende il sopravvento è spiegata in modo didascalico, quasi per evitare qualsiasi tipo di fraintendimento. Per cui, quello che vediamo è effettivamente la realtà dei fatti, in cui Arthur non è che un anello debole del sistema.

Dal Giustificazionismo al male dell'Empatia e viceversa

Ma, il film purtroppo non approfondisce ulteriormente la questione e, come vedremo, questo sarà un *habitué*; sembra quasi un "vorrei, ma non posso" e questo trova risposta nel pubblico. Il film, per fare un paragone strambo, ha sembianze di un fucile a pompa, in cui non è importante la precisione del messaggio e il bersaglio da colpire: si spara una rosa di colpi, si ferisce qualcuno ma mai mortalmente. In questo assurdo paragone, il "ferito" è il pubblico che in qualche modo ha sì apprezzato la pellicola ma che è anche rimasto deluso dalla profondità narrativa che *Joker* sembra vantare. Questo perché essenzialmente, il lavoro di **Todd Philips** e Co. DEVE piacere a tutti, senza distinzioni ed è per questo che alcune scene vengono edulcorate o persino non mostrate.
Da questo, si arriva a un altro problema del film, il rapporto tra Arthur e il pubblico. Sembra stupido ricordarlo ma Joker, è un sadico pluri-omicida capace di commettere qualunque atrocità con la massima freddezza. In questo lungometraggio esiste un problema con l'empatia che spinge lo spettatore a mettersi nei panni di un uomo con evidenti problemi psichici e che, per una successione maledetta di eventi si ritrova a essere quello che è. Il problema però, è che manca un reale "**punto di rottura**" del legame tra Joker e gli spettatori. Facendo un esempio, **Walter White** in ***Breaking Bad*** ha un percorso molto simile, dove l'intento di **Vincent Gilligan** è stato quello di creare un personaggio con cui il pubblico poteva identificarsi ma che man mano che la storia proseguiva, quello stesso pubblico l'avrebbe rigettato. Vi è più di un momento in cui Walter White commette atti ingiustificabili e proprio su questa parola ruota tutto il senso dell'articolo. Nel film, come detto, manca il punto di rottura: non vedremo mai Arthur compiere una reale atrocità nei confronti di un innocente. I suoi omicidi (tralasciando l'ultimo, in cui il personaggio può dirsi "formato") sono una sequela di vendette verso chi ha riso di lui, non prendendolo mai sul serio. Gli atti malvagi compiuti infatti, fanno tendere il personaggio pericolosamente verso l'antieroe, cosa che la figura di Joker non è e non deve mai essere, come se gli atti potessero essere in qualche modo giustificati. Il giustificazionismo presente deriva essenzialmente dalla malattia e dal "se la sono cercata", cosa che contrasta alquanto con ciò che si vorrebbe rappresentare. Inoltre, la figura della follia di Arthur non viene mai realmente fuori, nemmeno dopo l'aver soffocato a morte la madre: la frase, ormai iconica, «la parte peggiore dell'avere una malattia mentale è la gente che si aspetta che finga di non averla" sembra un pensiero molto egoista quando quella stessa donna, forse messa peggio del protagonista, viene mandata in cielo senza tanti giri di parole. Ma ehi, è Joker, che vi aspettavate? E no, perché

questo atto contrasta con uno degli intenti del film e si ricollega al suo più grande problema: la banalità.
Quello che Joker non riesce proprio a fare è spingerci davvero a ragionare sulle questioni che accadono tutti i giorni, fermandosi proprio prima della spinta finale: la critica alla società, la messa in scena della malattia mentale e il rapporto con gli altri, derivano essenzialmente da una sovralettura di un film lineare e forse un po' pretenzioso. Anche il "metterci nei panni degli altri" non è altro che la riproposizione di un concetto d'empatia storpiato negli ultimi anni, portato avanti da Obama in poi: l'empatia intesa in questo modo, oltre a non essere una buona guida morale, è anche controproducente alla società, mettendo a fuoco solo determinati problemi, determinate vittime a discapito di tutti gli altri. Eppure, anche questo concetto, viene espresso con la stessa banalità, da un pazzo che in un programma TV chiede soltanto un po' di attenzione.

In Conclusione

Joker ha indubbiamente moltissime qualità e in generale è sicuramente un buon film sorretto dalla straordinaria interpretazione di Phoenix. Ma tutto questo non basta a decretarlo come capolavoro. La sovralettura creatasi è qualcosa che ha più ha che fare l'emotività e l'empatia, quasi se si fosse avvolti da un'aura di **Sindrome di Stoccolma** che porta il pubblico ad amare oltre modo qualcosa che semplicemente meriterebbe un abbraccio.
Questa è una delle poche voci fuori dal coro, che vede il film per quello che è e non per quello che vorremmo che fosse. In ogni caso, se cercate reale critica alla società, approfondimento e immersività nelle malattie mentali vi suggeriamo qualche opera: le prime due sono fumetti di **Alan Moore**, ***V for Vendetta*** e ***Watchmen*** da cui sono stati tratti due lungometraggi. L'ultimo è invece un videogioco: ***Hellblade: Senua's Sacrifice*** di **Ninja Theory**, racconta le vicende di Senua, affetta da disturbi mentali come la schizofrenia, regalandovi un punto di vista estremamente intimo e diverso da qualunque media esistente.
Dateci un'occhiata e poi rivedete *Joker*. Ne riparleremo.

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 smanicate 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.

C’era una volta ad…Hollywood – Analisi senza spoiler

1992-2019

Sono passati esattamente **27** anni dal folgorante esordio al cinema di questo talentuoso cineasta, quando con ***Reservoir Dogs*** (da noi banalizzato semplicemente in ***Le Iene***) **Quentin Tarantino** è entrato di prepotenza nell’immaginario collettivo di milioni di persone. Una sceneggiatura praticamente senza sbavature, una regia matematicamente perfetta ed una conduzione degli attori impeccabile. Tarantino ha sempre sfoderato una sensibilità rispettosa verso certi canoni classici, **ritraducendoli** in chiave moderna o *Pulp*, come piace dire a certa critica. E di certo Lui non si tira indietro davanti a certe etichette preconfezionate, da buon amatore del cinema di genere, ed ecco che consegna il suo capolavoro stampando sulla copertina quello stesso termine che da lì in poi marchierà indelebilmente la sua dialettica: ***Pulp Fiction***; appunto la finzione del cinema cosparso sopra la superficie di quella verità arida e a volte cruda che è la vita. Era il **1994**, gli albori di quegli anni ’90 ormai disillusi e privi dello sfarzo tipico del decennio precedente. Si può tranquillamente affermare che il cinema di Tarantino è il ritratto sincero di quel periodo, insieme ad altri illustri colleghi come i fratelli **Coen**. Ma adesso siamo nel 2019, i tempi cambiano e la visione del mondo segue il corso degli eventi. C’è chi sostiene che il regista texano abbia sparato tutte le sue cartucce migliori, che non abbia più nulla da dire. Un artista fatto e finito, che ha compiuto totalmente il suo percorso e arranca nel disperato tentativo di non uscire dal circuito mediatico. Secondo il nostro parere, “**Mr. Brown**” è più in forma che mai.

C’era una volta Quentin Tarantino

I maggiori detrattori dell’ultima opera firmata Tarantino, sono i suoi stessi **fan**. Delusi per le aspettative mancate, d’altronde l’attesa era altissima, hanno dipinto *C’era una volta ad…Hollywod* come un film i**nconcludente**, senza una trama a sorreggere l’intera impalcatura, dimostrando palesemente la loro mala fede verso l’autore. Al contrario, il **nono film** del regista texano possiede una trama ben **precisa** e **delineata** con la differenza, questa volta, di raccontarla attraverso lo scorrere delle **immagini** più che con le parole. Una **rivoluzione** straordinaria rispetto ai suoi lavori precedenti, che dimostra ancora una volta quanto Tarantino sia **maturato** nel suo approccio alla creazione. E così quei dialoghi incessanti e fulminanti che caratterizzavano le sue pellicole, rendendoli dei cult anche per questo motivo, vengono tranciati di netto lasciando spazio a lunghe carrellate in macchina a ritmo di un’**ottima colonna sonora** — in verità non vedevamo l’ora di *sentire* un film di Tarantino ambientato alla fine degli anni ’60 — . E va bene così, le immagini prima di tutto perché il cinema è fatto di questo. *C’era una volta ad…Hollywood* emana una forza creativa ormai **rara** nelle produzioni ad alto budget. Nell’era del digitale, dove ogni cosa passa alla velocità di un battito di ciglia e dove i film diventano prodotti da **consumare** come nei fast food, Tarantino inverte la rotta: rallenta il ritmo, lascia che la pellicola scorra da sé e che i personaggi si prendano tutto il tempo possibile per esternare le proprie emozioni, capitanati da un **Leonardo Di Caprio** come sempre impeccabile ed un **Brad Pitt** sconvolgente.
Il film è una summa totale dell’arte “Tarantiniana”, non manca proprio nulla all’appello: dall’omaggio onnipresente al **cinema italiano**, fino all’immancabile momento *gore* che piace tanto a noi (senza spoilerare nulla, vi diciamo soltanto che ci ha ricordato molto le esplosioni di violenza alla **Nicolas Refn**, coincidenze?). Il regista riesce anche a sondare terreni fino a ora per lui mai esplorati, girando un’intera sequenza dove la tensione si fa sempre più alta, giocando con le aspettative del proprio pubblico. Ma quindi tutte rose e fiori? Beh…non proprio. L’aspetto che meno ci ha convinto è la storyline secondaria con protagonista Sharon Tate (**Margot Robbie** perfettamente calata nella parte) e la terribile vicenda che le tolse la vita nel **1969**, brutalmente trucidata da una banda di fanatici appartenenti alla **Manson Family**. È un peccato notare la grandissima differenza di spessore psicologico tra i personaggi di una linea narrativa e l’altra, considerando che i *character* femminili del regista, risultano sempre quelli più interessanti e forti. Certamente, argomentare sugli omicidi perpetuati da **Charles Manson** in quegli anni avrebbe richiesto un minutaggio di 180 minuti a parte e comprendiamo le grosse difficoltà di rendere i fatti fruibili a un pubblico eterogeneo, ma così sembra soltanto un evento di sottofondo, completamente **distaccato** dalle vicende dei protagonisti. Una sbavatura questa, che non intacca la compattezza e la complessità dell’intera opera, arrivata a quattro anni di distanza dal teatrale ***The Hatefull Eight***.
Il film è stato anche accusato di **razzismo** e di essere **filo reazionario**, cosa abbastanza comprensibile se analizziamo le origini geografiche dell’autore. Ma se scendiamo più nel profondo, senza fermarci alle apparenze, notiamo che i personaggi che rispecchiano queste due caratteristiche sono dei veri e propri *loser*, uomini che hanno avuto il loro grande momento di gloria e che ora si ritrovano a sgomitare per rimanere a galla. Segno dei tempi che passano e del **cambiamento** umano, proprio come la visione dell’autore sul proprio lavoro o del pubblico sulle opere altrui (ecco un’altra chiave di lettura).

See You West Cowboy…

Siamo quindi giunti alla conclusione di questa riflessione sul **penultimo** (sigh!) film di Quentin Tarantino; un'opera straordinariamente **complessa** che racchiude in sé mille simboli e chiavi di lettura. Un film che va rivisto almeno una **decina** di volte per potere cogliere ogni riferimento e segreto nascosto. Un atto d'amore (come se ce ne fosse bisogno) verso quella grande macchina fabbrica sogni che è il **cinema** e che, fortunatamente, non si limita all'auto celebrazione ma ne esalta la **potenza** e la **debolezza** al tempo stesso.
Un'opera matura, riflessiva, adulta, chiamatela nei mille modi possibili e immaginabili, ma non dite che *C'era una volta ad…Hollywood* sia un pessimo film. I pessimi film sono altri, basta guardare i mille **remake** sterili e privi di qualsiasi inventiva. In un'industria che **ricicla** se stessa, Tarantino esce fuori dal coro e lo fa a modo suo, come sempre. Se non ve ne siete accorti andate a riguardare tutta la sua filmografia, perché questo è il cinema di Quentin al **100%**.

The Boys – Molto super, poco eroi

Quella di ***The Boys***, la serie televisiva prodotta quest'anno da Amazon e distribuita sulla personale piattaforma di streaming online da quest'estate, deve essere stata una bella sfida. Una gatta da pelare, di quelle con convulsioni e crisi epilettiche continue, che si contorce e annaspa nel proprio vomito.
Quando adatti un fumetto di **Garth Ennis** una delle preoccupazioni principali è: come riportare la carica di violenza ed estrema volgarità senza che risulti controproducente?Stiamo parlando di un mostro sacro del fumetto contemporaneo, a cui bisogna portare il giusto rispetto, riverenza e devozione. Ma dobbiamo anche essere realisti e accettare una grande verità, da cui non scappa nessuno, che sia un dio o un comune mortale: "adattare" un'opera richiede sempre un compromesso.

Bene, dopo questa premessa, andiamo al dunque: com'è l'adattamento di *The Boys*?Sorprendente, ecco com'è.

Non ci scostiamo tanto dalla trama del fumetto, che suona più o meno così: i supereroi esistono e vivono in mezzo a noi: salvano vite e combattono il male gestiti dalla **Vought America**, una potentissima multinazionale che ne pubblicizza le gesta con saghe cinematografiche, comic book, merchandasing e veri e propri eventi organizzati. Ma coprono anche gran parte dei loro casini. Già, perché i nostri cari "Super" ne combinano di cotte e di crude, tra sesso promiscuo, droghe e tutto quello che vogliono per appagare i propri istinti. Inoltre, nelle loro missioni, capita spesso che tanti innocenti tirino le cuoia. Ma proprio tanti. Per questo ci sono loro, i "**Boys**", che si occupano di "tenere in riga" i supereroi, anche con la forza bruta se necessario. E credeteci, se ne servono più del solito.

Nel confronto serie tv/comic, l'autore **Erik Kripke** (creatore della serie *Supernatural*) ha dovuto necessariamente smorzare i toni contenuti nel fumetto per cercare di rendere la storia più appetibile a una fascia di pubblico più ampia (e meno impressionabile…). La serie gioca bene le sue carte, riuscendo a offrire una buona dose di *gore*, ma senza esagerare. A questo si unisce un buon sviluppo dei personaggi durante la storia, meno affrettato rispetto al fumetto ma non per questo meno interessante: se nel fumetto i Boys sono già fatti e completi (a eccezione di Hughie, che seguono dinamiche simili nelle due versioni dell'opera), nella serie televisiva vengono presentati lentamente. Ma non per questo la trama ha un basso ritmo, anzi, permettendo allo spettatore di abituarsi agli elementi della squadra, uno più sciroccato dell'altro.
Anche la regia è decisamente ottima, grazie anche all'uso, da parte di Amazon Prime Video, di un taglio più vicino a quello cinematografico per le proprie produzioni, con inquadrature ben composte e che fanno da contraltare alle sequenze splatter e *gore* che si dipanano durante la storia. A queste si aggiunge la fotografia, in cui il forte contrasto luce/ombre, anche negli esterni, dona quell'aura di "sporco" che riesce a emanare anche il fumetto.

Anche i personaggi meritano attenzione. In una storia dove i supereroi sono i cattivi e gli eroi della situazione sono ancora più cattivi, è una cosa da non sottovalutare.
La scelta del cast principale è sembra riuscita, con qualche modifica qua e là sempre per esigenze

narrative e di adattamento (Tra i personaggi "nuovi" quello di **Translucent**, supereroe al centro delle prime puntate della serie e interpretato da **Alex Hassell**). Il nucleo dei Boys rimane inalterato: lo psicopatico e vendicativo **Billy** "Il Macellaio" **Butcher**, interpretato da **Karl Urban**; il timido ma intelligente "Piccolo" **Hughie Campbell**, interpretato da **Jack Quaid**; l'esperto d'armi e squilibrato "**Il Francese**", interpretato da **Tomer Kapon**; il nerboruto e composto "**Latte Materno**", interpretato da **Laz Alonso**; la misteriosa e brutale "**Femmina**", interpretata da **Karen Fukuhara**. Gli attori dunque, incalzano bene non solo la fisionomia dei personaggi originali ma anche la loro natura fuori di testa, riuscendo nell'intento di rappresentare questi grotteschi individui senza andare sopra le righe. Si riesce mantenere inalterata così la loro natura folle, da anti-eroi su tutta la linea.
Una nota di merito va data poi al "Super" più forte, complesso e allo stesso tempo maligno che ci sia in tutta la serie: **Il Patriota**. La resa da parte di **Antonz Starr** è davvero d'applausi, riuscendo nel difficile intento di rappresentare il supereroe più forte e psicologicamente pericoloso del pianeta in un'aura di sacro egocentrismo e opportunismo. Rispetto al fumetto, la sua figura viene resa più "umana" ma poiché prova sentimenti quasi sempre contorti e abominevoli, questo aspetto è un modo per creare maggiore introspezione, forse superando il prodotto originale.

Tralasciando il fumetto da cui è tratto, come si evince, è una serie televisiva molto violenta. Non solo nel *gore* di alcune scene (non mancano corpi mutilati ed esplosioni di viscere), ma anche nella rappresentazione grottesca che viene data ai supereroi (più da mostri senza scrupoli che da divinità benevole) e di chi li combatte (gente come Butcher, disposto a tutto per raggiungere il suo desiderio di vendetta), oltre a una velata critica alla "governance" sui comic e cinecomic in tempi recenti, portata alle estreme conseguenze (il paragone Disnez/Vought America nel corso della serie è palese, che però si amalgama bene alla storia e dal suo contesto narrativo)
E con già una seconda stagione annunciata, che siate fan del fumetto o meno, vi suggeriamo di recuperarla. Sporcatevi le mani: I "Boys" vi faranno vedere come si fa.

Il Re Leone – Ovvero come ho imparato a preoccuparmi e a odiare la bomba

La nostra è un'epoca strana, stretta in un limbo che vede agli opposti un futuro radioso/deprimente e un passato che non smette mai di essere migliore di quanto effettivamente sia stato. E con il cinema (o cinematografò se preferite) la storia non cambia: ***Star Wars***, ***Ghostbusters***, ***Il Pianeta delle Scimmie***, ***Star Trek***, ***Total Recall***, ***Alien*** e chi più ne ha più ne metta, hanno visto negli ultimi anni nuove trasposizioni più o meno riuscite e tra queste, non poteva mancare mamma **Disney**. Negli ultimi anni la moda della riproposizione dei "classici" in salsa **live action** è letteralmente esplosa – la bomba, nel titolo – con risultati a volte sorprendenti: ***Cenerentola*** di **Kenneth Branagh** riesce effettivamente ad avere una sua identità, approfondendo una struttura narrativa che per forza di cose mancava nell'originale, impreziosito da scelte stilistiche che ne hanno risaltato il tutto. A modo loro, anche ***Il Libro della Giungla***, ***La Bella e La Bestia***, ***Dumbo*** e così via sono film che godono di propria linfa vitale, dando un contenuto in più non solo a chi è amante dei cartoni animati ma anche a chi di Disney interessa il giusto. Tutto questo con alti e bassi, sia ben chiaro, ma l'intento – anzi l'impegno – di andare al di là di quanto visto finora è sotto gli occhi di tutti.

E poi arriva ***Il Re Leone***.

Un capolavoro senza tempo (appunto)

Per quelle due, tre persone che non hanno mai sentito parlare del *Re Leone*, oltre ad aspettarvi un destino simile a **Cersei Lannister** a suon di "Vergogna!", tocca recuperarlo. È uno dei pochi casi in cui non c'è opinione che tenga, in quanto, il film animato del 1994 risulta essere ancora oggi uno dei migliori lungometraggi di genere della storia del cinema. E il perché è presto detto: **il primo classico Disney a vantare una storia originale**, attinge sì dai classici stilemi narrativi di genere, costruendo una trama a tratti "shakespeariana" e capace di maneggiare con cura gli elementi più importanti che hanno caratterizzato la narrazione sin dalla notte dei tempi. Amore, odio, vendetta, redenzione, rinascita, consapevolezza sono tutte racchiuse nel personaggio di **Simba** che durante il suo percorso, ritrova se stesso accettando il proprio destino. Nonostante il contesto e il target di riferimento, *Il Re Leone* è qualcosa che viene apprezzato soprattutto "da grandi": il viaggio di Simba è soprattutto interiore e facilmente empatizzato dalla maggior parte degli spettatori. La fuga con successiva "zona di comfort" sono elementi che vanno al di là del semplice ***Hakuna Matata*** di Timon e Pumba, una filosofia (concentrarsi sul presente evitando che passato e futuro influiscano negativamente) che è solo l'anticamera di quanto vediamo a schermo. Simba fa suo l'Hakuna Matata, ma va oltre. Il passato per quanto doloroso va accettato e anche l'influenza negativa che può aver sul presente può essere usato come leva per realizzare esperienze migliori, non solo per sé ma per tutto il regno. Evitando di dilungarci ulteriormente, l'originale *Re Leone* è qualcosa di estremamente attuale e lo sarà probabilmente sino alla nostra estinzione. Questo perché essenzialmente *Il Re Leone*, parla di noi, di ciò che siamo e di quello che potremmo essere se solo ci conoscessimo un po' meglio.
Tutto molto bello, tutti molto felici, sino a quando anche qui la mano a forma di dollaro non ha deciso

di afferrare per la coda il povero Mufasa.
I bambini – oltre a essere gli esseri più malvagi dell'Universo – sono anche attenti al mondo che li circonda e ovviamente, il digitale ha preso il sopravvento; come naturale che sia, l'attrattiva dei bambini è virata su qualcosa di molto simile a un videogioco. Nulla di male, per carità; abbiamo avuto titoli degni nota come ***Coco*** (disponibile finalmente su **Netflix**), ***Up***, ***Inside Out*** ma anche quel ***Spiderman – Un Nuovo Universo*** che riesce anche a elevare il genere. Se gli ultimi live action possono aver effettivamente un senso, vantando tra le fila anche un cast umano, ne *Il Re Leone* tutto questo prende una piega inaspettata e a tratti deludente.

Uno Specchio Oscuro

Partiamo da una premessa: l'emotività scaturita da un'opera e l'opera in sé sono cose completamente diverse. Del resto c'è chi si eccita sessualmente con ***Indipendence Day*** pur sapendo che la qualità del film lascia parecchio a desiderare. Ma andiamo avanti.
Il nuovo *Re Leone* è una riproposizione diretta da **Jon Favreau**, regista del remake de ***Il Libro della Giungla*** oltre che essere uno dei pilastri del **Marvel Cinematic Universe**. E il film, per forza di cose, funziona: quello che ci si trova davanti è un semplice "copia 1:1" del film originale ma interamente in computer grafica. Il lavoro svolto con la ***CGi*** è qualcosa di sbalorditivo, davvero vicino al fotorealismo con ogni piccolo particolare costruito con dovizia, facendo uso di tutte le ultime tecnologie in questo campo. Quello che colpisce sono i paesaggi degni dei migliori documentari su **National Geographic**, che riescono a risaltare un contesto che in fin dei conti, vede degli animali parlare. Animali semplicemente riprodotti alla perfezione… troppo. La questione "National Geographic" salta fuori quasi immediatamente: nonostante la riproposizione di alcune scene iconiche (indubbiamente suggestive), nessun passo in più sembra essere fatto dal punto di vista puramente stilistico, partendo da una **fotografia** (digitale) che non riesce in alcun modo a

bucare lo schermo. Con la frase “ho visto documentari più belli” si riassume un po’ il tutto, con **Caleb Deschanel** che in nessun modo sfrutta la vastità di materiali tra luci e colori dell’Africa selvaggia capace di incorniciare una storia che in questo caso ne avrebbe assolutamente bisogno. Tutto risulta fin troppo asettico e questa asetticità la si ritrova purtroppo sui protagonisti. La ricerca della iper-realicità, benché stuzzicante, risulta essere l’autogol più grande della pellicola. Gli animali, hanno la particolarità di aver una piccolissima scelta di espressioni facciali e tranne qualche raro caso, non sono degli ottimi attori. Certo, ci sono attori che non si discostano tanto dal regno animale da questo punto di vista, ma questo abbiamo e questo ci teniamo. Sappiamo tutti quali sono le scene iconiche o qual è la scena iconica: Mufasa e la sua consapevolezza di non saper volare – lo so, è cattiva. Oltre alla mancanza di reale caratterizzazione estetica salvo qualche eccezione, la limitata espressività mozza le gambe a una storia che fa delle emozioni il suo marchio di fabbrica: nessuna espressione terrorizzata sul volto di Mufasa, nessuna trauma sul volto di Simba, nessun ghigno di Scar e soprattutto nessun volto infoiato su Nala. Se quest’ultima non inficia particolarmente sulla narrazione, tutto il resto è un puro colpo al cuore con mani a carciofo. Cosa ne viene fuori quindi? Un film essenzialmente inutile: durante la visione del film non vi è alcun motivo che giustifica questo nuovo adattamento se non il rivivere vecchie emozioni scaturite dall’originale. Ma a questo punto, perché non rivedere quello?
Anche a livello sonoro e scenografico qualcosa non quadra, con riarrangiamento delle celebri musiche di **Hans Zimmer**, ma che tra alti (sempre con riserva) e bassi non riescono a essere incisive. Prendiamo ad esempio “***Sarò Re***” di Scar: se nel classico, oltre a essere un elogio al totalitarismo, è intriso di quella teatralità che ha aiutato Scar a diventare un personaggio iconico, tra sbuffi di vapore verdastro, ombre malefiche e anche un bel plotone di iene che LVI avrebbe sicuramente apprezzato, in questa nuova versione, è semplicemente un leone decrepito che saltella tra una roccia e l’altra. Questa scena rispecchia tutto il film. Tutto è molto edulcorato e in qualche modo sin troppo “distante” per essere empatizzante come il cartone animato.
Inoltre, il cambiamento di struttura narrativa che consente un “live action”, non è stato minimamente sfruttato: l’occasione di vedere approfondita la psicologia di Scar e il rapporto dello stesso con Mufasa, gli anni vissuti da Simba in compagnia di Timon e Pumba e molto altro che avrebbe meritato una maggiore attenzione, semplicemente non esiste, come due scudetti della Juventus. Questa forse è la più grande occasione mancata, ed è strano pensarci considerando che Cenerentola, La Bella e La Bestia, Maleficent e Aladdin hanno avuto un trattamento diverso.
Sul nuovo doppiaggio, elogiando Luca Ward come Mufasa, si prosegue tra alti e bassi in cui spiccano ovviamente Marco Mengoni (Simba adulto) ed Elisa (Nala Adulta) che con le loro voci accompagnano egregiamente le canzoni iconiche del brand, facendo da tramite tra presente e passato… sino a quando le parole non ritmate entrano in scena. Non essendo un musical, si nota una certa discrepanza tra il loro doppiaggio e quello del resto del cast, nulla comunque che infici violentemente la visione.

In Conclusione

La domanda da cui bisogna partire è “ne avevamo bisogno?”. Visto il risultato la risposta sembra scontata, eppure, è molto probabile che le nuove generazioni lo adoreranno. Sarà adorato anche da coloro che vivono la loro vita un quarto di emozione alla volta, cresciuti a pane e Disney e intrisi ancora di quella magia che è facile perdere semplicemente guardandosi attorno. Viviamo in un mondo in cui il dollaro regna sovrano e questo lungometraggio possiede un “non so ché” di

pericoloso: cosa vuole il pubblico? È veramente in grado di scegliere cosa guardare e di far selezione? Tutte domande senza senso per i più, ma è la consapevolezza del pubblico a decide di quale qualità vogliamo usufruire.
Il nuovo ***Re Leone*** dunque, non riesce a elevare il prodotto originale, non riesce ad approfondire personaggi e tematiche e non riesce a regalare suggestioni visive degne di nota. Sta lì, come qualcosa avvenuto dopo una sbronza ma ancora presente nei nostri ricordi, un errore, qualcosa da dimenticare ma che ormai fa parte di noi. Ci sarà un sequel? Molto probabile, ammesso e concesso che importi a qualcuno ma quei pochi, saranno comunque entusiasti come bimbi nel rivedere le avventure di **Simba – Il Leone Bianco**.

– Cavolo, ce l'avevo fatta a non citarlo. Proprio all'ultimo. –

Game Jam: The Movie

Uno dei concetti alla base della game theory, e del gioco sin dai primordi, è quello di **sfida**: che ci sia o meno dello storytelling dietro un'attività ludica, è la volontà di superamento dell'ostacolo a muovere l'engagement. La motivazione generata dalla gara e da una meta da raggiungere incrementa il potenziale creativo e l'ingegno, ed è per questo che oggi metodi come la **gamification** trovano considerevole spazio anche in ambienti business, per assolvere a finalità che con il puro entertainment non hanno nulla a che fare.
Un altro concetto non meno importante alla base del gioco è quello di **cooperazione**: seppur meno irrinunciabile rispetto al primo (giocare in single player è un'attività nata ben prima dei solitari con le carte), l'attività in co-op è alla base delle attività ludiche di gruppo, degli sport di squadra e di buona parte del gaming moderno, e oggi ne sono studiati i benefici in termini di **team building** soprattutto nei contesti aziendali.
Non deve stupire, quindi, se uno dei momenti di maggior creatività nella produzione videoludica odierna sia rintracciabile nelle **Game Jam**. Nate come forma specialistica degli **hackaton** (dall'unione dei termini "hack" e "maraton", maratone dedicate in cui vari sviluppatori univano le forze per trovare soluzioni comuni e innovative, come fu il primo caso di hackaton che unì vari sviluppatori in ambiente OpenBSD), le Game Jam sono sessioni collettive di professionisti o appassionati dotati di capacità tecniche e creative che, richiamando il concetto musicale di jam session, si trovano a mettere insieme le proprie competenze per creare un videogame in un lasso determinato di tempo.
Negli anni, queste manifestazioni che hanno raccolto team di sviluppo in ogni dove sono cresciute al punto da richiamare migliaia di partecipanti, aspiranti developer con idee alla base o semplicemente gente che voleva mettersi alla prova. Nelle Game Jam si sono alternati grandi fallimenti e idee geniali, sviluppatori che riuscivano a concretizzare idee straordinarie in un tempo brevissimo e altri che invece non riuscivano a finire il progetto iniziato. Spesso i team hanno già una coesione di base, ma non è raro trovare gente che unisca le forze in vista di una singola jam senza aver mai lavorato assieme, solo perché ci sono le giuste competenze da unire e provare può valerne la pena.

Le game jam hanno prodotto veri e propri obbrobri accanto a giochi interessanti fino a titoli che poi sono approdati sui principali store mondiali: non si può non pensare a ***SuperHot***, la cui idea vide luce durante la **7 Day First Person Shooter Game Jam** (7DFPS) prima di approdare su Greenlight e diventare il gioco straordinario che è oggi, vantando anche una versione VR su tutte le principali piattaforme di gioco.

Le Game Jam sono state anche culla di idee bizzarre come ***Surgeon Simulator***, creato durante la **Global Game Jam 2013**, o ***Goat Simulator***, ideato invece durante una jam interna di **Coffee Stain Studios**, che avevano appena finito lo sviluppo di ***Sanctum 2***: lo avrebbero mai detto che simulare la vita di una capra gli avrebbe fruttato 12 milioni di dollari contro gli appena 2 entrati con ogni capitolo di *Sanctum*? Non è strano che quindi appuntamenti come la **Global Game Jam**, **Indie Game Jam**, **Ludum Dare** e **Nordic Game Jam** siano diventati importanti banchi di prova per sviluppatori indipendenti, ma anche momenti interessanti per i grossi publisher.

Piccoli universi con una vita limitata, nei quali si concentrano ogni volta storie, idee, creatività e sinergie che vale la pena raccontare.
A farlo sono stati **Scott Conditt e Jeremy Tremp**, registi, e anche produttori con la loro **CineForge Media**, di ***Game Jam: The Movie***, documentario che narra in meno di un'ora il lavoro di **12 team** in gara per un premio durante i due giorni di una Game Jam.
Uscito nel marzo 2018, il documentario distribuito da **Devolver Digital Films** è diviso in due parti: la **prima** si concentra sulla vera e propria Game Jam, con interviste agli sviluppatori e un focus sul loro lavoro. Emerge quel senso della sfida che mette in moto la creatività durante queste manifestazioni, l'ansia di non farcela, la paura di non finire in tempo. Ma è anche il momento in cui il brainstorming produce il massimo, dove le varie competenze si fondono e dove, dall'intersezione di concetti di game design a concept di visual art e intelligenti soluzioni di coding, arrivano le idee dalle quali nascono i giochi. I team si mettono a nudo e non nascondono timori e a volte un senso di inadeguatezza, ma esce fuori inevitabilmente anche il narcisismo di ognuno, il compiacimento riguardo un'idea di base che sembra azzeccata e su cui è possibile fare del proprio meglio, la volontà di puntare sulle proprie abilità migliori, chi in quella di creare efficaci ambienti in VR chi invece nell'abilità nel sound design.
La **seconda** parte segue invece i soli **team vincitori** della Game Jam, i due che si sono meritati il passaggio all'**IndieCade**. Si tratta di un percorso interessante per chi non abbia mai visto come funziona la long road di un videogame verso la pubblicazione, emerge l'importanza di aver un buon publisher perché il gioco emerga dal mare magnum degli indie game quotidianamente rilasciati sul

mercato e quindi è messo in luce il peso di un buon pitch con chi dovrebbe comprare l'idea: gli sviluppatori, tutti giovanissimi e spesso non forti di grandi doti comunicative o di marketing, hanno l'occasione di esporre i propri lavori ad aziende del calibro **Sony** e **Oculus**, e devono farlo **in soli 5 minuti**. **300 secondi**, una media che si ripete ovunque, di certo non solo all'IndieCade, chi frequenta questi eventi lo sa bene. I grossi publisher sono in cerca di prodotti di loro interesse, ma sanno che ne troveranno ogni volta 1 su 500, bene che vada: vale la regola della prima pagina che attuava **Aldo Busi** quando selezionava i romanzi per Mondadori, se la prima pagina non funzionava il testo veniva scartato. Il metodo non era forse efficace, ma di certo risulta e risultava efficiente e, piaccia o meno, è così che funziona il mercato, al punto che l'incaricato di **Cartoon Network** spiega che incontrare gli sviluppatori è importante al pari del gioco: su un prodotto, del resto, il publisher vuole sempre avere una voce in capitolo, e avere a che fare con lavoratori affidabili, elastici e disponibili a effettuare variazioni per la miglior riuscita del prodotto sul mercato diventa fondamentale. Probabilmente per questo il team di **Terrasect** è riuscito poi a pubblicare il proprio ***Wizards: 1984***, prodotto VR ancora presente sugli store mobile: il gioco era inizialmente concepito in maniera diversa, sono state necessarie varie modifiche sostanziali perché il publisher accettasse di distribuirlo.
In entrambe le fasi, il Virgilio d'eccezione è **Jess Conditt**, sorella di uno dei registi e Senior Editor di **Engadget**, che ha il compito di spiegare i retroscena dell'indie development e di chiarire alcuni aspetti che altrimenti risulterebbero meno intellegibili ai non addetti ai lavori.

Un documentario breve ma di certo interesse nel suo raccontare un percorso che oggi riguarda tutti gli sviluppatori non affermati, e che in questi anni è diventato rilevante nell'industry, dato il crescente peso degli indie game sul mercato videoludico.
E che non dà spazio soltanto ai vincitori: alcuni lavori che trovano voce solo nella prima parte del film andrebbero tenuti d'occhio e con loro alcuni giovanissimi developer che dimostrano di avere un a buona base di idee. Del resto, la storia del settore ci ricorda che anche quando i risultati non sono immediati, in certi casi si può intravedere già del talento su cui investire.
A tal proposito, mi pare utile ricordare in chiusura quel che fecero **Edmund McMillen** e **Tyler Glaiel** alla **Global Game Jam Creators** del **2009**. I creatori di ***Super Meat Boy*** all'epoca si limitarono a creare un idle clicker dal titolo ***AVGM (Abusive Video Game Manipulation)***, gioco che oggi può essere recuperato nella ***The Basement Collection*** che raccoglie i lavori del primo McMillen e il cui gameplay consiste soltanto nel premere un interruttore per spegnere e accendere la luce in una stanza vuota, con l'obiettivo di ottenere ogni volta nuovi oggetti dopo un certo numero di click. Il gioco è semplicissimo ma, come ha spiegato lo stesso McMillen, nasceva da un esigenza di risposta a un certo tipo di prodotti quelli che creano nel giocatore l'esigenza della ripetizione di determinati comportamenti, che si traducono in tempo investito per ottenere degli item digitali, in una "manipolazione della volontà" che induce, infine, a spendere denaro per risparmiare quel tempo e ottenere gli stessi vantaggi.
Vi ricorda qualcosa? McMillen analizzava questo fenomeno già quasi un decennio fa, e ha definito infatti *AVGM* come «a commentary on the formula that's used in most massively multiplayer RPGs and a lot of online games that are on Facebook and stuff like that like ***Pet Society*** and ***Farmville*** – especially *Farmville* – where you are basically rewarded with digital items for time spent and clicks».
Una realizzazione semplice di un'idea intelligente e reazionaria, insomma, ideale per i tempi brevi di una Game Jam, e non è un caso, infatti, che gli oggetti che appaiono su schermo siano sempre raccapriccianti.

E un simile esempio di creatività, libera, riottosa e provocatoria, ci pare già abbastanza per poter auspicare che il mondo delle Game Jam continui a crescere e proliferare, portando sempre più autori indipendenti all'attenzione dei moderni videogiocatori.

La realtà virtuale secondo Chris Milk

Con l'uscita di ***Ready Player One*** nei cinema, l'argomento della realtà virtuale si fa sempre più diffuso e comprende molte più diramazioni. Oggi analizzeremo una di queste, quella della realtà virtuale in campo cinematografico, di cui uno dei pionieri è **Chris Milk**. Famoso regista e fotografo statunitense, Milk si è specializzato nella realizzazione di video musicali, che ha girato per molti nomi internazionali come **Kayne West**, **U2**, **Audioslave** e molti altri ancora. Ultimamente ha intrapreso un progetto interessante, in grado di unire il mondo cinematografico con quello della realtà virtuale che, da un paio di anni a oggi, ha visto una vertiginosa scalata nel mercato in campo videoludico. Il suo primo progetto è stato un video musicale girato in **VR**, che riprendeva una cover di **Beck Hansen**, di un vecchio brano di **David Bowie**, ***Sound and Vision***. Ai tempi di questo primo progetto, la realtà virtuale era ancora agli albori e molto costosa, e quindi non tutti avevano la possibilità di creare questi video. Milk racconta che in precedenza si attaccavano digitalmente fra di loro molteplici filmati ripresi con le microcamere **GoPro**, per ottenere un effetto simile. Secondo **Milk** la **VR**, ha molto più potenziale rispetto ai film, alle canzoni o ai libri, in quanto si potrebbero collegare molte esperienze più profonde, cosa che un normale libro difficilmente riesce a fare. In proposito Chris Milk dichiara:

> **«Un esempio semplice è che una canzone che è o è stata la tua canzone preferita quell'estate. Quella canzone e l'esperienza di quell'estate sono collegate insieme, e quando senti quella canzone ti riporta indietro a quel tempo. La VR ha il potenziale non solo di ricreare ciò che quella canzone significa per quell'estate, ma può farci ricordare l'intera esperienza. E se potessi tornare indietro e vivere quell'estate di nuovo attraverso la memoria scatenata da quella canzone? Come formato artistico è molto interessante: se è la tua tela, puoi dipingere un sacco di immagini interessanti su di essa.»**

Infatti la VR è passata da semplice oggetto di curiosità tecnologica, a essere presente nelle conferenze cinematografiche più importanti tra cui **Tribeca**, **Sundance**, **Toronto** e **Cinequest**, fino a quando nel 2017 un progetto in VR, ***Pearl***, fu persino nominato agli **Oscar**. Al **Festival di Cannes** del 2017, il progetto in **VR** di **Alejandro G. Iñárritu**, ha portato alla luce un'argomento molto scottante, quello dell'immigrazione clandestina tra **USA** e **Messico**. Oggi la VR è molto diffusa anche grazie ai visori come **PSVR**, **HTC Vive** e **Lenovo Mirage Solo** e il nuovo visore di **Facebook**, **Oculus Go**, che verrà lanciato entro l'anno.

> **«Penso, e la maggior parte delle persone fa lo stesso, che avere un dispositivo indipendente che è solo per VR sia la soluzione migliore. I dispositivi attuali, legati a un computer, che si appoggiano su basi di ricarica, che si indossano e viceversa, sono barriere di accesso, ostacoli che devi attraversare per poter entrare in un'altra realtà. »**

I filmati registrati in VR si fanno sempre più diffusi e la società acquisisce sempre più esperienza in questo campo, stimolando le case cinematografiche a investire in questa nuova tecnologia, producendo delle pellicole in VR che potrebbero avere molto successo. Ci vorranno ancora molti anni per avere il modello di VR definitivo e numerose innovazioni, ma il futuro corre verso la realtà virtuale.

#WarGames: la nuova opera interattiva di Sam Barlow

#Wargames "Giochi di Guerra" è un classico degli anni '**80** che mescola paura del nucleare e l'inizio della cultura hacker in cui **Matthew Broderick** scongiura il pericolo di una **Terza Guerra Mondiale** aggirando **l'IA** responsabile dei silos nucleari americani.
Trent'anni dopo lo stesso titolo verrà utilizzato per un esperimento che mescola narrativa non sequenziale con la struttura di una classica serie tv, al fine di creare un racconto interattivo in cui il punto di vista dello spettatore cambia lo svolgimento della storia, permettendo di vedere la stessa scena da più angolazioni e con risultati differenti.

Il tema di ***#WarGames***, è lo stesso dell'originale, ovvero l'**hacking**, con l'unica differenza che al posto della guerra termonucleare globale questa volta la minaccia riguarda dati sensibili, password e conti bancari. I game designer si sono probabilmente ispirati alle molte violazioni informatiche che negli ultimi anni hanno riguardato le principali compagnie legate alla tecnologia, come **Sony** o **Yahoo** e **Apple**. Progetto reso ancor più interessante dal fatto che è gestito da **Sam Barlow**, uno sviluppatore che nel **2015** riscosse un enorme successo con ***Her Story***, un videogioco basato su vari filmati che ci chiedeva di risolvere un giallo, consultando vari interrogatori e usando un terminale di una fittizia stazione di polizia. Esattamente come ***Her Story***, la principale attività del giocatore in ***#WarGames*** è osservare: l'interfaccia è composta da una serie di schermi che seguono le avventure dei vari personaggi.
La differenza tra ***#WarGames*** e altri progetti simili è che la scelta non viene presentata immediatamente, ma viene decisa in base al nostro comportamento nel corso della storia. Il sistema traccia infatti le nostre preferenze e scelte, come i filmati che abbiamo deciso di vedere, quelli che ci sono sfuggiti e quelli che abbiamo guardato contemporaneamente, per poi confezionare una storia basata sulle nostre decisioni.

Per cercare di raccontare una storia che avesse senso, **Barlow** si avvalso della collaborazione di alcuni hacker ed esperti di sicurezza informatica, per evitare esagerazioni e luoghi comuni.

Secondo una descrizione ufficiale di ***#WarGames*** dello studio **MGM Eko**:

> **«Gli spettatori seguiranno l'attrice Jess Nurse nei panni di Kelly, un'ex militare diventata attivista hacker, mentre lei e un gruppo di hacker internazionali si uniscono per tentare di portare la pace. Nel corso degli eventi, si accorgeranno di aver fatto probabilmente più danni che benefici. Gli spettatori influenzeranno la storia facendo scelte nei vari video proposti, dando vita a esperienze uniche e personali.»**

Titoli come questo non sono del tutto una novità rispetto l'attuale generazione: basti pensare a ***The Bunker*** e soprattutto a ***Late Shift***, molto simile a ***#Wargames***. In ***Late Shift***, il protagonista è uno studente di matematica che crede solo nella potenza dei numeri e nella statistica. Durante il turno di

notte nel parcheggio in cui lavora, viene minacciato con una pistola da un losco figuro a entrare in macchina. La sua vita cambierà per sempre ritrovandosi invischiato in una faccenda troppo più grande di lui.

Tomb Raider

Diciamoci la verità: appena si ha il sentore che una casa di produzione canematografica stia per lanciare un lungometraggio tratto da un videogioco, comincia a salire qualche brivido lungo la schiena. Di certo non siamo abituati bene: innumerevoli sono ormai i film a tema videoludico che, tra il pessimo e mediocre, ci hanno continuamente delusi, lasciandoci quasi senza speranza. C'è da dire però, che qualche eccezione c'è stata, dal ***Prince of Persia*** con **Jake Gyllenhaal** a ***Silent Hill*** sino, perché no, anche al primo ***Mortal Kombat***. Adesso ritocca a **Lara Croft**, divenuta negli anni '90 vera icona pop ed eroina con cui tutto il genere femminile ha potuto finalmente interfacciarsi: forte, indipendente e superiore alla maggior parte dei comprimari maschili.
I film che hanno visto come protagonista **Angelina Jolie**, rispettivamente ***Lara Croft: Tomb Raider*** e ***Tomb Raider: La Culla della Vita***, hanno saputo solo dare lustro alla prorompenza fisica dell'archeologa, divenendo veri e propri spot alle "doti" fisiche dell'attrice. Ma con il reboot videoludico del 2013, uscito con il semplice nome di ***Tomb Raider,*** le cose erano cambiate: la nuova Lara era figlia dei tempi che viviamo, una ragazza più reale, con un buon *background* narrativo e con le fragilità di qualunque essere umano. Oltre a questo, sia il primo capitolo che il secondo, ***Rise of the Tomb Raider***, sono anche ottimi videogiochi, dal buon successo di critica e pubblico. Era naturale che prima o poi gli occhi della cinematografia si sarebbero posati ancora una volta su Lara Croft.

Il *Tomb Raider* videoludico ha segnato profondamente i fan, spostando il focus più su azione e avventura che sulla risoluzione di enigmi e sezioni **platform**. Queste nuove caratteristiche, oltre a una profonda rivitalizzazione di Lara, ben si sposano con un film da **90 milioni di dollari di budget**, che può incentrare tutto sul realismo senza l'impiego di eccessivi – e costosi – effetti speciali. A dir la verità, questo è un punto su cui ci soffermeremo più avanti, ovvero **la resa dell'indole del videogioco**.
Questo significa anche dire addio alla giunonica Angelina per abbracciare la super atletica e "semplice" **Alicia Vikander**, vincitrice del premio Oscar come miglior attrice non protagonista per ***The Danish Girl***. L'attrice svedese ha già fatto parlare di sé per il suo talento – di molto sopra la media – che in ***Ex Machina*** ha trovato terreno fertile dal quale sbocciare. La sua Lara è una ragazza che un po' si discosta dal personaggio che abbiamo avuto modo di conoscere: manca in qualche modo l'estrema passione per l'archeologia trasmessa dal padre, scelta se ci pensate un tantino forte, visto che è un perno fondamentale della sua caratterizzazione. Ma ciò che funziona per il pubblico videoludico non è detto che funzioni al cinema, ed ecco quindi Lara Croft, che cerca di farsi da sola, non accettando di prendere in eredità la fortuna della famiglia. La figura del padre è elemento fondamentale anche se un po' in contrasto col canone ufficiale, non solo rispetto ai **reboot**, ma anche ai titoli originali. Scelte quindi azzardate ma che non inficiano su trama e protagonista in maniera drammatica, soprattutto per chi conosce le vicende del videogioco.
La trama dunque si snoda tangendo quella videoludica: la giovane Croft, decisa a sapere quanto accaduto al padre, si recherà su un'isola misteriosa al largo del Giappone, in cerca della verità. Le vicende, scritte a quattro mani da **Geneva Robertson-Dworet** e da **Alastair Siddons**, scorrono via senza particolari intoppi nonostante la durata di circa un paio d'ore, risultando a conti fatti *Tomb Raider* un buon film di intrattenimento ma senza particolari picchi. Tutto poggia sulle incredibili e robuste spalle della Vikander che, seguendo le orme del buon **Tom Cruise**, ha svolto la maggior parte delle scene d'azione senza l'ausilio di una stuntman. In questo film ne ha subite di ogni, come del resto la iellata controparte videoludica, dalle cadute da altezze proibitive alla lotta a mani nude passando per le arrampicate e chi più ne ha più ne metta; se c'è una cosa da sottolineare è la voglia di Alicia di interpretare questo personaggio al suo meglio, e di questo bisogna dargliene atto. L'irrisolto rapporto padre-figlia sarà al centro della personalità della protagonista così come del comprimario – e molto anche – **Lu Ren** (Daniel Wu); questo, oltre ovviamente a tutta l'esperienza sull'isola, darà alla giovane Lara motivo di crescita e di accettazione del suo ruolo, facendo quel piccolo passo verso l'eroina che noi tutti conosciamo.

Il regista norvegese **Roar Uthaug** è riuscito a impacchettare un film senza difetti evidenti, con una classica regia da "mestierante" ma che ben si sposa con l'azione e la location del film. Anche le scene d'azione, seppur non perfettamente coreografate, riescono a intrattenere e sono chiare la maggior parte delle volte. Quello che manca è appunto quel "guizzo" verso l'alto ma, come potete aver capito, è un po' il problema di tutto il film. Anche la fotografia di **George Richmond** non fa altro che richiamare i toni del videogioco, un andare sul sicuro che, per come è stato indirizzato il lungometraggio, è anche comprensibile. Siamo stati abituati ad avere, infatti, due scuole di pensiero: una parte di pubblico chiede a gran voce nuove storie basate sui vari brand, altri, invece, vorrebbero un copia e incolla dall'opera videoludica a quella cinematografica. Inutile dire che entrambe le idee abbiano prodotto risultati discutibili.
Tomb Raider è furbo, mettendo in scena sì una storia che lambisce i temi della controparte originale ma anche capace di regalare scene clou precise al millimetro rispetto al videogioco, una via di mezzo che in fin dei conti accontenta tutti: i fan hanno con cosa interfacciarsi e i "casual" posso godere di buone scene d'azione.
Segnalando personaggi completamente assenti, come l'**equipaggio dell'Endurance**, e personaggi completamente stravolti, come il "cattivo" **Vogel**, arriviamo al più grande problema del film: la particolarità dei *Tomb Raider* risiede nel rendere tutte le leggende createsi lungo il corso della storia, **mera realtà**, portando in scena elementi sovrannaturali e metafisici che ben si sposavano con il contesto del gioco ma anche – incredibilmente – con i lungometraggi con protagonista Angelina Jolie. L**'isola Yamatai** è un luogo ricco di misteri e a tratti di angoscia, all'interno del reboot del 2013, con tombe nascoste e ambientazioni mozzafiato. Nel film purtroppo manca tutto questo, in favore di ambienti più semplici ma poco caratterizzati; anche quando si arriva finalmente al tempio della **Regina del Sole Himiko**, la musica non cambia. Manca completamente quel senso di stupore e meraviglia derivante da una nuova scoperta fuori da ogni logica e che mal si discosta da ciò che rappresenta il brand. La mazzata finale arriva dalla completa assenza di elementi sovrannaturali, derivati in questo contesto dal risveglio e dalla potenza di Himiko e del suo culto, in grado di controllare il destino dell'intera isola. Se da un lato tutto questo è spiegabile da un budget che qualcuno definirebbe basso e la voglia di non strafare, con il rischio di allontanare pubblico, ecco che sorge la domanda fondamentale, alla quale non risponderemo "**42**": **ma abbiamo**

veramente visto *Tomb Raider*?

In fin dei conti questo risulta un film normale per gente normale, che vuol passare un pomeriggio al cinema senza particolari sussulti. Diffidate da chi elogia il film come un capolavoro: la pochezza dei lungometraggi tratti da un videogioco può rendere un film del genere di poco migliore, ancor più importante, solo perché mancano paragoni degni ("**effetto Wonder Woman**"). È indubbiamente un buon film di intrattenimento e sicuramente la migliore trasposizione cinematografica di un videogioco, grazie soprattutto ad **Alicia Vikander** che, a dispetto degli infelici paragoni scaturiti alla notizia del suo ruolo, porta una Lara Croft credibile e segna un buon inizio di saga, qualora si prosegua con questo brand.
Il contraltare è una storia che non prende mai realmente il volo e che ha poco a che fare con *Tomb Raider*. Troppe scelte conservative hanno fatto viaggiare il film con il freno a mano tirato e, al sopraggiungere dei titoli di coda, tirando le somme se ne sente il peso.

Super Vacanze di Natale

Esistono storie che non esistono. Mai frase fu più azzeccata per qualcosa che difficilmente può essere associato a un film o a qualsivoglia media di intrattenimento. Sarà molto difficile analizzare l'ultima fatica di **Paolo Ruffini** – ammesso e concesso, che abbia realizzato lui stesso questo "montaggione" – che con la dicitura di "regista", è riuscito a confezionare ***Super Vacanze di Natale – ovvero: come ho imparato a non preoccuparmi e ad amare il Cinepanettone***. A un prezzo di listino di 7,50€ a persona, questa raccolta delle migliori – a detta di qualcuno – sequenze dei classici film italiani del periodo natalizio, è un qualcosa che sfugge a una mera logica

cinematografica e che soprattutto mette alla berlina il concetto di arte. Ma sarebbe facile insultare, sbraitare e urlare un «**Mammamia comme sto!**» alla fine della sua visione. Cerchiamo dunque di analizzare, quantomeno, seriamente questo prodotto, il fenomeno e soprattutto la risposta di un popolo italico che piano piano si è disaffezionato alle pellicole che per decenni gli sono state tanto care durante le festività. Del resto ci troviamo d'innanzi al punto più basso del cinema italiano: ocio!

Che cos'è esattamente *Super Vacanze di Natale*? È tante cose: è il canto d'amore di Ruffini a uno dei suoi generi preferiti; è la visione di un'Italia che era e forse non sarà mai più; ma soprattutto è una tortura.
La pellicola ha una durata di circa 67 minuti e credetemi, si sentono tutti i secondi che pian piano abbandonano la vostra esistenza per divenire qualcosa di effimero. Qualcuno potrebbe pensare che una simile opera – che ricordo consiste del ritagliare e mettere assieme spezzoni di tutti i cinepanettoni usciti sinora – possa avere un filo logico, una trama per così dire, che facendosi strada tra le varie epoche, personaggi e situazioni, veicoli un messaggio o comunque comunichi qualcosa. Se – come me – avete pensato questo, siete in errore: la pellicola sembra essere suddivisa in capitoli, precedute da virgolettati che non vi aspettereste:

> **«Gli uomini sono fatti in modo da dover tormentarsi a vicenda» (F. Dostoevskij).**

Questa è solo la prima delle tante citazioni che scomodano gente del calibro di **Freud** e **Aristotele**. Ma perché? Cerchiamo di analizzare. Si è sempre detto, almeno inizialmente, che i primi cinepanettoni rappresentavano, seppur con un certo gusto per il grottesco, la società italiana, con suoi usi e costumi; una sorta di ***Superquark*** che non si prende sul serio, con **Massimo Boldi** e **Cristian de Sica** come i **Piero** e **Alberto Angela** della situazione che ci accompagnavano nelle tortuose strade che l'"Homo Italicus" ha dovuto affrontare. Se almeno inizialmente questo poteva essere assolutamente plausibile, è con l'andare degli anni che qualcosa ha cominciato ad andare

storto, proponendo uno schema immobile e invariato mentre il resto del mondo cominciava ad adottare una comicità più evoluta e ormai quasi totalmente slegata da gag fine a se stesse. Sappiamo tutti che, dalla metà anni novanta in poi, la qualità del cinepanettone ha avuto un crollo verticale. Quindi, l'utilizzo di queste citazioni a inizio capitolo serve solo a elevare di facciata gli attributi della pellicola, oppure nasconde un significato più profondo, un'analisi concreta del comportamento umano di fronte ad alcune circostanze? Effettivamente ogni capitolo sembra raccontare qualcosa di diverso, associando l'italiano medio ai diversi grandi argomenti che tutt'oggi affrontiamo: l'italiano e la politica, l'italiano e l'omosessualità, l'italiano e l'amicizia e ovviamente, l'italiano e il sesso.
Il risultato di tutto ciò è puro metacinema: i 67 minuti diventano vita stessa del lungometraggio, che nasce, cresce, prende consapevolezza di sé, trasmettendo la sua natura al pubblico, che non può far a meno di provare un solo e semplice sentimento: **ribrezzo**. Ci ho provato, davvero, a cercare una sorta di significato in tutto questo e, – come potete aver letto – ho cercato di portare avanti un ragionamento che speravo mi portasse da qualche parte.

A conti fatti, non c'è davvero nessuna differenza tra *Super Vacanze di Natale* e un qualunque montaggio di clip presente su YouTube. Prendiamolo quindi per quello che è: un semplice montaggio di scene. Il problema più grande – oltre a non avere senso e talmente concettualmente sbagliato da far tornare indietro gli operai dalla fabbrica Lumière in modo da arrestare l'avvento del cinema – è proprio il montaggio, che ogni tanto sembra effettuato con l'accetta per poi aggiungere le scene proposte, che in gran parte consistono in urla, peti, smorfie, gestacci ma a un ritmo così elevato da riuscire a produrre ansia e disagio, oltre a strani malesseri fisici. Funzionerebbe anche, a piccole dosi: del resto il bello delle clip è la loro intrinseca breve durata ma per più di un'ora diventa letteralmente tortura. Si fa veramente fatica a seguire quello che accade e non si desidera altro che la fine. Facendo un esempio, immaginate gli sketch comici di **Benny Hill**, che tempo fa, allietavano il nostro pre-serale, con scenette intrise di humor inglese. Facevano ridere, e giovano su un punto forte: la durata. Uno sketch funziona perché breve; arriva subito, diretto, cercando di provocare sorrisi o risa. Certo, intervengono anche altri fattori, ma la durata è fondamentale. Prese

singolarmente, le scene del famoso duo Boldi-De Sica e di altri esponenti di genere, possono risultare comiche e per alcuni, azzarderei esilaranti. Ma tante clip, una dietro l'altra, prive di una consequenzialità a loro sostegno e non dosate con il giusto tempo per capire cosa succeda, è davvero troppo e, se l'obbiettivo è ottenere una marea di risate si finisce con l'ottenere invece un abisso di silenzio in sala.

Dopo ***Fuga di Cervelli*** e ***Tutto Molto Bello***, **Paolo Ruffini** sembra continui a non capire come realizzare un buon prodotto. L'idea di portare il suo "megamix" rappresenta il punto più basso mai toccato dal cinema italiano. Non importa che sia un'operazione nostalgica o meno, è il concetto che risulta semplicemente sbagliato. Questo non è cinema e anche la dicitura "regia di Paolo Ruffini" sfida le leggi del buon senso. Davvero, se avete voglia di vedere le clip o montaggi dedicati a questa serie di lungometraggi, andate su YouTube: è gratis e ne troverete di migliori.
Per la cronaca: il film, tecnicamente, è di **Pietro Morana**. Chi ha orecchie per intendere, intenda.