

# PLAYERS

MUSICA · CINEMA · VIDEOGIOCHI · LETTERATURA · ARTE · TV · COMICS · SOCIAL





# PLAYERS

## PROGETTO EDITORIALE:

Andrea Chirichelli,  
Tommaso De Benetti

## GRAFICA e IMPAGINAZIONE:

Luca Tenneriello  
[www.shinymagazine.com](http://www.shinymagazine.com)

## REDAZIONE:

Andrea Chirichelli, Arianna Mereu,  
Mara Ricci, Claudio Magistrelli, Dario  
Oropallo, Fabio Del Prete, Fiaba Di  
Martino, Flavio De Feo, Elisa Giudici,  
Emilio Bellu, Laura Delle Vedove,  
Francesco Malevolti

## SITO WEB e CONTATTI:

[www.playersmagazine.it](http://www.playersmagazine.it)  
[info@playersmagazine.it](mailto:info@playersmagazine.it)

## COPERTINA:

Alberto Dal Lago

## COPYRIGHT:

Tutti i contenuti presenti in questo numero appartengono ai rispettivi autori. È vietata la riproduzione di tali contenuti senza il consenso esplicito dei legittimi proprietari.

**Players Magazine** non è una testata giornalistica, in quanto viene pubblicata senza alcuna periodicità. Pertanto, non può essere considerata un prodotto editoriale ai sensi della Legge 62 del 7/3/2001. L'utilizzo delle immagini segue le norme del *fair use*. Per qualsiasi problema vi preghiamo di contattarci.

# Indice



Che fine hanno fatto i film per adolescenti?

8



Donne e Cinema: un rapporto complicato

12



Steve Jobs: l'uomo che cadde sulla Terra

16



Spotlight: quando c'era il Giornalismo

20



It Follows: tra Eros e Thanatos

22



Forza Maggiore: nessuno è al sicuro

26



The End of the Tour: percorsi letterari

28



Dope: stupefacente

30



Ex Machina: fantascienza e contraddizioni

32



Nessuno si chiama Saul in Better Call Saul

34



Deutschland 83: la famiglia spezzata

38



Scientology and the Prison of Belief

40



John Oliver: Last Week Tonight

42



Daredevil: MARVEL rivoluziona anche la TV

44



Mr. Robot: Chi controlla i controllori?

46



Alberto Dal Lago

48



Nicola Bernardi

60



The Traitor Baru Cormorant

70



Ancillary Justice

74



L'uomo di Marte

78



SOIL: una spaventosa normalità

82



Il Celestiale Bibendum

86



Le Variazioni d'Orsay

88



Civil War: quel che non vedremo al Cinema

90



30 anni di Amiga

96



Metal Gear Solid V: Farewell Snake

98



Console Wars: Sega VS Nintendo

102



Quando un Italiano visita il Giappone...

106



## Che fine hanno fatto i film per adolescenti?

Se si potesse associare alla seguente lettura un accompagnamento musicale, le parole di questo articolo non potrebbero che rimbalzare sulle note di *Don't You (Forget About Me)*, brano cult dei **Simple Minds** che, per l'uso cinematografico che ne è stato fatto, è divenuto portavoce non solo di un'epoca, ma anche di un clima, di una fase e di un'età ben precise. Non a caso il pezzo, che di tanto in tanto capitola nei film e/o nei prodotti televisivi attuali, è capace da solo di rievocare, più di tanti puntuali riferimenti visivi, una condizione esistenziale inequivocabile, in cui si avvertono pulsioni, emozioni e desideri

tanto rarefatti quanto travolgenti. Ci stiamo ovviamente riferendo all'**adolescenza**, ma non alla classica condizione che chiunque nella vita si trova ad affrontare, ma all'adolescenza vissuta nelle manifestazioni politically correct degli **anni Ottanta statunitensi**. Si tratta dunque di un particolare modello adolescenziale, legato a precise circostanze spazio-temporali, ma anche e soprattutto a determinate riorganizzazioni culturali.

Uno dei pregi (per qualcuno difetti) di gran parte del cinema americano è quello di assorbire le fluttuazioni psico-sociali per poi riproporle su

schermo in una versione normalizzata, accettabile e gradevole al pubblico che, di conseguenza, le avverte, le incorpora e le tramanda in maniera distorta, amplificata e poeticizzata.

L'adolescenza a cui facciamo riferimento – e che la canzone dei Simple Minds ci rammenta – non è, allora, quel tratto dell'età che contraddistingue tutti gli esseri umani, ma quella configurazione che il cinema americano, con i suoi film, ha assegnato all'adolescenza. Nel caso della produzione anni Ottanta, l'assimilazione e formulazione della condizione adolescenziale è stata così accurata ed efficace da valergli



un'etichetta personalizzata. Il fenomeno del **brat pack**, che inizialmente si limitava a identificare un gruppo di giovani interpreti dall'aria impertinente, si è infatti subito esteso a una serie di film, fino a istituire un vero e proprio genere cinematografico. Genere in cui le tematiche adolescenziali, suggellate nel classico modello della *screwball comedy*, traboccavano in eccessi sentimentali, comici, sociali ed esistenziali re-impadronendosi del tempo narrativo per piegarlo ai capricci della giovinezza.

Sono così interpretabili i verbosi e irregolari scambi in *The Breakfast Club* (John Hughes, 1985) e *Un Compleanno*

*da ricordare* (*Sixteen Candles*, John Hughes, 1986), le interpellazioni di **Matthew Broderick** in *Una Pazza Giornata di Vacanza* (*Ferris Bueller's Day Off*, John Hughes, 1986), gli schizofrenici cambi del punto di vista in *Bella in Rosa* (*Pretty in Pink*, Howard Deutch, 1986) o le posticce sdrammatizzazioni in *Ragazzi Perduti* (*The Lost Boys*, Joel Schumacher, 1987).

Tempo sottratto al tempo della narrazione e utilizzato per intervenire su di essa dandone una visione intima e personale, una visione in cui i crucci e i desideri dell'adolescenza diventavano una faccenda abbastanza urgente.

Se in questo modo la compattezza di questi film è apparsa sfaldata, la formulazione ha decisamente contribuito alla loro unicità e caratterizzazione.

L'adolescenza raccontata nei film del *brat pack* era una condizione parziale e inafferrabile, proprio perchè mostrata in modo indiretto e scompaginato, ma anche perfettamente adattabile ai corpi e alla gestualità dei protagonisti che l'hanno indossata rivelandone la seducente eccezionalità. Certamente la declinazione che ne è stata fatta è stata (quasi) sempre positiva e propositiva, e apparentemente ingenua, ma a margine



era possibile intravederne una dolorosa caducità. Con il tempo è proprio la percezione della caducità di questi film a essersi rafforzata, con un aumento dell'effetto nostalgia prodotto.

A giocare un ruolo rilevante, in questo senso, è stata la generale scomparsa – o la mancata eredità – del genere. Il motivo della scomparsa di prodotti simili o affini, a prescindere dalla normale e riscontrabile (anche altrove) evoluzione e ricambio dei generi, è imputabile alla sparizione del target rappresentato in quei film.

Oggi, infatti, l'inizio della fase psichica dell'adolescenza è anticipata al punto tale da precorrere le stesse trasformazioni fisiche, di conseguenza l'intervallo relativo alla fase adolescenziale è ormai contraddistinto da una ricezione e approccio più maturi e smaliziati. Non a caso i prodotti dedicati a questa fascia anagrafica, in

anni recenti, sono stati rinominati *young adult*.

Lo slittamento e la dilatazione degli aspetti relativi alla fase adolescenziale hanno comportato una nuova suddivisione dei target e una diversa ripartizione delle tematiche trattate all'interno dei prodotti culturali. Se da un lato gli aspetti legati all'emotività (primi sentimenti e forme di disagio sociale) sono stati assorbiti e intensivamente impiegati dalla produzione animata (specialmente disneyana) destinata ai più giovani, dall'altro gli aspetti legati al corpo e le sue trasformazioni (sessualità, gravidanza, uso di droghe, malattie) rappresentano oggi il punto di forza della produzione di genere nelle sue diverse coniugazioni.

A voler, quindi, rintracciare i caratteri tipici del *brat pack* nel cinema contemporaneo non solo non si

potrebbe prescindere da una cospicua mole di prodotti, ma difficilmente si riuscirebbe a trarre la stessa suggestione generata da quel fenomeno cinematografico.

Allo stato attuale, probabilmente, è la televisione ad aver riscosso l'unico lascito del *brat pack*, sfruttando il fatto che la serie tv meglio si presta alle richieste di tempo e alle deviazioni introspettive tipiche di quel cinema. Il *teen drama*, soprattutto, si è specializzato così bene nell'impiego di gag da *brat pack* al punto da renderla una pratica ormai del tutto ordinaria.

Quel che si è perso, però, e che ha fatto e fa di quel cinema una rarità per collezionisti di stralci di vita, è lo spirito di un'epoca che abbiamo creduto di vivere e che forse non è mai esistita se non nei nostri sogni di gioventù.

*Arianna Mereu*





Donne

e Cinema

# Un rapporto complicato

Da molto tempo – a partire dalle frange più estreme del femminismo di fine anni Sessanta, fino ad arrivare alle odierne vittime del marketing ideologico – il dibattito circa la latitanza e la strumentalizzazione dei **ruoli femminili al cinema** si è riversato di bocca in bocca, di testo in testo e di schermo in schermo divenendo un caso d'emergenza al quale dover porre una rapida soluzione.

Inutile negarlo, nella storia del cinema sono rari i casi in cui la donna ha assunto incarichi interpretativi di grande rilevanza (al pari dei corrispettivi maschili) che non ricadessero nei tradizionali profili di madri, di mogli, di amanti e di figlie di. Il corpo femminile ha assunto, nelle diverse rappresentazioni cinematografiche, pesi e collocazioni di varia natura e, nel più felice dei casi, quando cioè non si è visto sottrarre il ruolo di *main character* scomparendo negli sguardi anonimi delle comparse, ha sempre e comunque dovuto piegarsi alle rigide categorie sistematicamente fissate dal tempo.

L'impressione che, nei film, le figure maschili si scoprissero pian piano, si costruissero un gesto, uno sguardo e una battuta alla volta, ha a lungo cozzato con il fatto che le donne, più facilmente, fossero inquadrare e semplificate. Anche questo – che faceva e fa parte della costruzione drammatica della narrazione – ha persuaso

gli spettatori che se scoprire un personaggio maschile sarebbe potuta divenire un'avventura, una presenza femminile avrebbe smorzato il coinvolgimento. Di fatto, i film in cui il protagonista è maschile sono all'unanimità considerati prodotti "per tutti", mentre una protagonista femminile diviene, spesso e volentieri, l'eroina di un film per "femminucce".

L'accusa è sempre la stessa: il cinema è maschilista e pare esserlo a tutti i livelli della catena produttiva. Lo sarebbero i produttori, lo sarebbero i registi, gli sceneggiatori, i direttori dei casting, i distributori e persino, a osservare i risultati dei box office, gli spettatori. La **donna**, insomma, sembrerebbe essere vittima di una ghettizzazione mirata e serrata, al limite del fanatismo.

Non sarà, invece, che la situazione rappresentativa in cui versa la donna sia non la conseguenza di un maschilismo feroce ma, piuttosto, di un "naturale" decorso culturale? In effetti, l'acutizzarsi del problema sembra aver seguito non tanto il declino del ruolo femminile al cinema, bensì lo scollamento tra ciò che il cinema ha sempre mostrato e la realtà che è sensibilmente mutata.

L'emancipazione della donna, tra le altre cose, ha comportato un vuoto rappresentativo che, per essere colmato, ha richiesto e continua a richiedere tempo. Se nelle varie forme di rappresentazione l'uomo si

è visto trasporre in modo parallelo e corrispondente, la donna ha dovuto subire, in maniera sempre meno passiva, un ritratto inadeguato e infedele. Dopotutto, secondo chi scrive, la liberazione femminile non ha solamente causato alcuni vuoti rappresentativi nell'esposizione mediatica, ma ha di fatto messo molte donne di fronte al fatto che mancava loro un'identità autonoma e che era giunto il momento di costruirla, definirla ed esprimerla liberamente.

Ciò può, almeno in parte, spiegare la ragione per cui, sugli schermi cinematografici e televisivi, molti profili femminili hanno sofferto e continuano a soffrire di lacune psicologiche e comportamentali e funzionano meglio se appoggiati a solide e definite figure maschili. In quest'ottica, a ben guardare, il fatto che la donna non sia riprodotta con la stessa agilità di scrittura riservata agli uomini, più che una scelta pare segnalare una difficoltà. **La donna è e resta un mistero** anche e soprattutto per se stessa e questo, pur esercitando enorme attrattiva, rappresenta anche un danno alla sua immagine. Non a caso, il ruolo della *femme fatale* è quello che, al cinema, tende a resistere più a lungo.

Se in passato il fascino della *femme fatale* consisteva nella capacità di sfuggire alle rigide formulazioni di genere, perché priva di tutti i legami sociali caratterizzanti (e costrittivi), oggi continua a essere, nella sua



misteriosa provvisorietà, l'unica donna di celluloidi funzionale e attendibile. **De Palma**, ad esempio, con grande intelligenza e mestiere continua a servirsene, e lo stesso **David Fincher**, recentemente, ne ha offerto uno straordinario e potentissimo esempio.

Alcune riprove, poi, si possono ottenere osservando la situazione da un altro privilegiato punto di vista.

Che gli uomini incontrino alcune naturali difficoltà nella composizione dei profili femminili non sbalordisce tanto, o almeno non quanto, quelle tradite dalle donne impegnate nel medesimo compito. Osservando i film delle più rinomate filmmaker è possibile notare che, nell'affrontare il ruolo della donna, il loro lavoro tende a manifestare difficoltà simili. A parte la testosteroneica **Kathryn Bigelow** che, occupandosi di

cinema d'azione, sceglie di adattare le donne a un universo maschile infischiosene del problema (posto che ci sia), in genere si tenta di risolvere la questione o appellandosi al cinema in costume, donando qualche interessante sfumatura alle enigmatiche silhouette del passato storico (*Lezioni di Piano* di **Jane Campion**, o *Maria Antoinetta* di **Sofia Coppola**), o dedicandosi a figure debitamente compromesse e quindi



già esposte al rischio incoerenza identitaria (*In the cut* di Jane Campion, *Boys don't cry* di Kimberly Pierce, *Monster* di Patty Jenkins).

Il resto pare non dedicarsi con particolare profitto alla questione, sia nel caso in cui la protagonista femminile appare totalmente intercambiabile con un protagonista maschile (*Aeon Flux* di Karyn Kusama), sia quando si prova a

tracciare le origini del mistero femminile attraverso inutili giri a vuoto (*Thirteen - 13 anni* di Catherine Hardwicke).

In conclusione possiamo dire che sì, è vero, le figure femminili al cinema sono spesso imprecise, poco responsive, sommariamente tratteggiate, impenetrabili, disfunzionali e, forse proprio per questo, narrativamente inaffidabili.

Ma l'assenza di ruoli importanti e incisivi tagliati per le donne non è imputabile a una precisa azione di stampo maschilista - che oggi persiste, perlopiù, a uno stato di latenza - ma dipende dal requisito, tipicamente femminile, di irriproducibilità con cui il cinema o sceglie di scendere a patti o finisce per pagarne lo scotto.

*Arianna Mereu*

michael  
fassbender

kate  
winslet

seth  
rogen

jeff  
daniels

# steve jobs |

from director  
danny boyle

and  
screenwriter  
aaron sorkin

L'uomo che cadde  
sulla Terra





Qualche mese dopo la morte di **Steve Jobs** arrivò nelle librerie di mezzo mondo una delle più incredibili, appassionanti e meglio scritte biografie di sempre: "**Steve Jobs**", vergata dal famoso Premio Pulitzer **Walter Isaacson**, che nell'arco di 600 pagine serrate e palpitanti come un thriller, raccontava la tumultuosa esistenza dell'imprenditore americano, dagli esordi nel garage con **Wozniak** ai trionfi ottenuti con l'*iQuasi* assicosa, passando per la grande crisi vissuta a livello umano e professionale a metà degli anni '90.

Proprio da quella sceneggiatura prende lo spunto "**Steve Jobs**", un'operazione artistico/commerciale con pochi eguali nella storia del cinema recente, vista l'eccelsa qualità dei talenti coinvolti.

Raccontare la vita di una persona la cui esistenza è stata, davvero, *larger than life*, sarebbe stata fatica sprecata (o addirittura tempo perso, come nel caso dell'insipido *instant movie* con il peraltro somigliantissimo Ashton Kutcher, un bignami senza valore...), così la coppia **Aaron Sorkin/Danny Boyle** opta per un approccio più innovativo e efficace: isolare Jobs in tre momenti identici (i minuti precedenti alla presentazione di un prodotto) diluiti nel tempo (*Macintosh*, *Next*, *iMac*) e costringerlo a relazionarsi con il suo piccolo universo personale (**Lisa**, la figlia inizialmente ripudiata, il sodale **Steve Wozniak**, **John Sculley**, l'AD che, di fatto, estromise Steve Jobs da Apple, **Andy Hertzfeld**, la mente dietro al Macintosh e **Joanna Hoffman**, capo del marketing di tutte le aziende dirette da Jobs).

**Sorkin** si conferma uno dei migliori dialoghetti in circolazione e conferisce al film un impianto circolare e teatrale, elemento che però non permette al notoriamente ipercinetico **Boyle** di trovare un habitat naturale in cui sfogare la sua vena surreale.

Se la sceneggiatura funziona a meraviglia (nonostante un eccessivo "sbilanciamento" sul rapporto con la figlia) e le battute da segnare col pennarello e imparare a memoria non si contano, la regia fatica un po' ad adattarsi a questo modello e risulta più piatta di quanto forse sarebbe stato lecito aspettarsi.

Scelte così drastiche poi, fanno inevitabilmente di **Steve Jobs** un film per conoscitori, anche superficiali, delle vicende dell'imprenditore. Nonostante



la presenza di alcuni *flashback for dummies*, è chiaro che solo i fan (molto numerosi, questo va detto) sapranno cogliere citazioni, riferimenti e apprezzare la *cosecutio temporum* scelta da Sorkin.

Come in molti hanno scoperto leggendo l'opera di Isaacson, **Steve Jobs** non aveva nessuno dei talenti per i quali viene ricordato: non era un innovatore

in senso stretto, nè un bravo tecnico o un designer creativo. Era un visionario ed eccelso comunicatore e venditore, certo, ma anche un pessimo compagno, collega, capo e padre.

In quest'ottica spiace che lo script, fedele e credibile, scivoli proprio nell'ultima sequenza, piuttosto incoerente con quanto mostrato in precedenza.

Un personaggio complesso e complicato, che probabilmente nessun'opera a posteriori potrà mai realmente sviscerare, anche se il film è molto efficace nel mostrare l'abilità di Jobs a creare *hype* per i suoi prodotti, attesi messianicamente da una folla adorante che col passare degli anni si fa sempre più ampia, mantenendo però quello spirito da "iniziati" che caratterizza tutt'oggi gli utenti **Apple**.



Efficace il cast. **Fassbender** “non gli somiglia per niente”, ma è abilissimo a dare spessore e concretezza ad un personaggio sfuggente e difficile; bravi sono tutti i comprimari, che nel caso di **Rogen/Woz** possono anche fare affidamento su una certa somiglianza.

La migliore del gruppo però, e la cosa è doppiamente interessante visto che **Steve Jobs** è un film al maschile e

“per maschi” (almeno in potenza) è **Kate Winslet**: la sua Joanna Hoffman si trasforma nella coscienza pulita, nella saggia nemesi, risoluta e dotata di un’invidiabile etica ed onestà intellettuale.

**Steve Jobs** è un ottimo film ed un efficace documento di come la tecnologia ed il modo che abbiamo di relazionarci ad essa sia radicalmente cambiato nel

corso del tempo. Sono passati oltre 30 anni da quando il **Time** mise in copertina come uomo dell’anno un PC (non Apple!) e nessuno come Jobs, con il suo inarrivabile carisma, la sua oratoria e le sue idee, giano bifronte, genio e mostro, è riuscito ad incarnare il concetto astratto di innovazione. La sua assenza insomma, si farà sentire.

**Andrea Chirichelli**

**"BY FAR THE BEST FILM OF THE YEAR"**

ALEXANDER NAZARYAN, NEWSWEEK



TIME OUT

**"HISTORIC"**

EVENING STANDARD



GLAMOUR



THE LIST

**"SKIN-PRICKLING"**

DAILY TELEGRAPH



LITTLE WHITE LIES



ROLLING STONE

**"INCREDIBLY POWERFUL"**

BAZ BAMIGBOYE, DAILY MAIL



DAILY TELEGRAPH



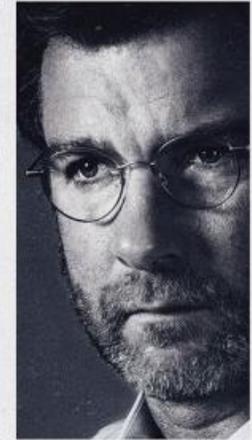
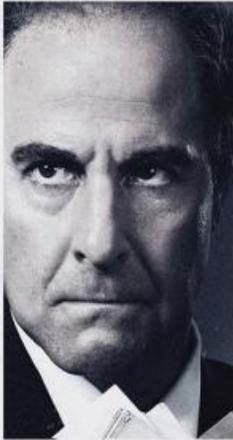
EVENING STANDARD

**"A LANDMARK FILM"**

ROLLING STONE



TOTAL FILM



ACADEMY AWARD® NOMINEE

**MARK  
RUFFALO**

ACADEMY AWARD® NOMINEE

**MICHAEL  
KEATON**

BAFTA AWARD® NOMINEE

**RACHEL  
McADAMS**

GOLDEN GLOBE® NOMINEE

**LIEV  
SCHREIBER**

EMMY® AWARD NOMINEE

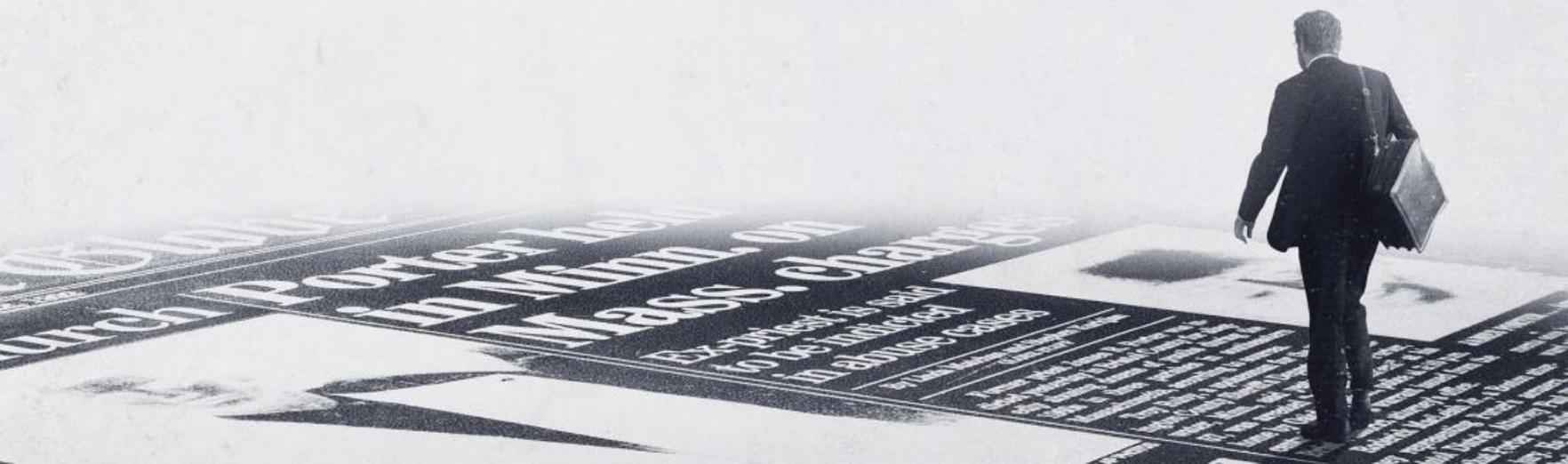
**JOHN  
SLATTERY**

ACADEMY AWARD® NOMINEE

**AND  
STANLEY  
TUCCI**

# SPOTLIGHT

QUANDO C'ERA IL GIORNALISMO





Fa strano pensarci oggi, specie in **Italia** dove oramai è defunto da tempo, ma c'è stato un tempo in cui al posto del gossip, delle opinioni politiche sempre uguali a sè stesse e degli editoriali di tuttologi, bimbiminkia e mignottame vario, c'era il **Giornalismo**. Quello vero, utile, quello delle inchieste sceve da contaminazioni ideologiche, dei fatti e dei risultati.

**Spotlight** racconta un piccolo pezzo di storia (vera) di quel modo di mettere insieme un giornale e un'inchiesta ovvero l'indagine svolta dal gruppo "investigativo" (chiamato **Spotlight**, appunto) del quotidiano **The Boston Globe** sull'arcivescovo **Bernard Francis Law**, accusato di aver coperto decine di casi di pedofilia perpetrati dai sacerdoti e preti locali.

**Tom McCarthy** (un tipo eclettico, che talvolta come attore gira scemenze tipo *2012* o *Ti presento i Miei* ma che da regista e sceneggiatore ha quasi sempre tenuto un alto profilo, realizzando pellicole piccole ma ben fatte quali *Station Agent*, *Lospite inatteso* e *Mosse*

*vincenti*, senza dimenticare lo script di *Up*) propone un formato classico per la messa in scena della storia, che richiama classiconi del genere, molto in voga negli anni '70, come *Tutti gli uomini del Presidente*.

L'incedere lento ma inesorabile della storia permette a **McCarthy** di disvelare i grandi segreti che si celano dietro ogni inchiesta degna di tal nome: intuito, perseveranza, lavoro e un pizzico di fortuna.

Rispetto ai canoni classici però, **Spotlight** riesce anche a trovare chiavi espressive fresche e innovative: si pone ad esempio l'accento sul "localismo" del giornale, che riceve una scossa solo quando in redazione arriva un direttore estraneo al posto.

Tra i "cattivi" della storia, alla fine, finiscono poi gli stessi giornalisti che avrebbero potuto fare luce sulla vicenda molto prima, avendo in mano tutti gli elementi per procedere. Il manicheismo quindi, non è di casa in **Spotlight** che avvince come un thriller e affascina

come un legal, senza appartenere a nessuno dei due generi.

A rendere memorabile l'esperienza è il **magnifico cast**, particolarmente coeso e affiatato. Difficile segnalare il migliore tra i bravissimi **Keaton** (che sta vivendo un periodo incredibile, dopo l'exploit di *Birdman*), **Tucci**, **McAdams** e uno stupefacente **Liev Schreiber** (il cui tono sommessamente baritonale è assolutamente caratteristico), il direttore che ogni giornalista serio vorrebbe avere.

Asciutto e senza fronzoli o retorica, capace di gestire materiale scottante e ancora di stretta attualità, antispettacolare nella messa in scena e logaritmico nel suo svilupparsi ed espandersi, **Spotlight** trasforma schemi narrativi classici in un qualcosa di nuovo ed esaltante. Se il giornalismo è morto, il cinema che racconta il buon giornalismo, per fortuna, è ancora vivo e vegeto.

**Andrea Chirichelli**

# IT FOLLOWS





# TRA EROS E THANATOS

C'è un'entità malvagia, una maledizione, che tormenta e uccide le persone, assumendo forme e identità sempre diverse. Nessuno sa da dove arrivi o perchè lo faccia, l'unico modo che una vittima ha per liberarsi da quest'incubo, è trasmetterlo ad un'altra attraverso un rapporto sessuale.

Jay, giovane e bella ragazza che sogna di poter vivere una vita migliore di quella, noiosa e senza prospettive, che trascorre pigra assieme ai suoi fidatissimi amici nei sobborghi di Detroit, la "riceve" dal proprio fidanzato dopo una notte

d'amore...

Se chi ben comincia è a metà dell'opera, *It Follows* è una scommessa vinta già dopo pochi minuti, grazie ad uno degli incipit più folgoranti e memorabili degli ultimi anni.

Fortunatamente la seconda fatica di **David Robert Mitchell** si mantiene su livelli eccelsi per (quasi) tutta la sua durata e può quindi considerarsi a buon diritto uno degli migliori **horror** del nuovo millennio.

*It Follows* brilla come una pietra

preziosa, nella torbida palude degli horror a basso budget (e anche ad alto...) e, a posteriori, non si fa fatica a comprendere come abbia potuto occupare un posto tra i film in concorso al Festival di Cannes 2014.

**David Robert Mitchell**, che la provincia americana la conosce benissimo, essendo nativo del Michigan, la racconta senza sovrastrutture o concessioni alla nostalgia: gli anni del benessere e dell'edonismo, quelli dei prati perfettamente curati e dei giovani dalle mille prospettive sono



passati da un pezzo: oggi restano solo catapecchie in disarmo, piscine vuote e teenager che “si badano” a vicenda, non avendo un futuro particolarmente brillante cui aspirare e soffrendo per un presente in cui le famiglie, i genitori e le istituzioni non esistono.

L'adolescenza, età di cambiamenti profondi e spesso irreversibili, diventa il background perfetto per un'opera cinica e allegorica, in

cui il sesso, da piacere liberatorio, diventa (letteralmente) una condanna a morte.

Chi ha amato la produzione horrorifica degli anni 70 e 80 troverà molte citazioni e rimandi a quel tipo di cinema (ma anche a pellicole più recenti, come *Let the Right One In*). Pochi effetti visivi, alta tensione, attese snervanti, rese ancora più drammatiche dalla certezza che “qualcosa” succederà:

c'è tanto Cronenberg, King, Lynch e Carpenter, ma non mancano le idee nuove, i guizzi, le trovate ingegnose. Al centro, sempre, lo *storytelling* e la capacità di raccontare la paranoia (più che la morte) ed i tormenti di una untrice per caso.

Stilisticamente, e questa è forse la novità più rilevante, siamo a livelli di assoluta eccellenza.

Meravigliosamente fotografato



da **Michael Gioulakis**, che conferisce al film un'estetica unica e riconoscibile e magnificamente musicato da **Rich Vreeland** (ricordate l'indiegame *FEZ?*), la cui partitura richiama quelle elettroniche del miglior Carpenter, *It Follows* svetta nettamente tra decine di pellicole girate da mani tremebonde con telefonini e camere a mano "perchè così è più realistico".  
Piace il cast, sensibilmente più

talentuoso della media dei *teen-horror* odierni e decisamente più plausibile.

Tra tutti gli attori spicca la bella e sensibile **Maika Monroe** (vista in *Labor Day*, sarà la protagonista dell'attesissimo sequel di *Independence Day*, l'anno prossimo) ma tutto il gruppo, che ricorda per dialoghi e situazioni in cui si trova una versione "alterata" dei *Goonies*, convince appieno.

Osannato, per una volta a ragione, dalla quasi totalità della critica a stelle e strisce, *It Follows* rappresenta una boccata d'aria fresca nell'asfittico panorama degli horror contemporanei: ossequioso dei canoni del genere, sa camminare anche con le proprie gambe, spaventa e fa riflettere.

Cosa chiedere di più?

**Andrea Chirichelli**



FESTIVAL DE CANNES  
PREMIO DELLA GIURIA  
UN CERTAIN REGARD

# FORZA MAGGIORE

UN FILM DI RUBEN ÖSTLUND



## NESSUNO È AL SICURO

*Forza maggiore* è quella degli elementi naturali impietosi, dei fenomeni atmosferici improvvisi e stordenti. Ma "forza maggiore" è anche l'istinto di sopravvivenza primordiale, la spinta all'autoconservazione che previene e soffoca la giustezza dei sentimenti, degli ideali, dell'amore persino, che dovrebbe naturalmente venire prima dell'istinto egoriferito, e precipita invece in secondo piano.

Succede questo al *pater familias* **Tomas** che, di fronte al moto di una valanga sempre più in spaventoso avvicinamento, prima si compiace della situazione apparentemente sotto controllo, poi, preso dal panico, se la dà a gambe. E lascia dietro di sé la moglie **Ebba** e i due figli, dapprima disorientati, poi sconcertati. E così, un tranquillo

weekend sui monti innevati diventa il palcoscenico di una crisi profonda e penetrante, teatro via via sempre più scarnificato, fino a farsi schermo bianco attraversato da richiami, abbandoni, ritorni e inquietudini, in un prefinale di tensione emotiva sotterraneamente paralizzante.

Il film di **Ruben Östlund** attua millimetricamente un'impetosa quanto asettica vivisezione del *corpus familiare*, del nucleo del sociale un tempo intoccabile, con un approccio entomologico la cui copertura non risparmia nemmeno un centimetro della struttura primaria, che vacilla sotto i colpi invisibili delle valanghe. Siano essere immaginarie, percettive, inconsce, emozionali. Siano esse il lento crollare delle convinzioni di una vita,

siano l'irrompere di un drone giocattolo nel mezzo di una conversazione, non si è mai pronti né attrezzati abbastanza per affrontarlo, e nessuno è immune dal tarlo del dubbio, dall'imprevedibile sfasciarsi.

Una parata dell'assurdo, imbalsamata in ironici quadretti musicati, è la cronaca dei giorni d'inferno che marchiano a fuoco il tragitto consolidato della quotidianità. L'unità mitologica della famiglia da Mulino Bianco viene distrutta alle sue fondamenta con mano piana e glaciale, scavata da una perfezione registica geometrica, da una scrittura lucidissima e mai intrusiva, ma perennemente disturbante.

*Fiaba Di Martino*





# THE END OF THE TOUR

PERCORSI LETTERARI



*The End of the Tour* ha un inizio in sottotraccia, con la morte di **David Foster Wallace** e la sommessa e commossa elegia funebre del giornalista (e scrittore) **David Lipsky** che l'aveva conosciuto e intervistato oltre dodici anni prima, all'uscita di *Infinite Jest*. Folgorato dal suo romanzo, verso il quale aveva comunque provato ritrosia, Lipsky propone a *Rolling Stone* un'intervista, promette una storia. Incontra Wallace. E ottiene molto di più.

Il regista **James Ponsoldt**, di cui ricordiamo il delicatissimo *The Spectacular Now*, torna a immergersi – stavolta con una materia adulta e difficile – nella paura dell'inadeguatezza, nell'incontro tra due reticenti disadattati.

**David Foster Wallace** è un uomo schivo, capelli lunghi e spettinati, bandana fuori luogo, occhiali tondi, approccio nervoso, privo di filtri, istintivamente geniale, ansiosamente irruente.

Ponsoldt sta attentamente dietro di lui, dietro alle conversazioni dei

personaggi, braccandoli con una camera a mano che sussulta e si muove con il respiro ininterrotto dei suoi protagonisti, supportati dalle ottime interpretazioni di **Jesse Eisenberg** – che rende il personaggio un personaggio alla Eisenberg, ed è perciò al solito convincente, di riflesso – e un **Jason Segel** visibilmente soddisfatto di potersi cimentare con una figura difficile, aggrovigliata, complessa, epocale, tragicomicamente drammatica, anti-mitologica, e per quanto ci riguarda può ritenersi soddisfatto.

Ma a funzionare maggiormente e a rendere il film incalzante e affascinante, a rendere il faccia a faccia e i botta e risposta che tengono su il film – che si svolge, prevalentemente, tra quattro mura (di un aereo, di una casa, di un supermercato) attraverso le quali i due – l'uno vuole qualcosa in più, l'altro vuole quello che l'uno ha già – si inseguono, confrontano, interrogano, scontrano, confessano vicendevolmente – è la sceneggiatura di **Donald Margulies**, tratta dal romanzo *Come diventare se stessi*.

**David Foster Wallace** si racconta, nella trascrizione dell'intervista di Lipsky. Si passa da momenti come il dialogo su Alanis Morissette (la star il cui poster può essere appeso in casa perchè è affascinante in maniera reale e umana) e la dichiarazione d'amore a *Die Hard*, fino a emersioni di inquietudine, in cui si riverbera il malessere esistenziale e la sottaciuta competizione provata da Lipsky (e anche, inaspettatamente, da Wallace), la forzatura e le falle 'recitative' di un incontro che pur è congeniale ad entrambi, ma è pur sempre un appuntamento organizzato per presentare meglio al pubblico il profilo narrativizzato dell'iconico Wallace.

Eppure, *The End of the Tour* mostra come il rispecchiarsi e il respingersi dei due David in quella manciata di giorni abbia, più di tutto, avuto a che fare con la solitudine, con una inattesa, non dichiarata giustapposizione di sentimenti, con un vuoto che per qualche attimo si dissolve.

*Fiaba Di Martino*

# DOPE

STUPEFACENTE





*Dope* significa tante cose: una droga, una persona stupida, qualcosa di eccezionale.

*Dope* – il film – è a sua volta un contenitore polifonico: è una girandola pop colorata e spensierata, è una *gangster teen comedy* con la colonna sonora di un'opera firmata **Quentin Tarantino** feat. il James Gunn di *Super* o *Guardiani della galassia*, e una regia scanzonata ma precisissima, che ricorda il miglior **Edgar Wright**, i *21 Jump Street* di **Phil Lord** e **Chris Miller**, e le commedie *Sundance* meno standardizzate, e basti anche soltanto citare i due produttori, **Forest Whitaker** e **Pharrell Williams**, che più lontani non potrebbero essere.

I protagonisti di *Dope* sono i tre migliori amici **Malcolm** (**Shameik Moore**), **Jib** (**Tony Revolori**, il *lobby boy* di *Gran Budapest Hotel*) e **Diggy** (**Kiersey Clemons**).

Sono dei *geek* (alias *nerd*, alias

sposati) amanti dell'*hip hop* anni '90, nonostante tutto irrefrenabili, essenzialmente adolescenti.

Abitano in un bassofondo californiano, un quartiere scalcinato e affollato di bellezze inavvicinabili quanto di pusher pericolosi.

**Soprattutto, sono un nero, un super sfigato e una lesbica.**

Perciò la loro vita è una vita ostica dove rischi quando va bene la reputazione e quando va male la pelle, ma è ritratta come una sfacciata avventura.

L'ingresso alla dimensione dei *cool*, dei più tosti, nelle grazie del bulletto del quartiere più al top, porta per breve tempo il trio 'miracolato' a un livello paradisiaco, tuttavia il momento non può durare e finiscono nei guai prima per l'attrazione di Malcolm per **Nakia** (lei però è **Zoe Kravitz**, come biasimarla?), la pupa designata da Dom per la sua serata, e poi principalmente dopo che, a causa di una retata della polizia nel locale in cui si trovano, il

loro temporaneo benefattore gli rifila uno zaino infarcito di droga.

Così, il percorso dei ragazzi diventa una fuga scatenata e demenziale – anche un po' dispersiva – che gli fa incrociare personaggi bizzarri (**Lily**, **William**) e zigzagare all'impazzata attraverso lo sgangherato ghetto, cercando una soluzione. Come sbarazzarsi della droga? Ovviamente, rivedendola. Tanto, ovviamente, gli adulti e la scuola stanno a guardare senza vedere.

*Dope*, pur con tutte le sue imperfezioni (la *love story* inevitabilmente risaputa, qualche nudo gratuito, l'accumulo di situazioni sopra le righe) resta un cinema libero, vitale e vorace, pieno di fierezza, di desiderio di esserci, e – come prova la confessione/dichiarazione finale – di gettare il cuore oltre l'ostacolo e di seguirlo un attimo dopo.

**Fiaba Di Martino**



ex machina

# FANTASCIENZA

## CONTRA DIZIONI

Dalla fine degli anni Ottanta la fantascienza non è stata più la stessa e, con l'avvento del nuovo millennio, sembrava ormai destinata a farsi soppiantare e sfruttare da generi più appetibili quali il fantasy, l'azione e l'avventura. Accanto all'offerta potenzialmente illimitata di storie e opportunità narrative, infatti, la fantascienza ha rivelato una scarsa varietà di risorse evocative – generate da un *corpus simbolico* ormai consunto e indebolito – che ne hanno limitato il repertorio riducendola a mero escamotage tematico.

Nonostante ciò non sono mancati, accanto alle numerose produzioni mediocri e agli inutili remake, film dotati di un certo appeal, contraddistinti da un approccio (di stampo nichilista) attratto dalla possibilità di far collassare su se stessi i motivi classici dell'esplorazione, dell'invasione e della creazione (tecnologica e biologica) revocando ogni curiosità verso l'ignoto. Questi film, sempre più rari e preziosi, sono scaturiti da un (pre)sentimento allarmistico: se quella che una volta appariva come mitica e incredibile fantascienza, oggi assomiglia sempre di più all'inquietante realtà che si profila all'orizzonte.

Pertanto, dall'ottimismo che caratterizzava la *science fiction* degli esordi – pur contrassegnata dalle insicurezze e dai turbamenti dell'epoca – si è approdati a una rappresentazione fantascientifica segnata da situazioni tragiche e angoscienti, in cui se esiste una salvezza è sempre provvisoria e incessantemente minacciata. Questa evoluzione dal taglio quasi esclusivamente drammatico

rappresenta forse una deriva del genere, o almeno di quello che abbiamo conosciuto finora, con cui ormai sembra necessario fare i conti.

La breve e sommaria introduzione si è data come indispensabile per trattare un film di prossima uscita che – incastrato tra passato e futuro e tra vecchio e nuovo – restituisce perfettamente il fascino contraddittorio di questa fantascienza recente.

Il film è *Ex Machina* diretto, al suo debutto, dallo scrittore di *The Beach* e di alcuni dei soggetti adattati per lo schermo da **Danny Boyle**, **Alex Garland**. *Ex Machina* racconta la vicenda – già proposta in tutte le salse – dell'incontro/scontro tra l'essere umano e l'intelligenza artificiale offrendo, insieme al curatissimo impianto immaginifico, un intreccio abbastanza scontato. Eppure, nonostante le dinamiche narrative imboccate in cui vengono attivate tutte le implicazioni etiche del caso, *Ex Machina* intraprende un interessante cambio di rotta trasformando "l'umano inferiore che però è più furbo della macchina" ne "l'umano inferiore soggiogato dalla macchina" e trovando in questo espediente una sua specifica dimensione.

Il film diviene così non tanto un'indagine sulla contrapposizione delle parti in cui, nel segnalare le distanze e le diversità, a prevalere è l'umana ragione, ma un'osservazione sulla natura delle pulsioni in cui la macchina, nel manifestare un feroce istinto alla sopravvivenza e un inderogabile desiderio di libertà, finisce per apparire

più umana degli umani. Mentre, nel frattempo, costretti dalle proprie debolezze a un'esistenza sempre più arginata e isolata, gli ultimi stanno (in)consciamente destituendo la loro umanità. *Ex Machina* mette in scena una serie di trappole, approntate per il prossimo, che diventano presto insidiose e punitive soprattutto per coloro che le hanno tese, rendendo labili non solo i ruoli, ma anche i delicati equilibri morali.

L'atmosfera sinistra e minimale, gli scenari asettici e futuristici e l'uso dosato e sapiente della CGI sembrano mutuati da una delle più riuscite produzioni fantascientifiche apparse negli ultimi anni: la serie antologica *Black Mirror* (Charlie Brooker, 2011) – dal quale è prelevato persino il protagonista **Domhnall Gleeson** – mentre purtroppo tendono a perdersi le suggestioni sospette e sospese degli episodi, banalmente risolte nella struttura narrativa del lungometraggio.

Se la scena del ballo "a luci rosse" – che per dissociazione di registro pare estratta da un film di *Winding Refn* – resta senza dubbio la più suadente e disorientante dell'intero film, va annoverata tra le trovate surreali anche la performance di **Oscar Isaac** che, a metà strada tra l'Alan Garner di *Una Notte da Leoni* e il fondatore di *Google* Larry Page, restituisce da solo la corruzione di un'umanità brillante ma del tutto inaffidabile.

Il resto, purtroppo, pare non volersi allontanare più del dovuto da sentieri già battuti.



BETTER CALL SAUL



# NESSUNO SI CHIAMA SAUL IN BETTER CALL SAUL

Nessuno si chiama *Saul* nella serie *Better Call Saul*. Questo ve lo dico perché io non lo sapevo.

Intendiamoci, c'è **James Morgan McGill** (Bob Odenkirk) che è **Saul Goodman** da giovane, quando si faceva chiamare Jimmy, aveva più capelli, meno panza e una puzza di disperazione addosso tanto pesante da tenere alla larga tutti i clienti coi soldi. Insomma, Lionel Hutz dei Simpsons – però peggio.

La seconda cosa che serve sapere di *Better Call Saul* è che i creatori della serie (il messia degli autori televisivi **Vince Gilligan** e il miracolato **Peter Gould**) consapevoli del fatto che il dolore altrui è sempre bello e che siamo un pubblico di frustrati con gli occhi iniettati di sangue, hanno condannato Jimmy a una vita d'inferno, incarnando (come Walter White e Tony Soprano prima di lui) la risposta alla domanda: quanto riesce a sopportare il maschio moderno

prima di scoppiare in un mondo più scoppiato di lui?

La premessa è lì, nella frustrazione causata dalla mancanza di clienti per Jimmy.

La trama invece è quella serie di eventi a base di atrocità psicologiche e fisiche che ti colpiscono come un discreto pugno nello stomaco mentre scopri fino a che punto Jimmy è disposto a spingersi per crearsi un portfolio



clienti.

Al contrario di Walter White però, la cui fibra morale si è sgretolata come corrosa dal cancro, il personaggio di **Jimmy** è una massa abnormale di tessuto che cresce in eccesso ed in modo scoordinato rispetto ai tessuti normali e che persiste in questo stato dopo la cessazione degli stimoli che hanno indotto il processo. In altre parole, **Walt era il risultato di una società malata, Jimmy è il tumore che fa ammalare la società.**

Tesi che trova conferma nella dicotomia uomo/bestia di Walter White/Heisenberg. Il dualismo è pesante. Troppo pesante. Talmente pesante che io sono stra-sicuro che non può essere un caso e che metà del fascino di Walt fosse nella sua capacità di vivere una doppia vita,

ritardando di episodio in episodio il momento in cui dover compiere una scelta consapevole su quale delle due esistenze mandare avanti.

A Jimmy questa possibilità è preclusa fin dall'inizio: non è un padre di famiglia, non è un insegnante di chimica. Peggio ancora, non ha alcun talento da offrire, nessun contributo positivo da giocare nell'eterna lotta tra bene e male. **Jimmy è un truffatore il cui unico talento è raccontare balle.**

Parliamoci chiaro, Jimmy/Saul era nato come spalla comica per Walt in **Breaking Bad** e quando ci hanno detto che la AMC aveva commissionato uno spin-off incentrato su lui abbiamo iniziato a sudare freddo, maledicendo Vince per aver venduto l'anima a quei satanisti senza volto che governano i network televisivi americani.

Questo perché gli *spin-off* sono i parassiti delle serie tv; trasformano un'idea originale in un organismo dal quale succhiare sangue sperando forse di compiacere il dio denaro, o magari Benzaiten, dea shintoista della ricchezza, di sicuro non i fan (un esempio fra tutti: **Friends** e il suo *spin-off* su Joey, una serie che già dal titolo – Joey – soffriva di stitichezza d'idee). Più di ogni altra cosa però, **Breaking Bad** è un'opera che andrebbe proiettata in *loop* al Louvre accanto alla Gioconda o, come minimo, mostrata nelle scuole elementari durante l'ora di religione. Mettersi a smontarne e rimontarne i personaggi ogni volta che gli sceneggiatori sentono il bisogno di acquistare un altro paio di ville a Malibu è un gioco pericoloso, che rischia di danneggiare la credibilità di un prodotto altrimenti inattaccabile.



La terza e ultima cosa che dovete sapere su **Better Call Saul**, quella in assoluto più importante di tutte e che risponde al paragrafo precedente, è che definirlo *spin-off* è un errore.

Tanto per cominciare, la storia si svolge in un arco temporale antecedente a **Breaking Bad**, perciò il termine corretto sarebbe *prequel*; ma poi manca proprio quella cosa tipica degli *spin-off*: l'impulso incontrollabile di prendere il televisore e lanciarlo dal balcone in preda ai rigurgiti.

**Better Call Saul** è una serie promettente che vanta, come il suo progenitore, una cura nella scrittura, un'attenzione alla fotografia e un livello di recitazione che vi faranno vomitare arcobaleni dagli occhi, in estasi sul divano. E' anche quel genere di serie da far vedere stile *cura Ludwig*

a ciascuno di quei vecchi (dentro o meno) che si ostinano a guardare i ciccioni che muoiono su *Real Time* e Claudio Amendola a forma di Danny De Vito che ha aperto un bar alla Garbatella.

Il grosso del lavoro lo sbriga **Odenkirk** che, oltre ad avere tempi comici impeccabili, ha una tristezza nello sguardo che al confronto Luigi Tenco è un allegrone tutto pernacchie e scoreggine con le ascelle. Una contrapposizione che rende possibile ogni altra cosa, aggiungendo nuovi strati a un personaggio altrimenti finito.

Il resto del cast include attori del calibro di **Michael McKean** nel ruolo di **Chuck** – fratello maggiore di Jimmy, avvocato di successo nonché eremita sociale costretto in casa da

una malattia che non sto nemmeno a raccontare, che mica possiamo stare qua fino a domani – e poi, ma questo già lo sapete, il sempre benvenuto **Jonathan Banks** che rispolvera per l'occasione i panni di **Mike Ehrmantraut**.

Nessuno si chiama *Saul* in **Better Call Saul** e nessuno si chiama *Walter* o *Jessie* o *Skyler* o *Hank*, eppure la serie funziona. Funziona davvero, al punto che uno potrebbe pure approcciarla senza sapere nulla di *Breaking Bad* – se solo ci fosse ancora qualcuno che non sappia cosa sia *Breaking Bad*.

L'ultimissima cosa, a questo punto, che rimane da sapere è chi telefona al Louvre per dirgli di liberare una parete. Fate voi o ci penso io?

**Flavio De Feo**



# Deutschland 83

Quando una multinazionale viene colpita da uno scandalo che rivela in un attimo la ridicola caducità dei suoi principi etici il mio cuore esplode di gioia.

Sto parlando della **Volkswagen**.

Scrivo **Volkswagen** e subito pensate alla **Germania** e quindi alle svastiche o alla Merkel. Per molto tempo però io ho creduto che David Hasselhoff fosse tedesco e m'illudevo che ridere di lui fosse ridere di Goebbels, di Mengele e di Jünger e della Germania intera. Ma non dei Rammstein. C'è solo da volergli bene ai Rammstein.

Di recente però ho scoperto la verità: Hasselhoff è nato a Baltimora ed è tanto tedesco quanto lo è il **BigMac**. E quindi niente, deriderlo è inutile e la Germania è solo cieli neri interminabili e immobili che si depositano su tutto come una pioggia scura e asciutta che

porta via il respiro. Quando arriverà il collasso definitivo sarà una grande festa per noi in Italia e in Grecia e in Spagna. In attesa di quel giorno mettiamoci comodi e fingiamo che i tedeschi siano persone piacevoli, guardando **Deutschland 83**.

**Deutschland 83**, come potete agevolmente dedurre dal titolo, è una serie ambientata nella Germania del 1983, al tempo della calda, caldissima guerra fredda, quando il muro di Berlino era ancora un separè di cemento e la Trabant era lo sponsor ufficiale del buco nell'ozono.

Creata dalla giornalista americana **Anna Winger** e da suo marito **Joerg Winger**, produttore televisivo tedesco, questa mini-serie auto conclusiva è composta da otto episodi incentrati su **Martin Rauch** (**Jonas Nay**), giovane soldato della Germania dell'Est che viene reclutato

dal "**Ministerium für Staatssicherheit**" (in italiano "**Ministero per la Sicurezza di Stato**") per ficcanasare tra i piani militari della NATO dall'altra parte del muro.

Le motivazioni di Martin però non sono né politiche né patriottiche: sua madre ha bisogno di un trapianto di reni e a Martin viene promesso che l'operazione verrà eseguita se lui asseconderà le richieste del **MFS**.

All'inizio queste dinamiche familiari sembrano essere solo un pretesto per dare il via alla serie, ma presto si rivelano per quello che sono realmente: il perno su cui ruota il resto della storia.

Perché, nonostante la corsa agli armamenti per la conquista del mondo sia un argomento che mette sempre tutti a proprio agio, una famiglia in crisi è alla base di ogni serie che si rispetti - anche di questa.



# La famiglia spezzata

D'altronde, unendo i puntini da 1 a 100 sui libri di storia, viene fuori che una nazione non è altro che una grande famiglia e, rileggendo la politica in chiave domestica, la Germania del 1983 è una famiglia spaccata in due, una democrazia capitalista da una parte e una dittatura comunista dall'altra.

Brutta bestia le famiglie spaccate in due. Alla fine, si capisce, non è davvero un po' di sana *spy story* quello che interessa ai coniugi Winger e non è fare un po' di interrogazioni a caso per spingerci a rileggere i libri di storia, quanto produrre un po' di intrattenimento di alto livello.

Per farla breve: **Deutschland 83** è un **drama** (tant'è che i diritti di distribuzione negli Stati Uniti sono stati acquisiti da **SundanceTV** che con la roba pesa ci ha costruito un impero) che però ti prende per mano

e te la stringe spesso per dirti di non preoccuparti, di non prendere mai le cose troppo sul serio e che in fondo la vita l'è bela, l'è bela. Basta avere l'ombrela, l'ombrela.

Fa bene, soprattutto di questi tempi, ricordare quanto spesso l'umanità abbia atteso impaziente l'*Armageddon*, con lo stomaco gonfio di birra e gli occhi pesti d'insonnia, per poi farla franca all'ultimissimo istante e tornare a commettere gli stessi sbagli di sempre.

Ma è ancora meglio quando, come in questo caso, lo si fa ascoltando Eurythmics, David Bowie e, ovviamente, 99 Luftballons.

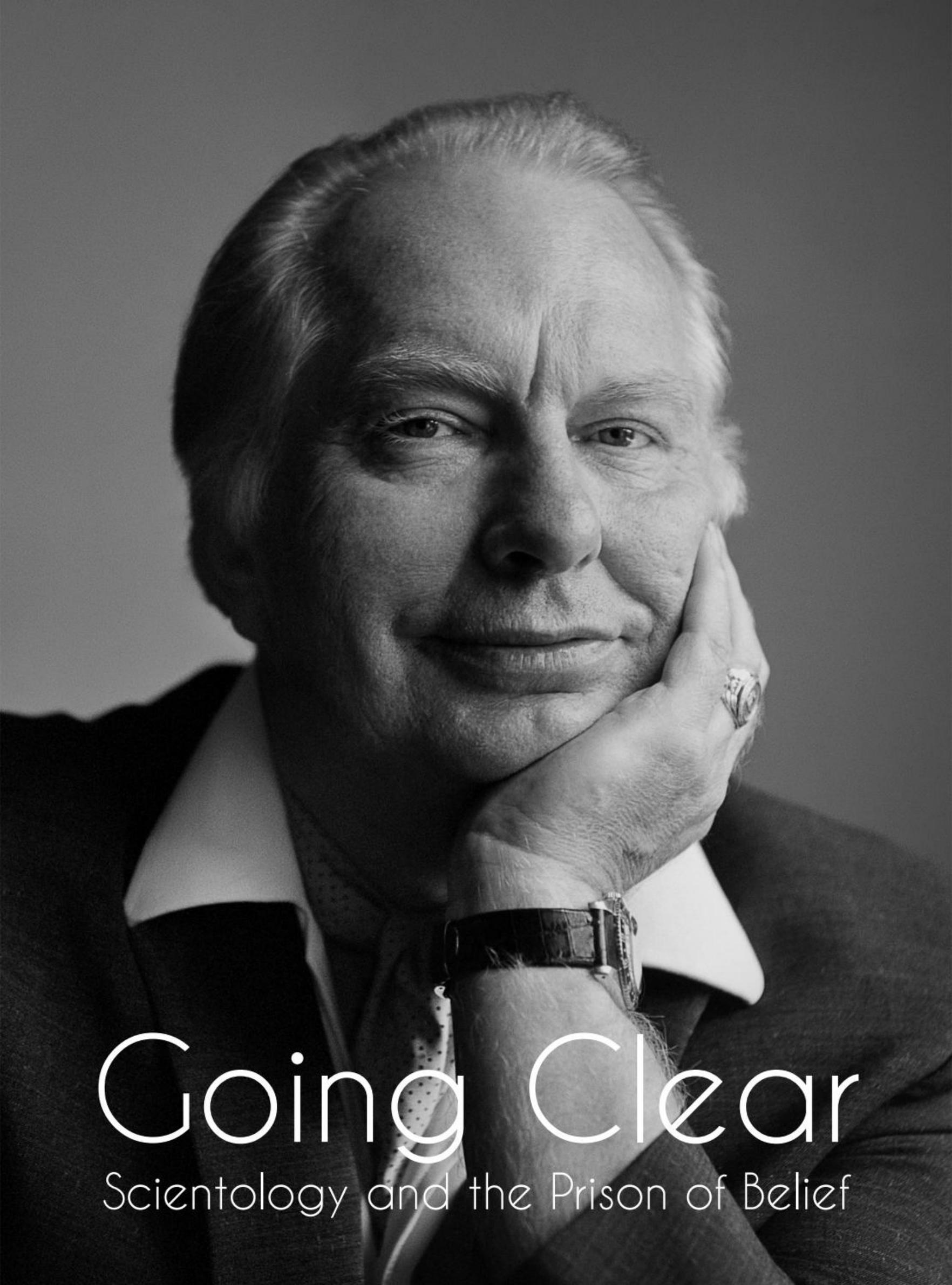
Ciò che più fa battere il cuore è la performance di **Nay**, troppo evidente per essere ignorata dei media e capace di convincere nonostante la barriera linguistica; un **Nay** credibilissimo nei

panni di un giovane che, suo malgrado, si trova costretto ad affrontare responsabilità (militari e non) che segneranno per lui la fine della gioventù e l'inizio dell'adulthood.

Per concludere, questa non è per niente una serie scontata, e non è facile dirlo di una *coming-of-age-story* travestita da *spy-story* travestita da *docu-story*. Né certi eccessi didascalici ne riducono l'impatto: dura solo otto episodi ma **Deutschland 83** è un prodotto per cui vale davvero la pena sedersi e zig-zagare velocemente con gli occhi tra le immagini e i sottotitoli (non c'è una versione doppiata in inglese, figuratevi in italiano).

Una serie che alla fine ti fa pure sentire un po' tedesco dentro – tedesco come i Rammstein, sia chiaro, non come quell'impostore di David Hasselhoff.

**Flavio De Feo**



# Going Clear

Scientology and the Prison of Belief

*Going Clear: Scientology and the Prison of Belief* ovvero la narrazione di come il desiderio di un uomo di essere sfacciatamente ricco senza dovere un soldo al fisco abbia dato vita a quella che oggi è la potente e inquietante **Chiesa di Scientology**.

**Ron Hubbard** avrà anche creduto all'esistenza di Xanu, il terribile signore intergalattico, è stato senz'altro convinto di essere intossicato dalla presenza di alieni fino al punto da rischiare la morte nel tentativo di liberarsene, ma per l'autore di "*Dianetics*" il vero nemico, la reale e costante minaccia era decisamente mondana, corporea e terrestre ed assumeva le fattezze degli uomini della **IRS**.

"*The only way to make real money is the religion*", detto fatto: **Ron Hubbard** attinge al suo repertorio di racconti di fantascienza, inserisce nozioni spicciole di psicologia e auto-aiuto e confeziona "*Dianetics*", il libro-bibbia di **Scientology** che indica la via pratica e spirituale affinché l'uomo, livello dopo livello, possa assurgere allo status "*clear*" ed essere finalmente libero da memorie oppressive, completamente ripulito dalle onnipresenti nocive particelle di extraterrestri defunti. Ogni livello, naturalmente, ha un costo e questi costi, considerando lo status fiscale di religione riconosciuta, sono incassati esentasse.

Come e perché una persona intelligente, una persona in generale, possa lasciarsi irretire da una organizzazione che si regge su un tale mito fondante è uno degli aspetti affrontati nel **documentario HBO** andato in onda il 29 marzo scorso, realizzando ascolti record e dando il via a un'onda lunga di copertura mediatica. Spoiler: sì, **Tom Cruise** è presente in filmati di "repertorio" e, da sua fan, vi dico che non ne esce bene.

"Non so come i giornalisti possano continuare a ritenersi tali se non hanno sufficiente coraggio per fare una domanda. Voglio dire, quanto grande deve essere l'elefante nella stanza per poterne parlare?" Così **Paul Haggis** regista, sceneggiatore, due volte premio Oscar ed ex membro di **Scientology** ha commentato le numerose interviste rilasciate da **Tom Cruise** - impegnato nella promozione di *Mission Impossible 5* - senza che nessuno gli chiedesse quale fosse la sua posizione nei confronti del documentario HBO.

Allo stesso modo di Haggis anche il regista di *Going Clear*, **Alex Gibney**, ha bollato come un'occasione sprecata l'innocua intervista di **Jon Stewart** all'attore.

A onor del vero una situazione analoga si era già verificata con **Elisabeth Moss**, la Peggy Olson di *Mad Men*: nonostante il surplus di attenzioni ricevute in vista del finale di serie, in una sola occasione le è stato menzionato, in punta di piedi, il documentario (Moss dice di non averlo visto).

**Ma, comprensibilmente, è la reazione di Mr. Cruise quella che tutti aspettavano.**

Che l'attore fosse un seguace entusiasta e contestualmente il più potente sponsor dell'organizzazione non è un fatto nuovo, così come non sono nuove le accuse di abusi e violenze mosse ai vertici della **Chiesa di Scientology**.

*Going Clear* si basa per altro sull'omonimo libro inchiesta del premio Pulitzer **Lawrence Wright**: a livello informativo non aggiunge nulla di eclatante alla controparte cartacea, ma è l'impatto delle immagini a segnare la differenza.

Le convention fantasmagoriche dall'atmosfera vagamente nazista colpiscono, così come resta impresso

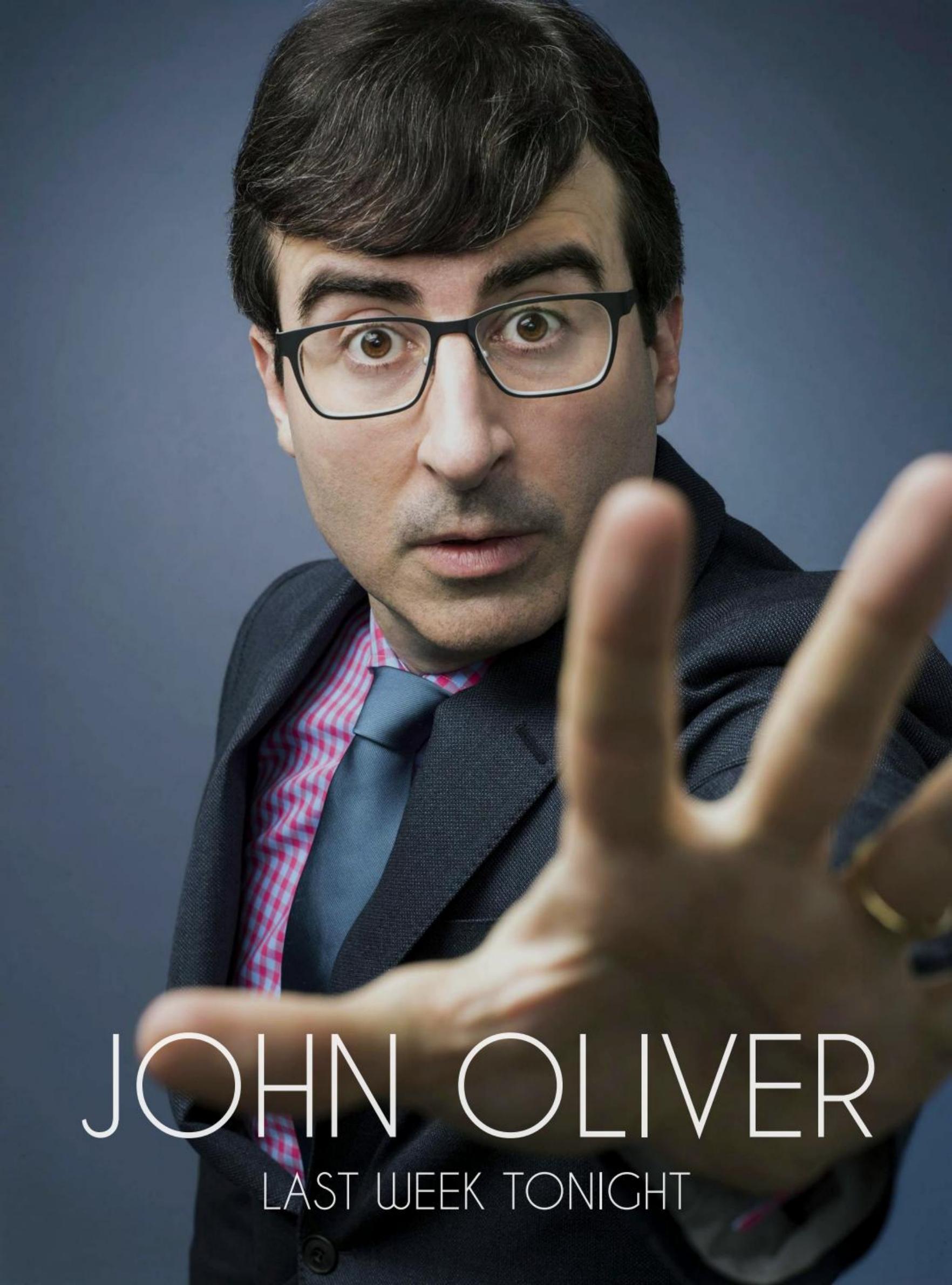
il piglio dittatoriale dell'attuale capo dell'organizzazione, **David Miscavige** che è riuscito, con metodi a metà tra romanzo di Grisham e 1984, là dove Hubbard stava fallendo: sconfiggere il nemico giurato, l'**IRS**.

È, però, il racconto degli ex membri, incluso lo stesso Haggis, a far percepire l'impatto devastante che **Scientology** ha avuto sulla vita di alcuni di loro.

Persone che hanno aderito a questa sorta di culto in un momento di fragilità emotiva, di bisogno, di curiosità o addirittura di entusiasmo e che, almeno inizialmente, hanno trovato un luogo in cui essere ascoltati e compresi, all'interno di una struttura che emanava un senso di ordine e fratellanza.

Ma è proprio l'ascolto a rivelarsi l'arma più efficace dell'organizzazione: attraverso le continue e serrate sessioni di "*auditing*" i membri vengono spinti a parlare di ogni aspetto della propria vita, a liberarsi di ogni pensiero, preoccupazione, fantasia, rimorso finché, sessione dopo sessione, ogni aspetto della loro vita è stato scandagliato, riportato e archiviato. Letteralmente.

Ogni membro di **Scientology** si trova nella posizione di avere raccontato tutto di sé ed è facile intuire come potenzialmente ciascuno di loro sia ricattabile. Gli abusi fisici e psicologici, le mortificazioni morali e corporali inflitte ai potenziali dissidenti completano il resoconto fornito da persone che nell'organizzazione hanno investito decenni della loro vita. Va da sé che l'opinione della persona più famosa e (ri)conosciuta a livello globale, in un contesto simile, diventa fondamentale per la protezione di quei membri che non godono dello status di *celebrity*.



JOHN OLIVER

LAST WEEK TONIGHT

Se non seguite il **Last Week Tonight** di **John Oliver** vi state perdendo qualcosa.

**John Oliver** è uno *stand-up comedian*, attore, conduttore, produttore, si occupa di satira politica, è inglese ma il posto nella lista delle 100 personalità più influenti redatta da **Time** è dovuto soprattutto al suo lavoro negli Stati Uniti dove risiede con lo status di "alien", immigrato regolare in attesa di cittadinanza, condizione questa che rende ancora più genuinamente tragico-ironico e pregnante ogni singolo segmento sull'argomento immigrazione che beneficia della sua esperienza diretta. Non starò qui a riassumere bio ed elencare lavori, per quello ci sono *Wikipedia* e *YouTube*, mi riservo però di menzionare il ruolo in **Community**, lo spettacolo **Terrifying Times** e, più di ogni altra cosa, la collaborazione a partire dal 2008 al **The Daily News with Jon Stewart** di cui è stato "inviato", autore e parte integrante della redazione. In qualità di "Senior British Correspondent" ha sempre impresso un'impronta riconoscibile sia si trattasse di proporre, con britannico aplomb, una dissacrante copertura del **Royal Wedding**, sia si trattasse di presentare un servizio sul controllo delle armi prendendo a modello l'Australia: di fatto un'inchiesta giornalistica che mostra come e a quale costo sia possibile regolamentare l'utilizzo e il possesso delle armi e perché è un "costo" che i politici USA non intendono pagare.

Ma il vero potenziale di **John Oliver** si è espresso nell'estate del 2013 quando il *political satirist* britannico si è ritrovato a sostituire il padrone di casa impegnato nelle riprese del suo primo film: è in quel momento che per tutti è stato (ancora più) chiaro che Oliver era pronto per un programma tutto suo e alla **HBO** non è sfuggito. Stando alle parole di **Michael Lombardo**, capo della programmazione, il *cable network* non era alla ricerca di un simil "late night show" ma vedere Oliver far sua la poltrona di Stewart ha fatto sì che la **HBO** desiderasse assicurarsi il suo talento. Nel novembre del 2014 viene data la notizia dell'accordo tra il network e Oliver a cui segue l'annuncio dell'incarico di *showrunner*

assegnato a **Tim Carvell**, vincitore di sei *Emmy* in qualità di *head writer* del **Daily Show**.

Il 27 aprile del 2014 è andata in onda la prima puntata del **Last Week Tonight** – "breaking news on a weekly basis" – ed è stato da subito chiaro che la formula dello show, pur essendo derivativa, poteva contare su elementi forti, riconoscibili ed efficacemente veicolati dal conduttore. I temi trattati sono prevalentemente presi dalla cronaca politica settimanale ma l'obiettivo dichiarato è il poter trattare storie, situazioni di interesse sociale ed economico, che spesso per tempistiche e struttura del format di altri show non trovano posto.

Il **Last Week Tonight** ha spaziato dalle elezioni Indiana al tema della pena capitale; ha parlato della ristrutturazione del debito argentino, si è occupato degli eventi di Ferguson, più volte è tornato sulle leggi per regolamentare l'immigrazione, ha spiegato agli americani (e non solo) dove si trova la Scozia e perché era in corso un referendum per ottenerne l'indipendenza dall'Inghilterra. Non sfugge nulla – scandalo Fifa, strage di Charleston, Eurovision, candidatura di Hillary Clinton alla presidenza USA – e lo show è stato appena rinnovato per altre due stagioni da 35 episodi. L'essere "straniero" dota Oliver dell'interesse nell'ampliare il parco notizie attingendo anche agli eventi nel resto del mondo scegliendo al momento opportuno – senza ipocrisia – quando esprimersi in termini di "we/us" o di "you (americans)".

I 30 minuti privi di interruzione pubblicitaria sono tenuti insieme dall'eccellente lavoro di redazione e dalla capacità di Oliver di rendere appetibili argomenti indigesti – o anche solo fastidiosi per le coscienze – e di rendere fruibili temi complessi. Non a caso **Edward Snowden** ha scelto di farsi intervistare proprio per il **Late Week Tonight** e non a caso Oliver, attraverso il suo magistrale travestimento da cittadino qualunque, riesce a trasmettere quanto sia allarmante non avvertire l'erosione della propria privacy.

Il successo, meritato ed immediato, è dovuto al modo di trattare le "news" e proporle al pubblico. Le notizie vengono verificate, gli argomenti analizzati, smontati e ricomposti affinché sia chiaro il *chi-cosa-come-perché* senza però che in nessun punto venga corrotta o alterata la "chain custody" degli elementi che compongono la notizia stessa. Il resto è **John Oliver** che utilizza la sua ironia come un abile narratore utilizza la punteggiatura nella lettura ad alta voce: battute e faccette buffe sottolineano i momenti importanti dando respiro e ritmo al tutto. 13 minuti di Mr. Oliver che ci mette al corrente di cosa è la "net neutrality" lasciano il segno. Un argomento ad alto tasso di noia diventa subito appassionante e rilevante per le nostre vite, come ha imparato a proprie spese la FCC a cui Oliver ha tolto il mantello dell'invisibilità dato dalla pesantezza dell'argomento: "The cable company's have figured out the great truth of America. If you want to do something evil, put it inside something boring."

La scelta della **HBO** di lasciare campo libero per la realizzazione dello show – "It's almost a confusing amount of freedom" – e di non avere interruzioni pubblicitarie – nessuno sponsor a cui non dover pestare i piedi – ha già pagato in termini di correttezza e professionalità consentendo a **John Oliver** di svolgere quello che sostanzialmente è assimilabile al giornalismo anche se Oliver, esattamente come Jon Stewart, non ha nessuna intenzione di essere percepito come giornalista e afferma di essere nient'altro che un "comedian fool". Di certo il **Last Week Tonight** ha già conquistato la fiducia del pubblico non solo per l'accuratezza del lavoro, ma anche per il modo di porsi del suo "host" che veicola un'informazione – perché lo show fa informazione – in modo privo di condiscendenza, senza paternalismi latenti. Adattando al contesto una frase di James Stewart: "Never treat your audience as customers, always as partners".

NB: questo articolo va letto ascoltando "epic and dramatic music" in sottofondo.

**Mara Ricci**



# DAREDEVIL

# MARVEL rivoluziona anche la TV

Il nome *Daredevil* fino a qualche settimana fa era fatalmente associato al pessimo film del 2003 scritto (male) e diretto (peggio) da **Mark Steven Johnson** e interpretato (pigramente) da un **Ben Affleck**, allora ancora alla disperata ricerca di un'identità artistica, trovata solo di recente.

Passano dodici anni, ed il mondo dei comics e dei media è completamente stravolto: **Marvel**, sotto il cappello **Disney**, è diventato un colosso inarrestabile, il *Marvel Universe* rappresenta il più ambizioso progetto crossmediale della storia dell'intrattenimento, le serie tv offrono spazi infiniti per chiunque voglia cimentarsi con nuovi linguaggi, grammatiche e sperimentazioni e promettenti start-up come **Netflix** sono diventate multinazionali capaci di mantenere un certo *nerdismo* di fondo pur avendo modificato radicalmente il modo di fruire dei contenuti televisivi.

E *Daredevil*? Anche lui è cambiato parecchio. In meglio.

*Daredevil* è una serie tv di 13 episodi che **Netflix** (produttore assieme a **Marvel**) ha rilasciato integralmente (permettendo così la pratica del *binge watching*, cioè il potersi vedere tutti gli episodi di fila) il 10 Aprile.

Bisognerebbe trattenere il respiro prima di fare un'affermazione del genere, ma la prima stagione non solo supera di gran lunga TUTTO quanto realizzato da **Marvel** negli ultimi anni (sì, film compresi), ma si pone come pietra miliare e di paragone per qualsiasi serie tv ispirata ai comics (e non solo) per gli anni a venire.

Com'è stato possibile?

Tanto per cominciare, grazie alle due menti dietro allo show: lo scrittore/produttore/Deus Ex Machina **Drew Goddard** e lo showrunner **Steven DeKnight**, che hanno preso il personaggio, lo hanno spogliato di ogni eroismo posticcio e patinato, ne hanno narrato le vicende con uno stile secco, asciutto, realistico e con un taglio al tempo stesso ironico e pessimista.

Il teatro d'azione di *Daredevil*, che inizia la serie senza tuta e prendendo (e dando eh!) un sacco di botte, è circoscritto al quartiere di Hell's Kitchen, dove opera incontrastato il villain "storico", **Kingpin**, che fa la sua apparizione durante la terza puntata.

Nessun mondo da salvare, solo un grande e malfamato quartiere dove la gente cerca di sopravvivere giorno dopo giorno. Nessun super-potere o super-cattivo proveniente da un altro pianeta o lontana galassia: solo grandi scazzottate da strada e cattivi umanissimi (e quindi forse ancora più cinici).

Asse portante della serie sono i **combattimenti**: feroci, veri, magnificamente girati e coreografati. Vi ricordate la celebre sequenza di *Old Boy*? Beh, c'è una simile in quasi ogni puntata. Ogni episodio copre un genere cinematografico/televisivo diverso: si passa dall'action al thriller, dal drama al legal (di giorno **Matt Murdock/Daredevil** fa l'avvocato) senza soluzione di continuità.

La regia non risparmia nulla allo spettatore, che si vede proporre scene violente (non *a-la-Game of Thrones...*

ma ci andiamo vicini) e molto "graphic", per usare un termine caro agli yankees, alternate ad altre più divertenti e leggere (ma non troppo...).

Altro elemento innovativo, specie pensando alle controparti filmiche o ad altre serie basate sulle gesta dei personaggi dei comics, è la massiccia presenza di lunghi dialoghi tra due persone, sempre interessanti, di grande spessore e capaci di conferire tridimensionalità anche a personaggi secondari se non addirittura semplici comparse.

Lo script, per quanto valido, non sarebbe così convincente se il cast non fosse all'altezza, ma anche sotto questo aspetto *Daredevil* vince e convince: bravi **Charlie Cox** e **Vincent D'Onofrio**, rispettivamente *Daredevil* e *Kingpin*, bravissimi i comprimari, a cominciare dal simpatico collega/amico di Murdock, interpretato da un sensibile e divertente **Toby Leonard Moore** e **Deborah Ann Woll**, la bella e intraprendente segretaria del duo, mentre risulta stranamente sottosfruttata la "vip" della serie, **Rosario Dawson**.

Alcuni, forse un po' troppo disfattisti, sostengono da tempo che con la fine di alcune serie classiche (*Breaking Bad* l'anno scorso, *Mad Men* quest'anno) terminerà la *Golden Age* della televisione: la nostra sensazione è che si tratti solo di un passaggio di testimone, verso un'epoca in cui persino le serie sui supereroi potranno insegnare qualcosa ai classici del genere drama e comedy. E se non è una piccola rivoluzione questa...

**Andrea Chirichelli**



# Mr. Robot

Deflagra fragoroso, **Mr.Robot**, con uno degli incipit più entusiasmanti e destabilizzanti degli ultimi anni.

All'apparenza potrebbe essere scambiato per una serie "sugli hacker che vogliono cambiare il mondo" ma episodio dopo episodio, si trasforma in un *pamphlet* cinico e spietato sull'uomo e la sua miserabile condizione contemporanea.

Creata da **Sam Esmail** e trasmessa da **USA Network**, **Mr.Robot** racconta le vicissitudini di **Elliot Alderson**, un geniale hacker con problemi di depressione, dipendenza da

droghe e ovviamente misantropo e asociale, che viene reclutato da un misterioso personaggio, che si fa chiamare **Mr.Robot**, per eliminare una multinazionale onnipresente ed instaurare un nuovo ordine mondiale.

Lascia il segno, **Mr.Robot**, di gran lunga la migliore serie d'esordio dell'anno, assieme a **Daredevil**, con la quale condivide una realizzazione tecnica di prim'ordine ed un messaggio (in questo caso ancora più) dichiaratamente pessimista.

A brillare e sorprendere è l'eccezionale

livello di scrittura di ogni episodio, che si chiude sempre con un colpo di scena "efficace" (si vedano in particolare gli episodi 2 e 6) ma che per 45 minuti tiene letteralmente incollato lo spettatore allo schermo, grazie ad un efficace mix di dialoghi brillanti, monologhi introspettivi (declamati dal protagonista che si sdoppia, conversando con sè stesso e, indirettamente, col pubblico) e una messa in scena spartana ma efficacissima nel far risaltare gli snodi narrativi e i momenti clou.

Strepitoso il cast, composto da facce note ma non troppo (il più celebre



## Chi controlla i controllori?

è **Christian Slater**, che dimostra ancora una volta un certa personale propensione alla resurrezione artistica), sui cui svetta lo sguardo allucinato ed il viso indimenticabile di **Rami Malek** (per chi se lo ricorda è il faraone della trilogia di *Una notte al museo*), che firma una performance incredibile e sorprendente.

Piace l'assoluta mancanza di manicheismo nella rappresentazione dei personaggi: non estistono buoni e cattivi e lo stesso scalcinato gruppo di hacker che dovrebbe "cambiare il mondo" appare instabile ed inaffidabile, figlio di un idealismo un

po' folle ed ingenuo.

La vera carta vincente della serie però, è l'atmosfera mistica e millenarista che permea quasi tutti gli episodi. Nonostante con l'evolversi della storia, al filone principale vadano ad aggiungersi sottotraccia figlie di generi diversi (spaziando dal legal al thriller), comun denominator di tutte le puntate è il *mood* surreale e rarefatto, sospeso e quasi filosofico, esaltato da una colonna sonora mesmerizzante e stordente.

**Mr.Robot** è una visione

imprescindibile per ogni appassionato di televisione di qualità. Lontana dall'essere una serie "geek" (o "solo" questa, almeno) rappresenta un luogo di riflessione sullo stato della democrazia, il ruolo della tecnologia e la sua pervasività nel mondo moderno.

Normalmente siamo soliti aspettare la fine di una stagione prima di segnalare una serie tv, ma **Mr.Robot** (i cui sequel sono già stati programmati) è troppo entusiasmante per aspettarne la conclusione.

**Andrea Chirichelli**

# Alberto Dal Lago



[albertodallagoart.blogspot.it](http://albertodallagoart.blogspot.it)

Alberto Dal Lago crea suggestioni visive.

Diplomatosi allo IED di Milano come illustratore, dal 2005 inizia la sua collaborazione con diversi editori italiani e stranieri nell'ambito della narrativa e ludica Fantasy. Tra i suoi committenti Wizards of The Coast™, Paizo Publishing™, Privateer Press, Applibot inc.

Oltre al Fantasy si è cimentato anche nell'editoria per ragazzi lavorando per clienti come Mondadori, Lisciani Giochi, Edizioni Piemme e Salani.

Dal 2013 diventa il copertinista ufficiale della storica serie di librigame di Lone Wolf™ (creata da Joe Dever negli anni ottanta e divenuta un successo mondiale in poco tempo) e pubblicata in versione italiana deluxe da Vincent Books Editore (Lupo Solitario Deluxe Edition).

Sempre dal 2013 insegna come docente di Illustrazione Digitale presso la Scuola Internazionale dei Comics di Padova.  
Ama il suo lavoro e la libertà di immaginazione e di pensiero.

Vive e lavora a Vicenza.



MISSISSIPPI  
GIRL

DALAGO 12



DALLAGO  
2012





I  
HATE  
LUCK!

DALLAGIO  
2011













# Nicola Bernardi

*Nicola Bernardi è un fotografo che, a un certo punto della vita, ha scoperto che, tenendo una macchina fotografica in mano, le persone intorno a lui si trasformavano da sconosciuti in storie in attesa di essere raccontate. È nato in Italia, a Casale Monferrato, dove ha fatto finta di studiare fino alla fine del liceo, sospeso tra agnolotti e amianto. Poi via, verso Venezia, a studiare Lingue Orientali e a laurearsi in Giapponese.*

*Ed è stato proprio in Giappone che, per puro caso, ha scoperto la fotografia.*

*È stata subito ossessione: il 1 Gennaio 2011 ha iniziato il "Progetto 365", convinto di potersi impegnare ogni singolo giorno dell'anno a scattare la foto migliore che potesse, nonostante nel frattempo stesse studiando, lavorando e suonando. Incredibilmente, ce l'ha fatta. E, nel mentre, ha iniziato a lavorare come fotografo di matrimoni e per agenzie pubblicitarie, a Sapporo.*

*Il 1 Gennaio 2012, al termine del progetto, ha deciso: "Ciao papà, c'è stato un cambio di programma, voglio fare il fotografo". Da lì, il trasferimento a Roma, per seguire il suo fotografo preferito: Eolo Perfido.*

*Dopo due anni passati ad assistere non solo Eolo, ma anche Susi Belianska, nel Marzo del 2014 è partito con il fumettista Simone Albrigi, in arte Scottecs o Sio, per fare il giro del Giappone in bicicletta e raccontare la traversata con foto e fumetti. Appena rientrato, ha fatto capolino in Etiopia per assistere Steve McCurry nel Calendario Lavazza 2015. E poi, già che era in moto, si è trasferito a Melbourne, Australia, dove oggi vive e lavora, rigorosamente freelance e libero di raccontare storie.*

*È follemente innamorato delle persone e della loro unicità.*

*I suoi ritratti spaziano da sconosciuti per strada ad artisti di qualunque genere, che sceglie di raccontare sempre con grande sincerità e colore. La sua prima collaborazione con la Make Up Artist Ollie Savage ha dato vita a "White Pt.2", un ritratto che è arrivato finalista all'Head On Photo Festival 2015 di Sydney ed è stato esposto a Melbourne, New York e Nuova Dehli.*

*A Novembre del 2015 ha dato vita ad un nuovo progetto intitolato "24" dove, sempre insieme a Ollie, ha realizzato 24 ritratti di 24 persone diverse in 24 ore consecutive. Il progetto è al momento in fase di post produzione e vedrà la luce a Marzo.*

*Nicola assomiglia ad un grosso pollice col pizzetto e non ama scrivere le proprie biografie. Si sveglia tutte le mattine con un enorme sorriso stampato in faccia perchè fa ciò che ama.*

[www.nicolabernardi.com](http://www.nicolabernardi.com)



















# THE TRAITOR BARU CORMORANT



MICROECONOMIE DI VENDETTA:  
LA PARTITA DOPPIA DI BARU CORMORANT

Gli esordi fantasy paragonati al *Trono di Spade* di George R.R. Martin non si contano, ma è quando entra nel confronto un titolo come *Armi, acciaio e malattie* che si capisce che la musica è finalmente diversa.

Dopo una manciata di racconti brevi Seth Dickinson è stato messo sotto contratto da un editore importante come Tor, perciò la materia prima non manca di certo, però l'enorme buzz scatenato dal suo romanzo d'esordio (da poco uscito negli Stati Uniti e nel Regno Unito) non è di per sé garanzia di avere davanti un tomo capace di differenziarsi dall'ondata compatta e indistinguibile di *high fantasy* che predomina il mercato statunitense, nemmeno se, come nel caso in questione, a poche settimane dall'uscita sembra uno dei *front runner* per la prossima stagione di riconoscimenti letterari di genere.

Leggendo le critiche tra il positivo e il tremendamente entusiasta le prove circostanziali diventano più concrete, dato che la maggioranza delle recensioni si aprono con la vivida descrizione della sorpresa, dello sgomento, dell'assoluto rapimento che questa lettura ha generato nei lettori.

Sentimenti con cui avrei potuto iniziare questa testimonianza, perché anche io ho amato appassionatamente *The Traitor Baru Cormorant*, il miglior esordio (se non il miglior libro) su cui mi sia capitato di mettere le mani quest'anno.

*"I have committed a terrible sin. So terrible that I feel I can do anything, commit any sin, betray any trust, because no matter what ruin I make of myself, it cannot be worse than what I have already done."*

*The Traitor Baru Cormorant* (o, come recita la tremenda copertina dell'edizione inglese, *The Traitor*) è innanzitutto una faccenda dannatamente personale.

Per *Baru Cormorant*, giovane figlia di una famiglia di commercianti e guerrieri del piccolo insediamento marittimo di *Taranoke* all'alba di una silenziosa conquista da parte di *Falcrest*, l'impero che in pochi anni piegherà pacificamente le resistenze autoctone, dissanguando con la sua valuta l'economia locale, introducendo dapprima innovazioni scientifiche e culturali, poi un sistema economico e commerciale, una lingua universale e infine una censura della tradizione locale considerata dall'impero tribadista e non igienica. Ma anche per il lettore, stretto a doppio filo a questo personaggio descritto come "egoista, calcolatore, lungimirante" nel suo desiderio di vendicarsi.

*Baru Cormorant* si apre con il più classico degli stilemi *high fantasy* (e *young adult*): la giovane oppressa che giura vendetta contro il sistema che ne ha distrutto famiglia e felicità, decisa a diventare un ingranaggio della macchina imperiale per poterla fermare dall'interno. Il rigore logico e scientifico con cui *Baru* e *Dickinson* perseguono questo obiettivo rendono il romanzo uno degli esempi più riusciti di *grimdark* inteso come critica agli stilemi del fantasy classico.

*Dickinson* non ha bisogno di ricorrere alla violenza fine a se stessa per denunciare la vacuità di tanti autori statunitensi del caso: gli basta partire dai presupposti più classici e seguirne gli sviluppi in maniera tanto rigorosa e

realistica da far scomparire, per contrasto, la ripezione vacua, infinita e incongruente delle saghe di maggiore successo commerciale degli ultimi anni.

Per fare questo non si serve di un baldo principe, di un valoroso guerriero o di un bandito gentiluomo, bensì di una giovane contabile, spedita nella provincia dell'impero a rischio continuo di ribellione. Una ragioniera poco più che maggiorenne non è il prototipo del protagonista fantasy, ma d'altronde anche l'etichetta fantastica finisce per andare stretta a *The Traitor Baru Cormorant*, che si apre sì con la sua brava mappa del regno (come ogni libro fantasy che si rispetti) e con un'avvertenza: "*This is the truth. You will know because it hurts*".

L'equilibrio perfetto con cui *Seth Dickinson* ritrae il mondo attorno a *Baru* lo fa ricadere più nella storiografia alternativa che nel fantastico. Non c'è nulla di immaginifico in questo romanzo colonialista, tanto che sembra di leggere una cronaca dimenticata di piccoli ducati rinascimentali italiani perennemente in competizione tra loro.

*The Traitor Baru Cormorant* è una lenta, implacabile analisi del potere pervasivo e sottile del denaro in chiave imperialista e capitalista, anche negli ambiti più sottovalutati, un lungo registro contabile che spiega con dura precisione l'economia della carta moneta, delle colonie, dell'impero, ma anche della guerra e della ribellione.

Anche l'atto più coraggioso e cavalleresco appare inutile se non dannoso sotto lo sguardo vigile di



**Baru**, capace non solo di prevedere ma anche di manipolare il presente e il futuro attraverso i freddi numeri.

*"The Masquerade had taught her all the names of sin. But her parents taught her first. And she knew in her heart, in the habits of her eyes and thoughts, what she was."*

A fronte di un versante economico tanto freddo il romanzo si incendia a livello emotivo, alimentato dal desiderio di vendetta di **Baru**, che con rara ferocia calcola il prezzo crescente che le costa un tradimento il cui senso più profondo è perennemente in bilico: per tradire l'impero delle maschere a **Baru** viene innanzitutto richiesto

di tradire se stessa, rimanendo un apolide culturale, sospesa a metà tra una tradizione che sente fiorire in lei naturalmente, ma a cui **Falcrest** ha dato i nomi dei peccati che teme terribilmente, perché potrebbero costarle la vita, o peggio, gli sforzi compiuti verso un obiettivo che sembra ora impossibile, ora suicida, mai chiaro se non nel prezzo disumano che le richiede.

Non solo in quanto traditrice, ma anche in quanto donna -in un impero che si proclama repubblicano ed egualitario nascondendo i tratti caratterizzanti dietro delle maschere per esaltare solo il valore dei suoi emissari, salvo poi cacciarla nelle province dalle tradizioni più nobili

e sessiste- e in quanto eterna straniera: nella capitale sempre temuta, desiderata e irraggiungibile, nel territorio ostile da amministrare e nella patria tradita per entrare nel sistema imperiale.

*"They would forgive a man who struggled to string. But never you. Your errors will be written on your blood and sex. You must be flawness."*

Nonostante qualche replica stizzita dai *social justice warrior*, **The Traitor Baru Cormorant** è ineccepibile anche sotto questo aspetto. Non teme *Bechdel Test* di sorta (anzi, forse non ne pascerebbe la versione contraria), ha una protagonista con una mescolanza di etnie affascinante



e meravigliosamente detestabile e anaffettiva, che si scontra e lotta con una manciata di altre rivali che per forza e sfaccettature di carattere e intenti potrebbero essere agevolmente protagoniste di un romanzo parallelo che narra la loro versione della storia.

Come tutte le vendette, i piani finiscono sempre per sfuggire di mano e anche a **Seth Dickinson** sfuggono un paio di passaggi che rivelano la sua natura di debuttante, ma per le restanti quattrocento pagine è assolutamente implacabile, con **Baru** e con il lettore.

Ed ecco tesa anche per voi la trappola: da questa scarna sinossi

penserete di aver capito, di poter prevedere, di conoscere già i segreti che regnano nel cuore di pura dedizione, paranoia e repressa passione di **Baru**.

Aprirete il libro con quello sguardo di sufficienza di chi crede di sapere, e non verrete traditi, almeno non fino a quanto la stretta della logica ineccepibile del romanzo si stringerà attorno al vostro cuore. E allora saprete che **Dickinson** vi ha raccontato solo la verità, e lo saprete perché quel finale andrà esattamente dove avevate supposto, ma senza immaginare quanto avrebbe potuto ferirvi.

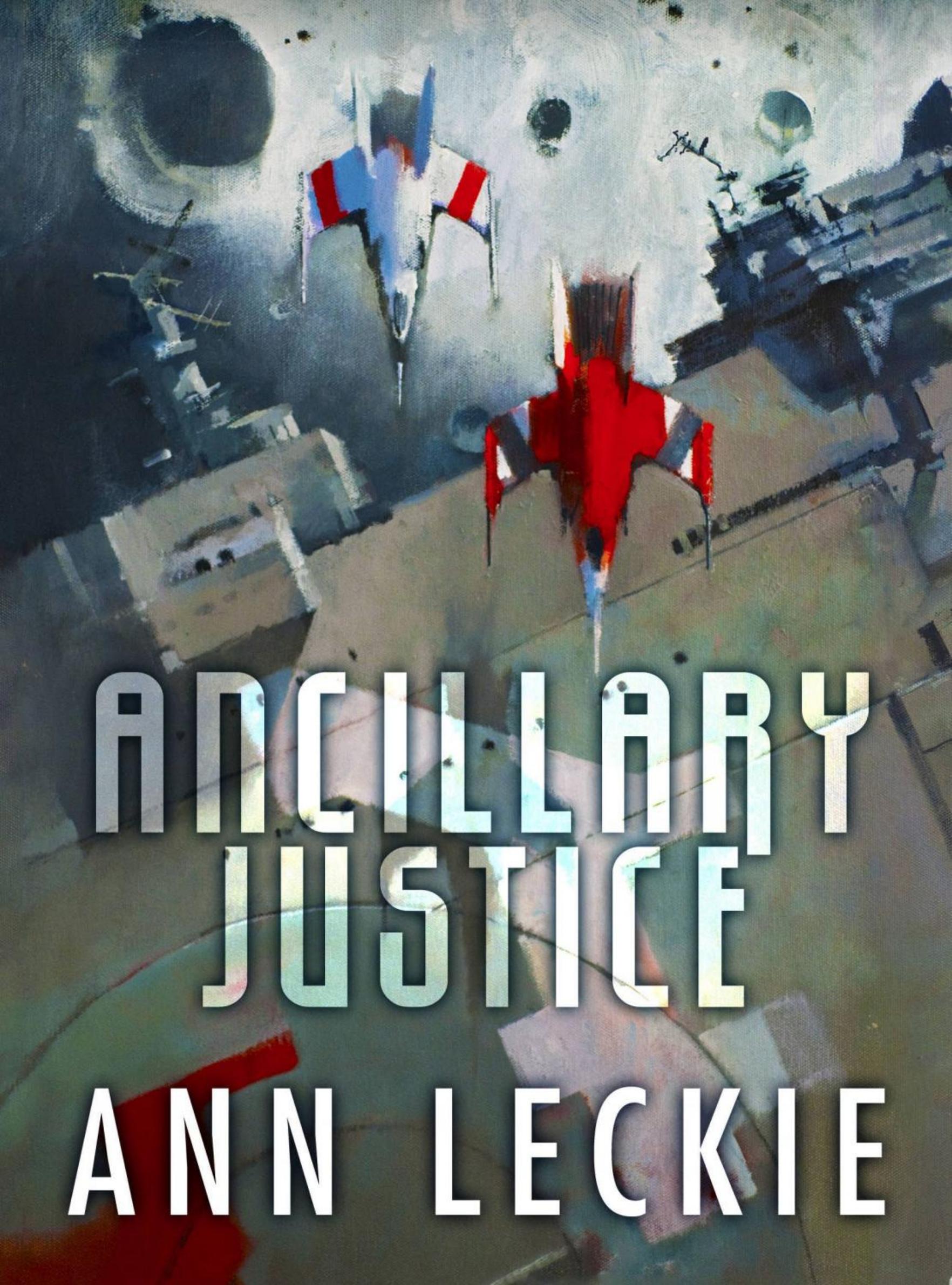
**The Traitor Baru Cormorant** è al

momento disponibile solo in lingua inglese, ma la lettura in lingua, seppur con uno stile che non lesina raffinatezza, è tutto sommato più che abbordabile anche per chi non ha grande malizia nella lettura in lingua originale.

Fatevi un favore: recuperatelo il prima possibile, così anche voi potrete unirvi al coro di chi "ve lo aveva detto" nella prossima tornata di premi letterari **SFF**.

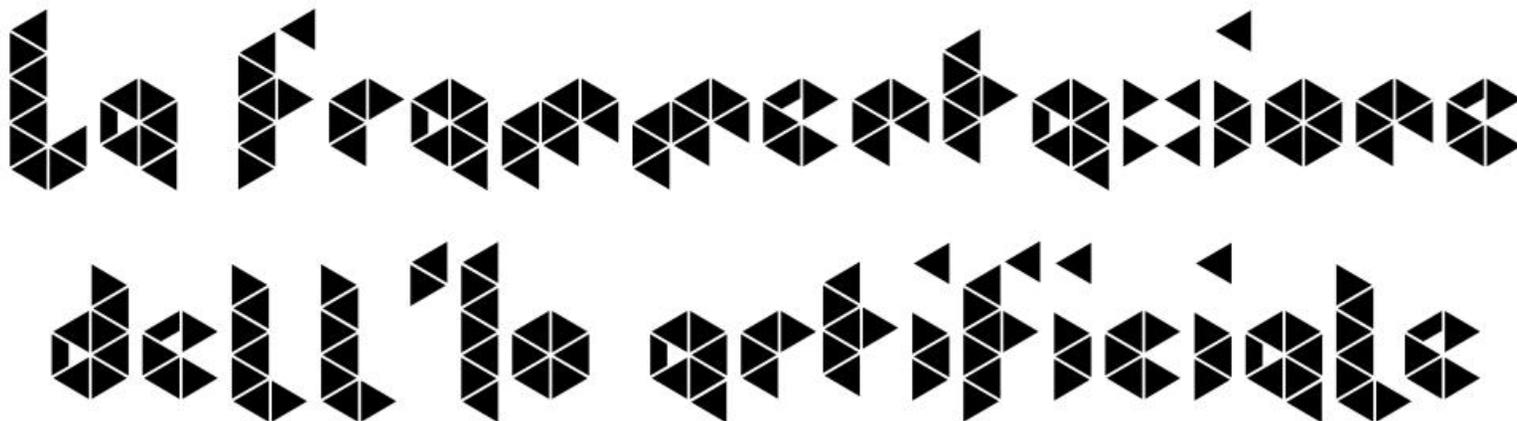
*"No home will ever love you. No one will ever call you good or just again without thinking of what you did to those who raised you up. You cannot avoid this price."*

**Elisa Giudici**



# ANCILLARY JUSTICE

ANN LECKIE



Quando ci si trova ad immaginare l'autore esordiente capace di vincere più di ogni altro nel comparto fantastico e fantascientifico con il suo primo romanzo (*Hugo Award*, *Nebula Award*, *Arthur C. Clarke Award*, *BSFA Award*, *Locus Award* e *Kitschies Golden Tentacle*) si pensa a qualche distinto signore anglofono icona degli anni '50 e '60, oppure a un giovane alla mano che indossa bermuda e tshirt a tema nerd. Perché sì, è questo lo stereotipo dell'autore di successo fantascientifico: maschio, appartenente alla generazione dei nerd *ante litteram* o alla nuova ondata 2.0.

Sorpresa, questo preconetto persiste prevalentemente in chi non conosce molto bene le dinamiche più recenti (e purtroppo in Italia spesso non tradotte) della fantascienza del nuovo millennio: la vincitrice del 2014 di ogni riconoscimento significativo per la letteratura *SFF* è una gioviale signora quartantasettenne originaria del Missouri di nome **Ann Leckie**.

***Ancillary Justice*** è stato il libro fantascientifico del 2014, capace di piazzare ben 30000 copie con la sola prima edizione (contro una media per esordiente che raramente supera quota 1000), bilancio ancora da

aggiornarsi con le ristampe dopo la vittoria di **Hugo** e **Nebula** e le vendite digitali. Il consenso critico è stato altrettanto massiccio, catapultando **Ann Leckie** da semiconosciuta autrice di storie brevi a nome di rilievo nel gotha della *space opera*.

Dopo un periodo di profonda crisi, l'ultimo quinquennio ha visto un notevole rivitalizzarsi di questa branca avventurosa della fantascienza, più dedicata al senso di meraviglia e libertà dei viaggi interplanetari avventurosi che al rigore scientifico applicabile a un ipotetico futuro (in altre parole, *Guerre Stellari*).

Capofila di questo rinnovamento è **John Scalzi**, che è stato capace di riaggiornare il genere in maniera divertente, scanzonata ma fondamentalmente uguale a se stessa.

Seppur debitrice del cruciale sostegno ricevuto dal blog dello stesso Scalzi, stilisticamente parlando **Ann Leckie** non ha sfruttato la scia dell'autore come tanti suoi epigoni, bensì ha seguito un percorso diametralmente opposto, riscrivendo dalle basi la sua avventura spaziale.

Dici *space opera* e ti immagini

inseguimenti su astronavi, sparatorie con pistole laser tra buoni e cattivi, alieni malvagi ed aliene sexy (in altre parole, *Guerre Stellari*). In ***Ancillary Justice***, primo volume della trilogia ***Imperial Radch***, l'azione esterna è ridotta all'osso e tutto o quasi si consuma dentro il cervello del protagonista, un'astronave.

Ci troviamo in un universo in cui i pianeti più appetibili sono stati colonizzati da due razze aliene in competizione tra loro; quella umanoide dei **Radchaii** richiama i fasti dell'impero romano (come suggerisce il titolo), basando la sua economia sulla continua espansione e sulla perizia della sua classe militare e aristocratica.

Proprio alla vigilia della pace con il nemico e di un cambiamento socioculturale epocale, **Breq** si imbatte nel corpo agonizzante di **Seivarden Vendaai**, un ufficiale che dovrebbe essere morto tremila anni fa.

Questa non è nemmeno lontanamente l'elemento più strano dell'incontro, perché **Breq** è un'*ancillary*, ovvero il corpo di un ex prigioniero la cui volontà è stata uccisa, diventando involucro dell'intelligenza di una nave spaziale, la ***Justice of Toren***.



**Ancillary Justice** è un romanzo più che post moderno per come affronta la frammentazione dell'identità, uno dei temi centrali della narrazione, applicata stavolta a un'intelligenza artificiale.

Nel corso delle tre linee temporali su cui si svolge il romanzo, la **Justice of Thoren** passa dall'essere una nave che trasporta truppe capace di sorvegliare contemporaneamente il suo interno e l'intero pianeta presso cui staziona grazie a centinaia di *ancillary* di cui si serve in ogni momento al solo **Breq**, ridotto alle percezioni di un essere umano singolo e psicologicamente ben

distinto dalla sua unità madre.

Appare chiaro fin da subito che gli eventi che hanno portato alla distruzione della sua unità principale e la sua vera identità saranno il mistero attorno a cui ruoterà il romanzo, su cui aleggia la potentissima ombra dell'imperatore **Anaander Mianaai**: provate a leggere il cognome ad alta voce immaginandolo in lingua inglese e capirete come si rimanga nel territorio della frammentazione dell'io.

Se c'è un elemento che fa funzionare la *space opera* è appunto lo spazio, un

*world building* che riguarda un intero universo. In questo senso il lavoro di **Ann Leckie** è eccezionale, anche se non immediatamente accessibile.

Non solo ci muoviamo tra tre piani temporali molto diversi che descrivono l'evoluzione dell'impero **Radchaii**, ma via via che il romanzo prende ritmo ci si sposta dalla periferia dell'impero al centro, venendo investiti dalla cultura dei protagonisti, ricostruita in maniera vivida e davvero affascinante.

I **Radchaii** amano sorseggiare il *té*, che è quasi una bevanda sacra, collegata a un pantheon piuttosto



composito a cui si rivolgono. L'aristocrazia si misura nei dettagli di vestiario, nel perenne utilizzo di guanti (intravedere le mani nude è estremamente volgare o intimo) e nella sfumatura scura della pelle: più ci si avvicina al nero, più si è di sangue blu, con tanti saluti a certe derive *white washing* della fantascienza più commerciale.

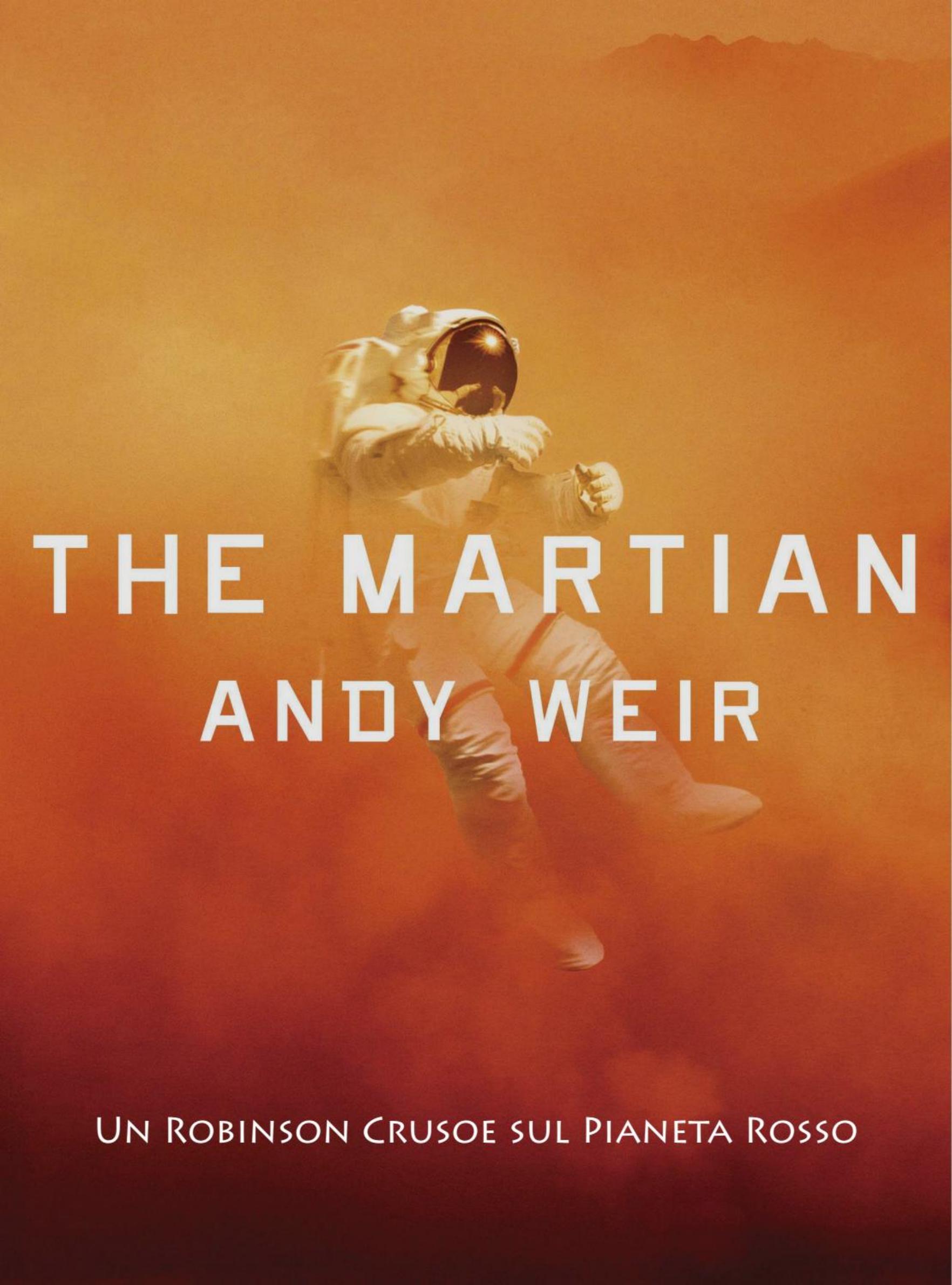
L'aspetto di cui si è più parlato però è il peculiare approccio linguistico di **Ann Leckie**, che scrive il romanzo completamente al femminile (niente *he, his* e riferimenti grammaticali al maschile). Nel suo mondo gli alieni protagonisti non sono distinguibili

come genere a prima vista, perciò la loro lingua non riflette questa dicotomia e crea loro grosse difficoltà nel rapporto delle razze in cui il genere è rigidamente marcato. Alcuni tra i protagonisti non sono mai esplicitamente inseriti in un genere (tra cui **Breq** stesso), alcuni lo sono solo per allusioni. Il risultato, immergendosi nella lettura, è che si perde noi stessi il bisogno di ricordare chi è uomo e chi è donna, e tornando alla superficie l'errore in certe prospettive appare più macroscopico: perché ad esempio in molte recensioni si dà per scontato che l'imperatore sia un uomo, nonostante quest'ambiguità?

***Ancillary Justice*** ha il grande merito di aver mostrato che la *space opera* può vivere di nuova vita e nuovi schemi, senza essere banalmente resuscitata.

Si tratta di una lettura di qualità, non sempre accessibile ma con un'alta dose di letterarietà anche per i palati più esigenti: un ottimo antidoto ai preconcetti sul genere fantascientifico come *pulp* e "basso". Unica avvertenza: purtroppo la traduzione italiana non è all'altezza. Se potete, orientatevi sull'edizione in inglese.

**Elisa Giudici**

A full-page background image of an astronaut in a white spacesuit walking on the reddish-orange surface of Mars. The astronaut is in the center, slightly to the left, with their right leg forward. The background shows a hazy, orange sky and distant, low mountains on the horizon. The overall tone is warm and desolate.

# THE MARTIAN

## ANDY WEIR

UN ROBINSON CRUSOE SUL PIANETA ROSSO

**Mark Watney** è un adorabile cazzone arruolato dalla NASA nel team destinato a raggiungere ed esplorare **Marte**. Statunitense nel midollo, botanico per studi, ingegnere meccanico e ripara-tutto per vocazione, il suo destino è nelle retrovie della **Ares 3**, almeno fino a quando una tempesta di sabbia costringe la NASA ad abortire la missione e i compagni di **Mark** ad abbandonarlo, privo di segnali vitali, sul pianeta rosso, mentre rientrano in orbita e si dirigono verso la Terra.

Cosa ci può essere di peggio dell'essere il primo cadavere umano su suolo marziano, trafitto al fianco dai resti di un'antenna radio volata via nella tempesta? Per esempio essere il primo terrestre "marziano" per impossibilità di vie di fuga, bloccato su **Marte** per un tempo indefinitamente lungo e quasi certamente mortale, con l'unico mezzo per comunicare con i compagni e con la NASA conficcato nel fianco. L'antenna radio ha ferito **Mark** di striscio e il sangue coagulatosi per le basse temperature ha bloccato la perdita d'ossigeno della tuta, evitandogli la prima di una serie di morti più o meno dolorose che lo aspettano: finire il cibo e l'acqua sembra nettamente più probabile a livello statistico che rimanere senza ossigeno, ma un improvviso guasto potrebbe presto tornare a far girare la roulette delle possibili fini premature del novello marziano, come il protagonista appunta dopo una lunga serie di calcoli sul suo diario.

**The Martian** è proprio l'insieme delle riflessioni giornaliere di questo moderno Robinson Crusoe, un racconto scientificamente ineccepibile e genuinamente

divertente che è riuscito nell'impresa di convincere gli appassionati più puntigliosi di *hard science fiction* (la fantascienza dura, quella che si attiene più rigorosamente ai dettami scientifici) e il pubblico più lontano dal genere fantascientifico. Come ha fatto un esordiente di nome **Andy Weir**, informatico appassionato di viaggi spaziali e astrofisica, a superare quella che sembrava terra bruciata, un confine invalicabile tra lettori di genere e lettori "e basta"?

Non è semplice fornire una risposta, soprattutto valutando i numeri impressionanti di questo successo. **Andy Weir** comincia a lavorare al suo libro con lo stesso metodo dei fondatori dell'*hard science fiction*, come lui scienziati, fisici, esperti di numeri e calcoli vari. Questo particolare filone nacque nell'epoca d'oro della fantascienza, il primo dopoguerra, quando scienziati e studiosi si dilettavano in sfide letterarie per perseguire particolari *what if* (cosa succederebbe se?) fino a costruire straordinari mondi letterari.

Cosa accadrebbe se una forma di vita sopravvivesse su un pianeta a gravità 400?

Cosa accadrebbe se l'uomo riuscisse a viaggiare a una velocità vicina a quella della luce? Cosa accadrebbe se l'uomo entrasse in contatto con un'astronave di una razza aliena così avanzata da essere incomprensibile con il nostro attuale livello di conoscenze scientifiche?

Queste sono solo alcune delle grandi domande a cui tentarono di rispondere altrettanti improvvisati scrittori, applicando la loro immaginazione sempre all'interno dello scientificamente plausibile e

generando altrettanti capolavori.

**Andy Weir** cominciò a lavorare nel 2009 al suo personale *what if*: cosa succederebbe se un astronauta si trovasse da solo su **Marte**, senza possibilità di comunicare con la terra? Il metodo è lo stesso di mezzo secolo fa, ma il mondo editoriale (e non solo) è radicalmente diverso. Vistosi rifiutare il manoscritto da parecchie case editrici, **Weir** reagisce con un'alzata di spalle e comincia a pubblicarlo, un capitolo alla volta e in maniera totalmente gratuita, sul suo blog. Ben presto qualche lettore gli chiede di caricarlo su **Amazon** per praticità: **Weir** accetta e lo fa al minor prezzo possibile, 99 centesimi di dollaro. Pochi mesi dopo ha venduto 35000 copie digitali, è in cima alla classifica di vendite di ebook fantascientifici e alla sua porta sta bussando la **Crown Publishing** con un assegno a sei cifre.

Il successo però si trasforma da locale a globale con la vendita in 30 nazioni dei diritti di pubblicazione e con l'arrivo di **Ridley Scott** (bollito come regista, ma ancora provvisto di un ottimo fiuto da produttore), che opziona i diritti cinematografici ed è già pronto a presentarci il suo adattamento filmico con protagonista **Matt Damon** (mio commento a caldo: **MACCOSA!?**) a fine 2015.

Quest'ultimo passaggio è il più strabiliante, il tassello mancante che non è riuscito completamente nemmeno ai numi tutelati del genere fantascientifico odierno. Perché **Weir** ce l'ha fatta dove tanti scrittori di successo di sono fermati alla notorietà tra appassionati? Come sempre è una domanda parzialmente senza risposta: come tutti i libri appassionati (o come dicono gli



inglesi, i *page turner*) **The Martian** ha quel non so che che rende davvero difficile chiuderlo e dedicarsi ad altro, prima di rispondere alla faticosa domanda: riuscirà **Mark** a salvarsi?

Forse è proprio nel passaggio da *what if* scientifico al più classico "riuscirà il nostro eroe?" dei grandi protagonisti in difficoltà che usano l'ingegno (McGuyver, Crusoe, su su fino a Ulisse), che va ricercata la popolarità del titolo. La caratteristica più distintiva di **Mark** è appunto "l'ingegno multiforme", la capacità di inventarsi una soluzione ora alla buona, ora assurda, ora decisamente folle, fino a superare una mole infinita di problemi. Dapprima la mancanza di cibo sul lungo periodo, che lo porta a creare la prima coltivazione di patate su **Marte**, poi la possibilità di spostarsi a medio

raggio, che lo porta a "pimpare" uno dei rover della missione, via via fino al quesito principe: come comunicare con i cervelloni giù alla NASA per risolvere il problema più difficile di tutti, il ritorno a casa? La strada del marziano non è priva d'intoppi ed incidenti, ma su tutto regna la sensazione, talvolta fastidiosamente surreale, che **Mark** non sia mai davvero in pericolo, perché è solo questione di righe prima che arrivi alla soluzione successiva.

Se la storia conosce un notevole crescendo drammatico e **Andy Weir** è davvero preciso al millimetro nel rilanciare sulle difficoltà e sugli obiettivi del suo naufrago spaziale, il limite del libro è curiosamente simile a quello dei suoi avi nell'epoca d'oro. Torniamo all'adorabile cazzone di cui sopra: il pregio e il limite dell'esordio di **Weir** si consuma

dentro la scatola cranica di **Mark**, un 30enne americano che non sembra conoscere prostrazione, terrore, solitudine o paura, se non di fronte alla possibilità di essere bloccato su **Marte** con a disposizione solo un'intera collezione di musica disco e terribili show televisivi anni '70.

Lo spirito propositivo di **Mark** è troppo efficace, troppo repentino, troppo funzionale alla trama per riflettere l'inesprimibile terrore di morire a milioni di chilometri dall'essere umano più vicino, per privazione di aria, acqua o cibo. **Mark**, e ancor di più gli altri personaggi di contorno (della missione **Ares** e della NASA), sono figurine che esprimono lampi di emozione (paura/fiducia/coraggio/ironia) di un'unica, intensa gradazione, e mai contemporaneamente, e solo per



consentire lo sviluppo narrativo. Il che è più o meno quello che si è sempre contestato alla fantascienza “dura”: di perdere per strada la letterarietà (e in molti casi di essere anche ostica e poco scorrevole), perché troppo concentrata sull’obiettivo della plausibilità scientifica come unica meta importante. La posizione di **Weir** rispecchia più o meno consciamente quella di un notissimo scrittore di SF contemporaneo, tra i blogger più influenti degli Stati Uniti: **John Scalzi**, uno dei pochi che negli ultimi anni è riuscito ad uscire un po’ dai confini del genere, anche se in maniera molto più tenue di **Weir**. Se **Andy Weir** è arrivato all’ambita meta, in molti passaggi del suo romanzo si respira più o meno coscientemente l’influenza dello stile scanzonato, molto maschile e “geeky” di Scalzi, tanto che **Mark** è indistinguibile

dall’eroe scalziano classico: un’adorabile cazzone, appunto, contornato da comprimari più o meno utili al raggiungimento di uno scopo.

Lo scalzismo e i suoi epigoni, come **Weir**, stanno portando una buona fetta della fantascienza più popolare ad affrontare un curioso loop temporale, capace di avvicinarla all’esordio del genere, che viveva di avventure fantastiche ed incalzanti, piene d’inventiva ma molto spesso di scarsa letterarietà, più esperienze di letture affascinanti che contenuti capaci di lasciarsi dietro una scia nella mente del lettore. **The Martian** è proprio questo: un’incredibile viaggio su **Marte**, appassionante in prima battuta ma così ingenuo ed esplicito nel suo messaggio finale e così inconsistente a livello letterario che la prima tempesta di sabbia

cancellerà quasi completamente le tracce lasciate dalla sua lettura.

L’edizione italiana, tradotta da **Tullio Dobner** e pubblicata da **Newton Compton**, è per una volta all’altezza dell’originale: illustrazione di copertina originale, titolo il più simile possibile alla versione inglese, traduzione chiara e leggibile (ma ancora non priva di regionalismi e qualche typo sul finale) e soprattutto, prezzo più che competitivo: 9,90 euro per l’edizione con copertina rigida.

Purtroppo **John Scalzi** non ha avuto la stessa fortuna nel suo arrivo in Italia, ma nel caso foste interessati, il titolo migliore da cui cominciare è **Uomini in rosso**, edito da **Urania** e al momento disponibile solo in formato digitale.

**Elisa Giudici**



9784757717138



1920979007406

ISBN4-7577-1713-X

C0979 ¥740E

定価 本体740円+税

エンターブレイン

**Soil New Town** è una piccola cittadina giapponese, un villaggio come tanti, in realtà ben più interessante di quanto possa sembrare dopo una prima occhiata distratta, a cui in effetti restituisce la semplice apparenza di un luogo normale, come tanti altri.

A guardare bene però **Soil** sembra quasi troppo normale, addirittura avvolta in una normalità un po' troppo curata e sbandierata. La schiera di casupole disposte specularmente le une di fronte alle altre, ciascuna incorniciata da curatissimi vasi di fiori, supera decisamente gli standard dell'innocua monotonia architettonica sub-urbana, sfoggiando una composizione così ordinata e metodica da sfociare nell'angosciante. Qualcosa non torna in tutta questa ostentata perfezione:

quando qualcosa è impeccabile a vedersi deve nascondere i suoi difetti là dove la vista non arriva. Nelle sue origini, per esempio.

**Soil** si merita l'appellativo di **New Town** per la sua recente costruzione su un terreno che per lungo tempo ha ospitato cumuli di macerie e rifiuti industriali. Sotto quella discarica abusiva però sono rimasti nascosti per anni anche i resti dell'antico villaggio di epoca Jomon che sorgeva in quel luogo, opportunamente distrutti durante le opere di urbanizzazione per evitare guai con la sovrintendenza. Oggi tuttavia **Soil** sembra nascondere crimini ben più crudeli.

L'oscuro passato di **Soil** immerso in antichi e sanguinolenti riti occupa infatti solo le prime pagine di **Soil**, l'opera di **Atsushi Kaneko** di

recente pubblicazione nella linea **Planet Manga** di **Panini**. Dopo di che, ci pensa un gigantesco traliccio elettrico crollato di traverso sulla strada a riportarci di colpo al presente. Uno spartiacque visivo tra la criptica introduzione e l'avvio delle indagini del sergente **Yokoi** e dell'agente **Onoda**.

Mentre la coppia è costretta a procedere a piedi sotto un insolito solleone autunnale, scopriamo che l'obiettivo della loro ricerca è un'intera famiglia, i **Suzushiro**, padre, madre e figlia. Tutti spariti nel nulla la notte precedente durante il black out seguito al crollo del traliccio.

Al loro posto, nella casa in cui a tavola si trovano ancora i resti del pasto interrotto d'improvviso, una colonna di sale eretta nella camera della ragazzina. Un sale non



9784757730304



1920979007406

ISBN4-7577-3030-6

C0979 ¥740E

定価 本体740円+税

エンターブレイン

comune, dello stesso tipo usato per formare un'imponente piramide nel giardino della scuola, sulla cui cima il misterioso autore ha depositato il cuore del criceto dei Suzushiro.

Come se non bastasse, ai già abbondanti misteri legati alla notte più drammatica nella storia di **Soil** si aggiunge anche la contemporanea scomparsa di un poliziotto durante il suo turno, volatilizzatosi subito dopo aver segnalato al presenza di un uomo coperto di squame davanti all'abitazione dei Suzushiro.

Con tutte queste domande irrisolte, la struttura portante di **Soil**, il suo scheletro più visibile non può che essere quello del **whodunit** in cui il lettore è chiamato a seguire le vicende negli investigatori e cercare di capire cosa sia successo in quella tumultuosa notte del black out,

muovendosi sempre in bilico tra delitto e paranormale. Il parallelismo con **Twin Peaks** che pare inevitabile in ogni discorso riguardante **Soil** in effetti è calzante, anche se i motivi per apprezzarlo vanno oltre le sole suggestioni lynchiane.

**Kaneko** è particolarmente bravo nella gestione del ritmo. Sballotta il lettore di qua e di là, avanti e indietro nel tempo seminando improvvisi **flashback**. Dopo di che sposta la narrazione da un punto all'altro di **Soil** e utilizza i personaggi per raccontare più punti di vista dello stesso evento, salvo poi farci scoprire che il suo sergente **Yokoi** aveva già intuito ciò di cui noi lettori siamo stati spettatori privilegiati usando semplicemente la logica.

Perseguendo una formula ben collaudata nel giallo, ovvero spostare

costantemente l'attenzione su una cerchia di sospettati - che in questo caso include praticamente l'intera cittadina - in seguito all'emersione di nuovi dettagli, **Soil** è comunque in grado di spiazzare ogni volta che si gira pagina, mettendo costantemente in dubbio legami e cause che si davano ormai per acquisiti.

Come intuibile fin dalle prime pagine, dietro la perfezione apparente di **Soil New Town** si nasconde molto altro.

Ancora una volta il tema di per sé non è particolarmente originale, il crimine violento in una piccola comunità rispettabile che alza il coperchio su una rete di bugie e torbidi segreti, ma la sua messa in scena riesce ugualmente a sorprendere. Perché dopo l'inevitabile scoperta che a **Soil** le

cose non vanno bene come sembra, dopo le ovvie antipatie, i dissapori, i difetti e i pregiudizi, dopo insomma la comparsa di quelle normali pulsioni umane che per quieto vivere ci sforziamo di mimetizzare, inizia a venire a galla molto di peggio. Senza remore nel toccare temi apertamente disturbanti.

Lo scarto oltre alla semplice metafora del "nessuno in fondo è normale" è piuttosto drastico.

Il concetto di normalità non viene semplicemente negato, ma finisce sul banco degli imputati. A **Soil** l'ostentata adesione ai canoni sociali non è semplicemente una maschera, ma un alibi dietro cui nascondere nefandezze, cattiverie e perversioni.

**L'atto d'accusa verso la società giapponese descritta come perbenista, bigotta e razzista è spietato.** Gli abitanti di **Soil** diffidano di chiunque venga da fuori, tutti i visitatori esterni sono considerati impuri intenzionati a sporcare la (apparentemente) perfetta quiete sociale della cittadina.

Anche i **Suzushiro**, nonostante le cortesie dei vicini, erano considerati alla stessa stregua, mai veramente accettati come parte della comunità. Eppure quando a seguito della loro scomparsa la vita degli abitanti finisce sotto la lente d'ingrandimento l'inganno non regge che poche ore di fronte alla tensione, sgretolandosi sotto l'urto di accuse, sospetti e delazioni.

Ma quello è solo l'inizio, le verità nascoste che la cittadina di **Soil** dovrà accettare richiederanno un dazio molto più alto. Della purezza di **Soil** non resta più nulla già alla fine

del primo volume, mentre spetterà proprio agli agenti di polizia venuti da fuori il compito di cercare un (?) colpevole tra le macerie morali della città.

Nonostante la drammaticità degli eventi però il tono è sempre più grottesco che tetro, merito di un nutrito cast di personaggi tutti piuttosto sopra le righe attraverso i quali **Kaneko** continua la sua demolizione metodica delle convenzioni sociali. Non a caso il suo protagonista, il sergente **Yokoi**, è cinico, sessista, ossessionato dagli odori del suo corpo che costantemente controlla in pubblico, indugiando senza vergogna tra ascelle e parti intime.

Eppure **Yokoi** è trasparente, celebra alla luce del sole comportamenti disdicevoli che tutti compiono nel privato delle loro case e proprio questa sua liberazione dagli stereotipi gli consente di leggere nell'intimità gli animi dei cittadini di **Soil** come alla sua più timida e morigerata collega non riesce. Ma si fatica comunque a empatizzare con un uomo così viscido, arrogante e perennemente sudato che ad ogni vignetta mette a dura prova la nostra capacità di andare oltre l'apparenza.

Parlando di apparenze, **Soil** sorprende anche nello stile grafico usato da **Kaneko**, parecchio lontano da quello a cui la produzione manga ci ha abituato. Le linee sono piene, spesse, le vignette esplodono di dettagli, le tavole a un primo sguardo potrebbero essere confuse con quelle di un autore underground americano. Abbonda il bianco perché l'uso dei retini è centellinato, ma non gli spazi vuoti. Una maestria tecnica a cui si affianca una invidiabile

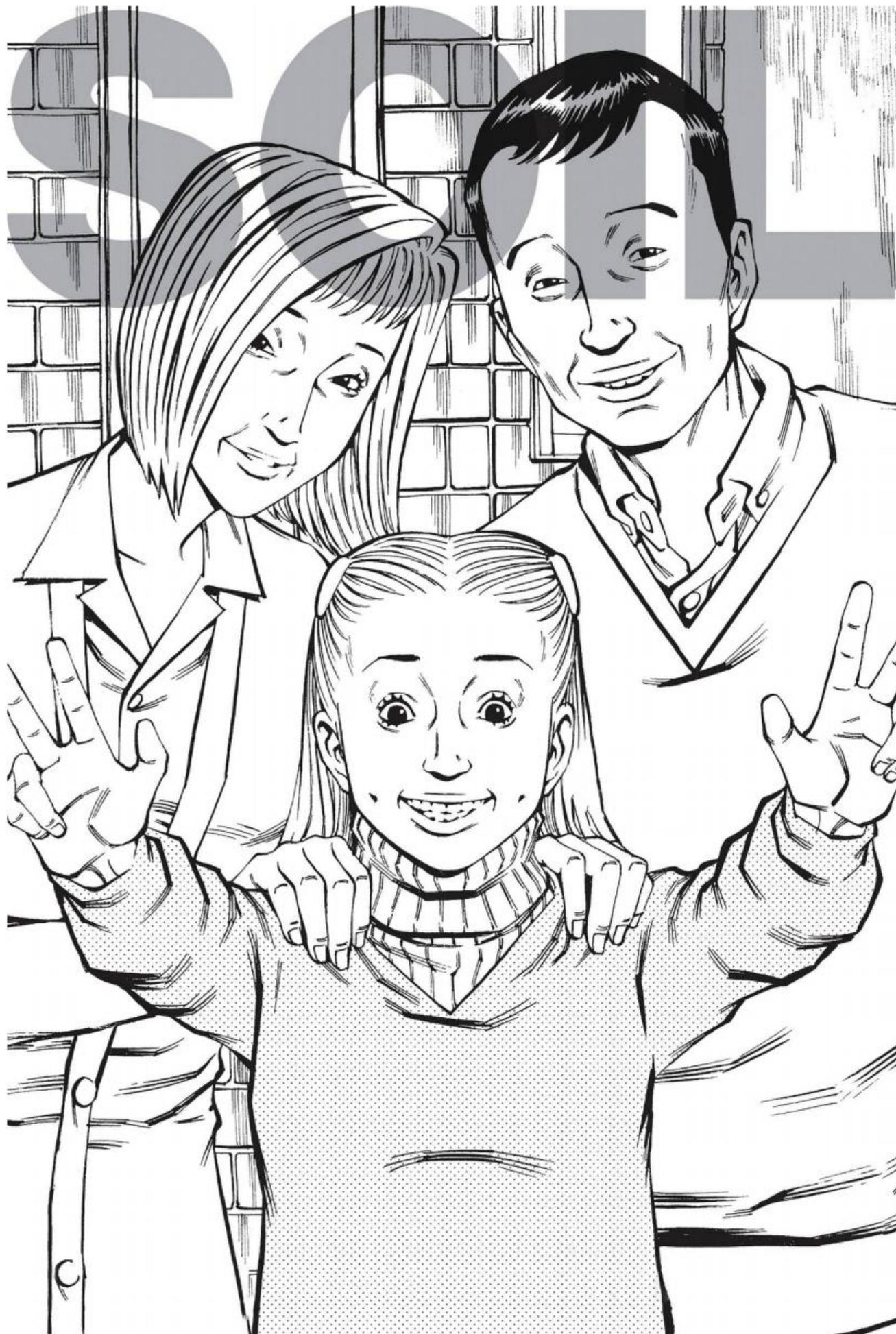
padronanza del mezzo che emerge nella grande varietà di prospettive, nella variazione nella struttura della gabbia usata per dosare il ritmo e nel geniale uso di una miriade di piccoli *balloon* onomatopeici a cui viene affidato spesso un importante ruolo narrativo.

Anche se da ormai una quindicina d'anni ormai trascuro il manga in favore di altri generi, mi sembra si possa affermare senza grossi timori di smentita che **Soil** sia piuttosto lontano dai manga a cui siamo abituati, sia per stile che per tematiche. Il che non deve assolutamente essere inteso come una considerazione positiva o negativa circa il suo valore, quanto piuttosto come un suggerimento per chi di solito fatica a trovare nei manga storie o immagini in grado di incontrare i suoi gusti.

In questi giorni è uscito il terzo degli undici volumi che compongono l'opera. Sto aspettando di capire di capire se avrò a breve l'occasione di fare un salto in fumetteria o se affidarmi al rito dell'attesa del pacco ordinato online.

Non ho invece nessun dubbio sul fatto che una volta entrato in casa il nuovo volumetto di **Soil** balzerà in cima alla pigna delle letture, come d'altra parte è accaduto al precedente dopo aver divorato il primo. La riprova, almeno per quanto mi riguarda, che il mistero della famiglia **Suzushiro** e il vaso di Pandora spalancato dalla loro sparizione stia dando vita a uno dei racconti più intensi ed interessanti dell'anno, a prescindere da forme e stili.

**Claudio Magistrelli**



*Una spaventosa normalità*



# IL CELESTIALE BIBENDUM

Chi è **Nicolas de Crécy**? Credo che questa debba essere la prima domanda a cui rispondere prima di avvicinarsi alla lettura de *Il celestiale Bibendum*, edito in un unico volume in Italia dalla torinese **Eris edizioni**.

Nato a Lione nel 1966, nel 1987 è uno dei primi diplomati della *École De Bande Dessinée Des Beaux-Arts D'angoulême* e comincia a lavorare per la **Disney** di Montreuil.

Collabora con lo sceneggiatore Alexios Tjoyas alla realizzazione di *Foligatto*, sua opera prima edita dalla *Les Humanoïdes Associés*, la casa editrice fondata da Jean 'Mœbius' Giraud, Jean-Pierre Dionnet e Philippe Druillet.

Tra il 1994 ed il 2009 curerà l'uscita di una lunga serie di volumi, attraverso i quali sperimenta numerosi generi e tecniche d'illustrazioni differenti.

Tra le numerose pubblicazioni ricordiamo la serie di *Léon la Came*, realizzata in collaborazione con l'amico e compagno di studi **Sylvain Chomet**. I due creeranno anche un cortometraggio animato, *La Vieille Dame Et Les Pigeons*, che potete vedere integralmente su **YouTube**. Il rapporto si chiuderà bruscamente con l'uscita di *Les Triplettes de Belleville* (in Italia: *Appuntamento a Belleville*): **de Crécy** accuserà **Chomet** di aver plagiato artisticamente proprio *Il celestiale Bibendum* (una comparazione tra fotogrammi ed illustrazioni è disponibile online). Altri autori hanno condiviso il disappunto dell'illustratore lionese e dimostrato la loro solidarietà in una lettera aperta.

Nel *corpus bibliografico* dell'autore, la realizzazione dell'opera si sviluppa in tre momenti precisi: originariamente questa era infatti suddivisa in tre volumi, usciti tra l'ottobre del 1994 ed il gennaio del 2002.

Come già anticipato, si tratta di un

periodo nel corso del quale **de Crécy** sperimenta numerose tecniche d'illustrazione e narrazione.

I riverberi di questi esperimenti ricorrono nei tre segmenti con esiti differenti e talvolta discordanti; tali incongruenze sono certamente esaltate dalla possibilità di leggere l'opera senza interruzioni, ma sono imputabili anche a veri e propri cambi di direzione dell'autore.

Sintetizzare la trama del volume diviene quindi un'impresa ardua, soprattutto se non si vuole svelare un numero eccessivo di colpi di scena: nella città di *New York-sur-Loire*, chimerica ed iperbolica unione tra la Grande Mela e le metropoli francesi, ogni secolo si svolge la cerimonia di assegnazione del *Premio Nobel per la Pace*. Questo premio, che concede notevole popolarità e controllo delle masse di cittadini che accorrono ad assistere all'evento, è conteso tra numerose fazioni: la **foca Diego**, un pinnipede appena arrivato in città, è scelto dai professori della classe pedagogica per essere il loro rappresentante e vincere l'ambito titolo.

A mettere i bastoni tra le ruote di questi fantomatici esperti, guidati dal perfido **Presidente**, intervengono il demonio in persona, **Belzebù**, e forse gli unici personaggi positivi dell'intera opera, i cani. Il tutto è narrato, non senza rocambolesche avventure e paradossi temporali, dal **Professor Lombax**, pedagogo pentitosi e ravvedutosi nel corso della vicenda.

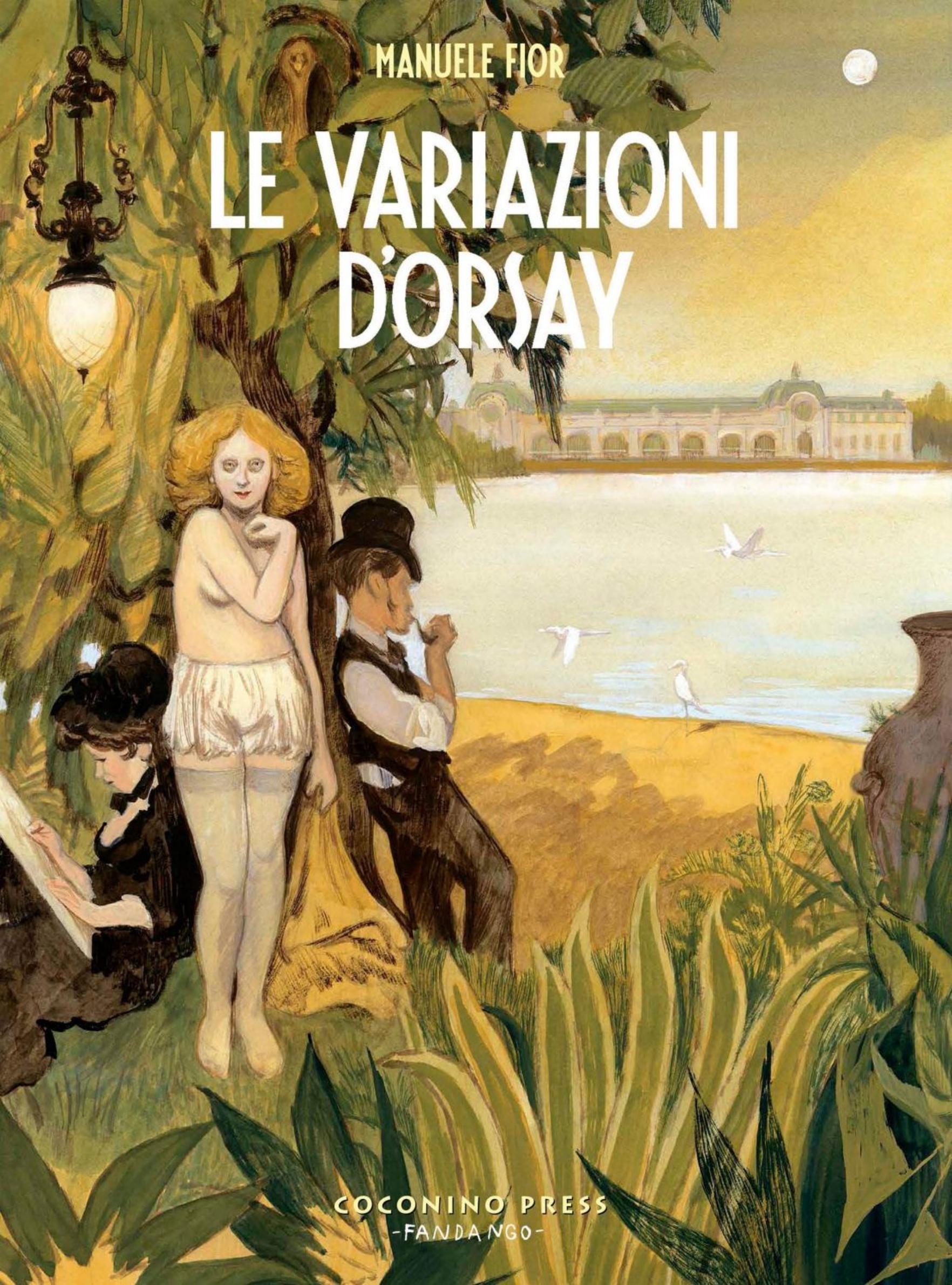
La vicenda, pur sviluppandosi per circa duecento pagine e con fitti dialoghi e didascalie, resta volutamente arzigogolata ed ermetica: difficile presentarne un'interpretazione univoca e certa poiché **Nicolas de Crécy** si dimostra propenso a riproporre una sfida alla narrazione sequenziale che ha caratterizzato una certa parte del

fumetto francese.

Il crescendo di assurdità e stranezze è esaltato da illustrazioni finemente dettagliate e ricchissime di elementi – con un plauso ai panorami cittadini e all'incredibile corpo del Presidente – con un'evidente miglioramento tecnico nel passaggio dal primo al terzo volume. Il percorso di crescita creativa dell'autore è evidente ed il terzo segmento narrativo è certamente il più interessante.

Questo offre spunti di riflessione sul rapporto *uomo-natura* e sul ruolo della creazione del simbolo come sublimazione (e virtualizzazione) di caratteri fisici: uno spunto forse non originale, ma certamente interessante e che offre all'autore la possibilità di sviluppare efficacemente la propria interpretazione di **Belzebù**. Esuberante, malvagio ed al contempo raffinato, il **Lucifero** di **de Crécy** è un personaggio adorabile, esaltato da un'ironica raffigurazione come *enfant terrible*, e che potrebbe valere da solo la lettura del volume.

Il difficoltoso approccio narrativo potrebbe far storcere il naso a molti lettori italiani, decisamente poco usi a confrontarsi con uno stile simile e che dovrebbero considerare l'ipotesi di dedicare più di una lettura a *Il celestiale Bibendum*: a meno che non siate profondi ammiratori delle opere dei fondatori di *Les Humanoïdes Associés* e dei maggiori esponenti del fumetto di genere francese, il consiglio è di sfogliare alcune pagine dell'opera e riflettere attentamente prima di effettuare l'acquisto. Ineccepibile la traduzione dell'opera e l'edizione curata dalla **Eris**, praticamente un'unione dei due volumi che compongono l'*édition Intégrale* pubblicata nel gennaio 2015 in **Francia**.



MANUELE FIOR

# LE VARIAZIONI D'ORSAY

COCONINO PRESS  
-FANDANGO-



Vi è mai capitato, mentre vi trovate a bordo di un mezzo pubblico in una città sconosciuta, di desiderare ardentemente di scendere a una qualsiasi fermata e passeggiare per un po'?

Questa è la sensazione che si ha concludendo la lettura de *Le variazioni d'Orsay*, l'ultima opera di **Manuele Fior** edita in Italia dalla **Coconino Press**.

Un'impressione che sembra esser suggerita dallo stesso autore dalla prima pagina: il lettore accompagna una giovane donna, **Gisèle**, all'appuntamento con **Odile**, cugina giunta in città in occasione del compleanno della prima e dell'esposizione universale. Un incontro che assume un valore maggiore di un semplice *incipit* ed *explicit*: con grazia e semplicità l'autore ci presenta l'originaria struttura e funzione della *Gare d'Orsay*, la stazione ferroviaria inaugurata il 28 maggio 1900 in occasione dell'esposizione universale.

I campi lunghi e la prospettiva a volo d'uccello descrivono splendidamente l'edificio progettato da Victor Laloux, mentre il dialogo tra le due donne ne

coglie novità e bellezza. Chiunque abbia visitato il *Musée* e ne abbia ammirato il gioco tra modernità e antichità potrebbe anche fermarsi qui per lasciarsi andare a queste, poche, pagine.

Pagine che cedono il passo alla natura trasfigurante del luogo, del museo. Essa coglie un lettore impreparato, distratto, e lo spinge a riscoprire il suo essere un esaminatore: per questo motivo **Manuele Fior**, autoritrattosi intento a rimirare la *Incantatrice di serpenti* di Rousseau, non può che essere allontanato.

Nella struttura ciclica che caratterizza l'opera, l'attento osservatore è ironicamente proprio colui che reagisce volgarmente al divieto dell'assuefatta ed indifferente custode del quadro.

Una reazione dovuta a un processo che l'autore stesso ha colto in un'intervista per *Fumettologica*, raccontando la visita ai magazzini del museo:

«Ti rendi conto che sono semplicemente dei quadri, dei pezzi di legno con una tela dipinta, non dei feticci come ormai son diventati adesso. Riesci a guardarli in maniera disincantata!».

Si crea un percorso ineluttabile che si snoda partendo da **Jean-Auguste-Dominique Ingres**, rabbioso e destinato ad assistere alla morte della sguadrina che ispirerà *La sorgente*, e conduce ad **Edgar Degas**.

Di lui, così come di **Claude Monet**, **Berthe Morisot** e degli altri impressionisti, sono narrate debolezze, follie, aggressività che è impossibile racchiudere nel giudizio frettoloso ed adulatorio del pubblico. Un giudizio che dimentica la fine della vita umana, non destinata a non sopravvivere all'opera d'arte, e che non riconsegna questi uomini alla loro forma originaria: l'essere *fauves*, bestie.

Forse è accaduto anche a voi: soddisfatto l'impulso di scendere e compiuta una passeggiata avete raggiunto un'altra fermata e avete ricominciato il viaggio, consci che un altro luogo, magari un gran palazzo, vi stesse aspettando. Non sappiamo se vi sia accaduto, ma crediamo si possa dire che sia capitato a **Manuele Fior**. Per fortuna.

**Dario Oropallo**



# CIVIL WAR

QUELLO CHE C'È DA SAPERE  
E QUEL CHE NON VEDREMO AL CINEMA

Il **Marvel Cinematic Universe** è suddiviso in fasi, blocchi di film che costituiscono l'equivalente cinematografico di un arco narrativo, un insieme di storie collegate tra loro per rimandi diretti o coerenza tematica.

La **Fase 1**, iniziata con *Iron Man* e conclusa dal primo *The Avengers*, è servita a introdurre singolarmente i personaggi più importanti, definire i contorni dell'universo **Marvel** su pellicola e sancire la prima storica formazione degli **Avengers** su grande schermo. Qualunque appassionato di fumetti di fronte all'iconica carrellata di Cap e soci in posa al grido di "*Vendicatori Uniti*" ha avuto un fremito, ve l'assicuro.

La **Fase 2** è stata quella della contaminazione. Nei film individuali vengono introdotti nuovi personaggi minori, si fa cenno agli eventi narrati in altre pellicole, l'Universo si estende fino alla galassia e la sensazione che i destini di tutti i personaggi **Marvel** sia sempre più interconnesso si fa via via più palpabile grazie alla *storyline* delle gemme dell'infinito che occupa spesso le scene post-titoli-di-coda, destinata a sfociare nel doppio *Infinity Wars* che concluderà la **Fase 3** nel 2018-2019.

L'incipit di questa terza Fase è però rappresentato da *Capitan America - Civil War*, titolo su cui pesavano enormi aspettative legate in piccolissima parte alla bontà del precedente *The Winter Soldier*, ma soprattutto al peso specifico di quel suffisso e a ciò che *Civil War* ha rappresentato nell'**Universo Marvel** fumettistico. Aspettative che negli ultimi giorni si sono considerevolmente sgonfiate dopo il rilascio del primo *trailer* ufficiale.

## LE PREMESSE DELLA CIVIL WAR

Per capire i motivi della delusione bisogna prima fare un passo indietro e comprendere l'importanza che *Civil War*

ha avuto sull'**Universo Marvel** canonico, quello che ogni settimana racconta nuove storie negli albi a fumetti, sia sull'impianto narrativo complessivo, sia come fenomeno di costume.

*Civil War* è un *crossover*, uno di quei maxi-eventi che solitamente vengono allestiti nel periodo estivo in cui tutti o quasi i super-eroi più importanti si riuniscono per fronteggiare una minaccia comune troppo grande per essere sconfitta singolarmente, tipo entità cosmiche divoratrici di mondi o eserciti di alieni mutaforma da anni infiltrati tra le fila terrestri. In *Civil War* tuttavia la minaccia non arrivava da lontano, ma era rappresentata dai super-eroi stessi.

Durante un disastroso incidente causato dai **New Warriors**, giovane supergruppo protagonista di un reality, 600 persone perdono la vita a causa di una detonazione innescata dal criminale **Nitro**, tra cui numerosi bambini di una vicina scuola. È il classico *casus belli*, la scintilla che spinge l'opinione pubblica oltre la soglia della sopportazione per gli innumerevoli danni collaterali causati dagli eroi in maschera nel corso degli anni. Il **Congresso** impiega meno di una settimana per approvare la legge sul **Protocollo di Registrazione dei Superumani**, una norma che obbliga ogni vigilante mascherato a rivelare al Governo la propria identità, diventando di fatto un agente al servizio degli Stati Uniti.

La comunità supereroistica si spacca in due: da un lato **Iron-Man/Tony Stark**, già consulente governativo e fervente sostenitore della necessità di regolamentare le attività superumane, dall'altro **Capitan America**, ribelle in fuga per la difesa dei suoi ideali. Ogni singolo eroe mascherato – ma anche criminale, semi-dio, mutante o alieno operante sulla Terra – è costretto a decidere da che parte

stare e a chi decide di non firmare l'**Atto di Registrazione** rimangono solo due opzioni: la clandestinità o le galere governative.

## LE CONSEGUENZE DELLA CIVIL WAR

Pur trattandosi di una storia almeno in parte slegata dai classici intrecci supereroistici, la risoluzione del conflitto in *Civil War* passa comunque per una serie di scazzottate epiche tra decine e decine di eroi in costume.

Nonostante l'approccio in fondo semplicistico a tematiche complesse, il dilemma morale a cui l'intero **Universo Marvel** fu sottoposto consentì alla compagnia di ottenere abbondante copertura mediatica su network e giornali, nazionali ed internazionali, rafforzando il proprio ruolo di editore più legato alla contemporaneità, elemento che da sempre consente alla **Marvel** di spiccare sulla rivale **DC Comics**. Se storicamente gli eventi dell'**Universo Marvel** si sono svolti in una realtà che rispecchiava gli eventi della nostra, da *Civil War* in poi quel legame si fece ancora più saldo.

L'eco della *storyline* non solo aveva moltiplicato esponenzialmente la fama della casa editrice, ma era riuscita anche ad avvicinare un buon numero di nuovi lettori per i quali era stato allestito un nuovo **Universo Marvel** riplasmato ad hoc dopo gli eventi di *Civil War*. Per una volta lo strillo "*niente sarà più come prima*" che accompagna ogni maxi-evento si era rivelato veritiero, almeno per un certo periodo di tempo. I **Vendicatori** finirono divisi in due formazioni, una ufficiale composta dagli eroi registrati capitanata da **Iron-Man** e una clandestina che accoglieva quanti si erano rifiutati di rivelare al governo la propria identità. **Spider-Man**, dopo aver rivelato al mondo la propria identità segreta spinto da **Tony Stark**, si ritrovò costretto a chiedere aiuto a **Mefisto**



per cancellare traccia di questo evento e riscrivere la sua vita (e non fatemene parlare oltre, fidatevi).

I **Thunderbolts**, un gruppo di pericolosi criminali, grazie alla registrazione governativa furono trasformati in una formazione autorizzata al comando di **Norman Osborn**, il magnate sotto la maschera del folle **Goblin**. L'evento più sconvolgente però riguardò il destino di **Capitan America**, costituitosi dopo aver assistito ai danni – anche in termini di vite umane – che lo scontro stava costando e ucciso da un colpo sparato tra la folla sui gradini del tribunale di New York prima che il suo processo potesse avere inizio. *(Tranquilli, siamo nei fumetti e la gente risorge più facilmente che nei testi sacri: Cap è poi tornato in vita nel giro di un annetto, giusto in tempo per il #600 della sua testata personale.)*

## QUEL CHE NON VEDREMO IN CIVIL WAR AL CINEMA

Riguardando il *trailer* della versione cinematografica di *Civil War* la prima differenza a saltare agli occhi riguarda la portata del conflitto. Da un lato abbiamo un intero universo narrativo in cui ogni singolo personaggio è stato coinvolto negli eventi scaturiti dall'**Atto di Registrazione**: ai tempi della pubblicazione del crossover tutte le testate dei singoli eroi contenevano storie collegate alla guerra civile, nessuno escluso. Dall'altro, almeno a giudicare da quanto si vede nei due minuti di *trailer*, sul grande schermo ci ritroviamo con **Cap e Iron-Man** impegnati a litigare per il destino di **Winter Soldier** supportati da una manciata di personaggi in uno scontro

che si risolverà nel corso di un paio d'ore.

Di sicuro la scala della *Civil War* cinematografica non si rivelerà così contenuta, altri personaggi si schiereranno con Cap o Iron-Man e già sappiamo che la nuova versione di **Spider-Man** farà la sua prima apparizione grazie all'accordo siglato con Sony. Proprio la **frammentazione dei diritti cinematografici** – a suo tempo svenduti dalla **Marvel** per salvarsi dalla rovina economica, ironia della sorte – ci impedirà però di assistere a una versione anche solo lontanamente paragonabile alla *Civil War* fumettistica. Reed Richards, il **Mr. Fantastic** dei fantastici 4, non potrà essere al fianco di Stark nella creazione delle – fascistissime – prigionie governative



in cui rinchiodare i ribelli. Il novello **Spider-Man** difficilmente svelerà al mondo la sua identità, considerando che il futuro gli riserva un *reboot* in cui le sue avventure ripartiranno da zero ricollocandolo al liceo durante l'adolescenza. E al momento il volto dell'attore che lo interpreterà è così poco noto che vederlo spuntare da sotto la maschera farebbe davvero poco effetto.

E ancora, con ogni probabilità **Thor** non sarà clonato dalla fazione pro-registrazione approfittano della sua temporanea uscita di scena durante il **Ragnarok** – che nell'universo di celluloide avrà luogo successivamente a **Civil War** – né si macchierà dell'omicidio di **Giant Man**. Più in generale, non vedremo nessun **Giant-Man**, i **New**

**Warriors** non la combineranno grossa, i **Thunderbolt** non si prenderanno il centro della scena e nessun altro degli strambi personaggi citati in precedenza si farà vivo su pellicola. All'apice dello scontro, **Times Square** non sarà teatro di alcuna battaglia campale con centinaia di eroi e ribelli in maschera a decidere a suon di superpoteri i destini di una legge (*liberticida, se chiedete a me da che parte sto*).

#### **PERCHÈ NON VEDREMO TUTTO CIÒ AL CINEMA?**

Il punto fondamentale della questione è che la **Marvel** non ha nessuna intenzione di stringere ulteriori accordi con la **FOX** per riacquistare altre licenze, anzi al momento nel suo universo narrativo cartaceo i **F4** sono sciolti e

finiti ai margini degli eventi che contano, mentre i mutanti sono sempre più relegati in una loro bolla narrativa, costantemente a rischio estinzione, con gli **Inumani** – già apparsi in **Agents of S.H.I.E.L.D.** e futuri protagonisti di una serie tv – che stanno via via prendendo il loro posto come razza simbolo delle minoranze.

La politica della casa delle idee in buona sostanza è quella di svalutare le proprietà intellettuali concesse a terzi e di potenziare la forza di quelle in mano propria (con l'eccezione di **Spider-Man**), ma siamo di fronte a un simbolo cui non si può rinunciare.

La conseguenza più diretta di questa politica si riflette però sulle aspettative per **Civil War**, inevitabilmente



condizionate dal fatto che il titolo porta alla mente dei lettori una delle manifestazioni più spettacolari di quel fenomeno *pop, camp* e *kitsch* che è la narrativa di supereroi concentrato in due gigantesche fazioni, centinaia di maschere, destini sconvolti, personaggi minori che si godono il loro istante di gloria, il tutto in un universo così fittamente popolato da richiedere un tomo di oltre un migliaio di pagine

per censirne gli abitanti più celebri e impegnato a fronteggiarsi per un'estate intera sotto gli occhi impietriti del mondo.

**Capitan America: Civil War** necessariamente non potrà essere nulla di tutto ciò. Il ricorso al suffisso **Civil War** serve da richiamo, anche se ad analizzare un po' nel dettaglio il trailer si nota come parte del *plot*

cerchi di ricalcare le vicende cartacee. Questa volta il ruolo di *casus belli* spetta a **Winter Soldier**, forse per ciò che ha combinato in precedenza o forse per un qualche attentato per cui viene incastrato. Ancora una volta a **Cap** viene chiesto di rispondere a un'autorità governativa – o sovranazionale in questo caso – e ancora una volta il suo rifiuto conduce a una frattura nella ristretta comunità di eroi che abbiamo



imparato a conoscere nei precedenti film, insieme a qualche nuova aggiunta tra i personaggi protagonisti di un film nella Fase 3.

La riduzione del conflitto da battaglia epocale tra centinaia di omaccioni e donnine in costume a scontri tra una ristretta cerchia di personaggi, per quanto innegabilmente deludente in un primo momento, non condiziona però

necessariamente la bontà del film. Se le *splash-page* con una gran quantità di personaggi in posa fanno sempre il loro effetto, avere più di quattro personaggi che se le suonano svolazzando per lo schermo spesso è semplicemente sinonimo di confusione (prova ne sia l'incomprensibile epopea dei *Transformers* di Bay).

Tirando le somme, *Capitan America: Civil*

*War* sembra destinato a ricalcare da un lato il tono da thriller fantapolitico del capitolo precedente e dall'altro una delle trame più riuscite e innovative dalla *Marvel* cartacea.

Guardando al film da questo punto di vista, in fondo, il risultato potrebbe non essere poi così male.

Claudio Magistrelli

# 30 ANNI DI AMIGA



Storia di un fedele e devoto  
compagno di avventure

E se l'avessero inventata, la macchina del tempo? Beh, allora chiederei *sine ulla dubitatione* di farmi trasportare a oggi, trent'anni fa. Già, perchè il 23 luglio 1985, in una super sberlucicante presentazione newyorkese, con tanto di **Andy Warhol** occupato a sfruttare le potenzialità grafiche del computer per realizzare dipinti digitali, **Commodore** presentava per la prima volta **Amiga** (1000). E no, il mondo non sarebbe più stato lo stesso.

Tralascio volutamente ogni disquisizione sui prodigi tecnici di cui **Amiga** era capace. Liquiderei la faccenda dichiarando che stava 5-10 anni avanti a tutti. Non per nulla è stato l'ultimo "home computer", visto che poi, morto lui, lo scenario è diventato *Pc-Only*. Non voglio nemmeno attaccare la pezza nostalgico-incazzosa su quanto ebete si dimostrò il management di **Commodore**, che riuscì nell'impresa di buttare alle ortiche un lustro di vantaggio su qualsiasi avversario, per fallire miseramente nel 1994 con **Amiga** ancora vivo e vegeto.

Sono il primo a divertirmi a pensare "what if" (recentemente sono sbucate nuove foto pure della *Playstation Nintendo*, giusto per esaltare gli animi dei retrogamer dietrologi), ma credo fermamente che la bellezza di un sistema videoludico sia dovuto in gran parte al suo esistere in un dato e preciso momento storico. Quello che invece amo ricordare sono gli aspetti più, diciamo, esperienziali.

La prima volta che vidi **Amiga 500** fu, ovviamente, sulle pagine di una rivista, **Commodore Gazette**, che svettava tra le tante ai tempi disponibili per i computer **Commodore**. Per tutti **Amiga** era diventato un nome quasi mistico ed i pochi che avevano provato il modello 1000 ne dicevano meraviglie. Però a me sembrava un po' troppo serio e professionale. Poi, un giorno, l'epifania:

Il numero 14 di **Zzap!**, l'edizione luglio / agosto 1987, dedica tre pagine ai primi giochi **Cinemaware** (*DOTC, Sinbad e SDI*) e dichiara ufficialmente iniziata l'era dei **16 bit**. Da allora casa Chirichelli non è più la stessa, nonostante nei mesi a venire il **Commodore 64** inanelli un capolavoro dopo l'altro. Ha inizio il lento e progressivo accumulo di denaro atto a racimolare la somma necessaria per acquistare il nuovo oggetto del desiderio. Ogni mancia, regalo e paghetta viene accumulata con pazienza e precisione Merkeliana. I mesi passano. Le riviste iniziano a dare sempre più spazio ai 16 bit, ma resisto stoicamente col 64 e gli amati *Bubble Bobble, IK+, The Last Ninja e Hysteria*.

La seconda epifania si verifica un pomeriggio di giugno del 1988, appena finita la scuola, quando un mio caro amico e compagno di banco del Liceo Berchet, mi fa, con assoluta nonchalance: sai che ho preso l'**Amiga**? Così, preso a tradimento, svengo. Poi mi risveglio, vengo al volo il 64, ordino un **Amiga 500** e mi scapicollo a casa sua per iniziare a conoscere il mondo ludico amighista, che solo allora stava cominciando a carburare con i primi titoli di un certo spessore quali *Ports of Call, Battle Chess, Carrier Command, Rocket Ranger, Starglider 2, F/A-18 Interceptor, Menace, Obliterator* ed alcune conversioni di classici del 64 (alcune delle quali però a volte riuscivano veramente male, tipo *Hawkeye*) che se da un lato pagavano dazio sul fronte della giocabilità vera e propria, riuscivano, con i loro colori supersaturi, la musica galvanizzante e la meravigliosa definizione e pulizia, a sembrare più belli di quanto in realtà non fossero (non che i capolavori scarseggiassero, peraltro).

Siccome in certi ambiti sono stato indubbiamente fortunato, l'era di **Amiga** ha coinciso più o meno perfettamente con l'epoca del liceo e questo mix fa

sì che conservi una quasi perfetta memoria di entrambe le esperienze.

Così, mi basta fare brevemente mente locale per ricordarmi di quella volta che preordinai **Lords of the Rising Sun** in un negozio del centro e poi implorai mia madre di andarlo a prendere al posto mio perchè mi ero beccato una megafebbre e avevo paura che qualcuno me lo fregasse, di quella volta che assieme a due compagni di scuola approfittammo di una delle (innumerevoli) manifestazioni pro/contro qualcosa per farci 5 ore filate di **Kick Off** mattutino, di quell'altra che peregrinai per tutti i negozi piratozzi milanesi (*Newel, Flopperia, etc.*) per recuperare **Blood Money** che finii per comprare originale da *Pergio* perchè volevo avere a tutti i costi anche il dischetto con la presentazione, del giorno in cui mi rifiutai di partecipare ad un battesimo "parentale" per giocare a *Tv Sports Football* e *Hybris* e mille altri aneddoti che hanno segnato indelebilmente la mia giovinezza.

Nonostante ammetta senza problemi di essere un nostalgico, dal giorno in cui vendetti il mio **Amiga 500**, dopo quasi 8 anni di onorata carriera e migliaia (letteralmente) di ore passate a giocare, smanettare con gli applicativi e incappare in *guru meditation* assortite, non ho più provato i giochi di quel tempo, certo che oggi non farebbero di certo lo stesso effetto. Osservo apatico ed indifferente i vari (e un po' patetici, a dirla tutta) tentativi di riesumare il brand (vedi l'ultimo in ambito smartphone). Paganini non ripete e ogni lasciata è persa.

**Le grandi storie d'amore, del resto, si vivono una volta sola e poi diventano eterne, nel ricordo.**

In ogni caso, **buon compleanno Amiga.**

**Andrea Chirichelli**

# METAL GEAR SOLID V



FAREWELL SNAKE

## Postmoderno.

L'aggettivo in assoluto più inflazionato per descrivere un'opera di qualsiasi genere.

Fregiamocene, perché ora più che mai è azzeccato. **Metal Gear**, già prima dell'acquisizione del suffisso "**Solid**", è una serie che vanta una scrittura decisamente ambiziosa.

L'arte di **Hideo Kojima** sta nello scrivere storie "frattali", che più vanno avanti più si spezzettano e si dividono, aggiungendo dettagli per giustificare altri dettagli, inglobando temi, idee, ideologie, fino a formare una Babele dove nascono e si mescolano storie e finzioni così assurde da sfiorare nel grottesco, ma propinate con una tale abilità da sembrare verosimili.

La sua tecnica di *gametelling* è unica, debordante, spesso insostenibile. In **Metal Gear Solid V** si è evoluta arrivando probabilmente alla quadratura del cerchio. In che modo? Difficile dirlo, ma ci provo.

Qualcuno dice che in **Metal Gear Solid V** ci sia meno storia rispetto ai predecessori. Quel qualcuno mente. Semmai è la narrazione che è cambiata. Prima veniva sbattuta in faccia senza ritegno con ore e ore di *cutscene*. La fruizione, passiva e pesante come un mattone.

Ora: un breve briefing introduce alla missione e accenna ai retroscena delle vicende. I dettagli sono contenuti nelle *cassette*, ed è qui che si dispiega l'immensità della narrazione. Le conversazioni

registrate sono come uno sceneggiato radiofonico recitato magistralmente, che permette di capire meglio quali sono le cause e le conseguenze delle nostre azioni.

È possibile addirittura ascoltarle mentre si svolge una missione, con una libertà di scelta e di azione mai vista prima in un **Metal Gear Solid**.

**Kojima** ha preso i fogli del suo *plot*, ne ha fatto degli origami. Sculture di carta, leggere e stilizzate.

Si può coglierne il significato semplicemente osservandone la composizione, oppure aprendoli, leggendone il contenuto.

All'interno si trovano tutte le tematiche kojimiane, il suo *pantheon* di divinità che sorgono e decadono, si ingannano e si redimono; le riflessioni filosofiche sul reale e sul falso – in un mondo dove non si riesce a distinguere il falso dal vero, il fantasma dalla persona, dove persino le nostre percezioni e i nostri ricordi possono essere alterati, di chi ci si può fidare? -; le pseudoscienze (*Eco, sei tu?*), l'antimilitarismo camuffato nel suo opposto, la trasfigurazione fisica che corrisponde a quella psicologica, tutto collegato in un disegno complicatissimo ma allo stesso tempo armonioso.

Un trattamento simile è stato riservato al giocato: svecchiato e snellito per fare fronte alla più grande rivoluzione che la saga abbia mai visto.

Dimenticate gli stanzoni dove giocare a nascondino con dei bot.

Il campo di battaglia ora è un mondo liberamente esplorabile, ma al contempo "strutturato", che in base all'occasione viene recintato per diventare un livello con i suoi limiti e il suo design.

Chi i giochi li sa fare dice che in fondo un gioco è sempre un labirinto, dove il giocatore prima pianifica la strategia di fuga e poi la mette in pratica. Così sono le missioni di **MGS V**, labirinti sì, ma che, una volta risolti, mostrano sempre le strade che non sono state percorse, le scelte che non sono state fatte.

Una base può essere violata silenziosamente o conquistata con la forza, un bersaglio lo si può rapire o terminare.

Ad aggiungere variabilità all'azione ci sono le spalle, che possono accompagnare **Snake** in missione, creando diversivi, svelando nemici e trappole o fornendo copertura. I designer vi dicono: "*insomma, questa è la mansione, questo il luogo, fate come vi pare, poi i conti li facciamo alla fine*".

E non pensate che le vostre azioni non abbiano conseguenze: muovetevi sempre dopo il tramonto e i soldati cominceranno a montare visori notturni, fate i fenomeni con gli *headshot*, vedrete spuntare sempre più elmetti sulle teste dei nemici e così via. Quello di **MGS V** è un mondo governato da un paradigma deterministico.

E come è pennellato, questo mondo.

Il **Fox Engine** è spettacolare nel



ricreare ambienti sconfinati e credibilissimi. Montagne, deserti, paludi e foreste, con le situazioni climatiche in continua evoluzione e il ciclo giorno/notte senza perdere un colpo. Per non parlare della distruttibilità. Ogni corpo reagisce al movimento, tutto può rompersi e fare rumore: alberi, pali dell'elettricità, torrette, fino agli oggetti più piccoli come bidoni, bottiglie, taniche di plastica. Date ai giapponesi un motore del genere e questo è quello che ne cavano fuori: un mondo vivo in cui vale la pena perdersi.

Il nuovo **Snake** vi si adatta alla perfezione: i movimenti sono fluidi, col sistema di controllo che permette di reagire dinamicamente alle situazioni impreviste.

Certo, rimangono alcuni difetti congeniti della serie, il cambio d'arma scomodissimo (con due comandi direzionali per poterla selezionare), ad esempio, o la scarsa praticità dei menù, ma tutto sommato hanno un peso marginale sull'esperienza.

E **Big Boss** non ha diritto a una pausa ogni tanto? No. Non si ferma mai,

nemmeno quando torna al quartier generale.

La **Mother Base** infatti non è solo un *hub*, è un organismo vivente che cresce come una città e come tale va gestita.

La gestione di risorse, infrastrutture, sviluppo e demografia risulta fondamentale per sviluppare nuove armi ed equipaggiamenti.

Una soluzione tanto curata quanto odiosa per chi odia i gestionali, ma, per fortuna, con l'avanzare del



tempo, il management si automatizza abbastanza.

Ok, basta col panegirico. Non tutto è perfetto: abbiamo un secondo capitolo tirato via, dove emergono tutti i problemi di una produzione travagliata, alcune missioni principali sembrano più superflue di quelle opzionali, tanto che per certi momenti sembra di agire senza un motivo.

Il sistema di valutazione assegna voti apparentemente random; la difficoltà in molte occasioni scende

sotto i livelli di guardia; alcune parti secondarie del gioco e della trama non sono state sviluppate a modo. Ma, in tutta onestà, sono macchioline trascurabili nel meraviglioso quadro finale.

Mi piace pensare che questo sia il *Metal Gear* che **Kojima** ha sempre avuto in mente di fare sin dall'inizio. Ma non è così. *MGS V* sarà ricordato come il meno kojimiano della serie: è la risposta a chi gli criticava di essere più un *regista wannabe* che un *game designer*. I fan forse lo detesteranno, ma chi ai videogiochi ci gioca

non potrà che amarlo (o almeno apprezzarlo).

Ora la situazione è questa: con **Konami** che passa ai *pachinko* e i giochi per cellulare, **Kojima** in esilio e il resto del Giappone che è un deserto creativo, per i giochi sembrerebbe "Tutto Finito".

Godetevi l'ultimo ruggito del Giappone, poi fate festa. Gloria a **Kojima**, gloria al Giappone che fu, gloria ai giochi.

**Flavio Del Prete**

**SEGA  
VS  
NINTENDO**

**and the Battle that  
Defined a Generation**



# **CONSOLE WARS**

**BLAKE HARRIS**

**FOREWORD BY**

**SETH ROGEN &  
EVAN GOLDBERG**



Oggi ormai la *console war* è un passatempo da forum per ex-giocatori incastrati davanti a un monitor d'ufficio dalle 9 alle 18, un amo con cui le news di qualche sito provano ad attirare giovani in crisi ormonale, uno sterile esercizio utile ai possessori di console *next-gen* per dimenticare la penosa assenza di titoli validi accapigliandosi su una manciata o più di pixel anziché parlare di giochi.

Vedendola ridotta in questo stato non si direbbe, ma la *console war* è il pilastro su cui è stata fondata l'industria del videogioco, una guerra iniziata da **SEGA** nel tentativo di detronizzare **Nintendo**, condotta senza esclusione di colpi dal tramonto degli anni '80 attraverso i primi gloriosi anni '90, e conclusa non senza sorprese da **Sony** dopo un balletto di corteggiamento che l'ha vista avvicinarsi a più riprese ad entrambi i contendenti, per poi concludere le danze da solitaria vincitrice.

Un periodo storico irripetibile, probabilmente il più importante per la definizione dell'industria del videogioco così come la conosciamo oggi. Una concentrazione temporale di uomini, società, intuizioni e personaggi che ha finito per modellare indelebilmente gli anni a venire, tracciando in poco più di un lustro traiettorie impensabili, con picchi insperati e tragici crolli.

I fatti principali sono noti. Nel 1983 il videogioco era passato rapidamente da *next big thing* a bolla tecnologica del decennio. Un mercato invaso da fiumi di paccottiglia in cartuccia, una valanga di giochi tremendi che nel bieco tentativo di sfruttare licenze cinematografiche assortite aveva finito per abbassare oltre il livello di guardia la considerazione del pubblico per il videogioco. Così mentre **Atari** seppelliva migliaia di cartucce invendute di E.T. nel deserto del New Mexico, console e giochi rimanevano a prendere polvere

sugli scaffali dei negozi di mezzo mondo.

Ad emergere dalle macerie fumanti fu una piccola industria giapponese, nata come produttrice di carte da gioco e arrivata a programmare videogame dopo un lungo processo di diversificazione durante il quale si era occupata anche dell'importazione in territorio statunitense dei *coin-op* prodotti in Giappone, prima di decidere di lanciarsi nella produzione in proprio sotto la guida creativa di un certo **Shigeru Miyamoto**. Supportato da titoli di qualità stellare il **Famicom**, divenuto **NES** negli USA, riuscì a riaccendere la curiosità dei più giovani intorno al videogioco cannibalizzando l'intero mercato e lasciando ai concorrenti le briciole. Mentre la generazione 8-bit volgeva al tramonto però qualcuno all'orizzonte ambiva a detronizzare l'apparentemente imbattibile **Nintendo** e sconvolgere l'industria del videogioco.

Il racconto di come **SEGA** sia riuscita a sorpassare **Nintendo** dopo una lunga rincorsa per poi finire travolta da scellerate decisioni interne occupa un posto di rilievo in ogni libro dedicato alla storia del videogioco. Laddove in molti hanno provato a narrare questi eventi ora col piglio dello storico ora affidandosi a un tono più divulgativo, **Blake J. Harris** col suo **Console Wars** azzarda invece una nuova via inedita, romanzando le versioni dei protagonisti raccolte attraverso una lunga serie di interviste condotte in prima persona.

Riemerso dalla lettura della bella edizione italiana confezionata dalla **Edizioni Multiplayer.it** e tradotta da **Christian La Via Colli** credo di aver capito perché **Seth Rogen** – autore dell'introduzione insieme a **Evan Goldberg** – abbia già opzionato il libro per produrne una versione cinematografica.

**Console Wars** è la versione *nerd* di *The*

*Wolf of Wall Street*. No, non ci sono droghe, donne mezze nude né party sugli yacht ma, al di là dell'assenza degli eccessi, al centro del racconto si trova ugualmente la figura di un uomo solo al comando, convinto di poter portare la propria piccola compagnia oltre ogni limite, sfidando pregiudizi e consuetudini del mercato. Il Jordan Belfort di **Console Wars**, è **Tom Kalinske**, l'uomo che ha salvato **Mattel** trasformando **Barbie** in un'icona.

**Harris** ce lo presenta nelle primissime pagine durante una vacanza familiare a Maui, una parentesi di riposo dopo l'addio a **Mattel** per mancanza di stimoli imprevedibilmente interrotta dalla comparsa di **Nakayama**, boss di **SEGA of Japan**, deciso a far accettare a **Kalinske** la presidenza della divisione americana della compagnia.

Da quel momento in poi l'ascesa e la caduta di **SEGA** vengono narrate da **Harris** attraverso il punto di vista privilegiato di **Kalinske**. Benché la prospettiva saltuariamente passi ad osservare lo svolgersi degli eventi dall'ottica di **Nintendo** o **Sony**, il libro è indubbiamente *SEGA-centrico*. D'altra parte la storia della piccola compagnia che ha sfiorato l'impresa è una di quelle parabole che fanno subito breccia nell'immaginario statunitense, l'*underdog* che sfida le regole imposte e mischiando determinazione con un pizzico di strafottenza arriva laddove nessuno avrebbe potuto immaginare.

C'è anche un altro aspetto da tenere in considerazione però, ovvero la percezione non esattamente positiva che ha accompagnato **Nintendo** negli Stati Uniti e che vale all'azienda di Kyoto il ruolo di *villain* del racconto. Certo, il successo commerciale del **NES** aveva fatto la fortuna di sviluppatori e commercianti anche in USA, ma le ferree politiche con cui la grande **N** gestiva i rapporti con tutti gli anelli



della catena aveva finito per suscitare più di un'antipatia, tracciando un solco in cui **SEGA of America** riuscì a inserirsi sfoggiando fiuto per gli affari e una buona dose di faccia tosta.

Lo scontro fra culture, in realtà, emerge anche all'interno delle fila di **SEGA** stessa, costringendo spesso **Kalinske** e i suoi collaboratori ad agire di testa propria mettendo i vertici giapponesi cocciuti e tradizionalisti di fronte al fatto compiuto, senza di fatto avere possibilità di intervenire. Come nel caso delle storiche pubblicità comparative con cui **SEGA** sfidò a viso aperto **Nintendo** ispirandosi a uno spot di **Reebok** o la decisione di allestire un

emporio **SEGA** di fronte al quartier generale di **Wall Mart** per convincere la più grande catena di supermercati a stelle e strisce ad ospitare il neonato **Mega Drive** – in realtà **Genesis** negli USA – sui suoi scaffali.

Sono proprio i numerosi aneddoti la parte più succosa del romanzo: la trasformazione di un gioco su **Buster Douglas** in un successo nonostante la carriera del pugile sia finita prima ancora di iniziare, la bizzarra concezione che i giapponesi avevano dei gusti americani emersa nel concept originale di **Sonic e Tails**, il bluff con cui **Kalinske** riuscì organizzare il primo lancio contemporaneo a livello mondiale di un

gioco ingannando **Toys "R" Us** o la bizzarra genesi di **Ecco The Dolphin**.

La furbizia di **Harris** tuttavia risiede soprattutto nel non trattare la guerra tra **SEGA** e **Nintendo** come una faccenda ristretta ai cultori di console e pad, estendendone invece la portata a esempio di marketing universale, preferendo il *pop* al *nerd* quando necessario.

La conquista del mercato videoludico di **SEGA** passa infatti attraverso la definizione di un nuovo target a cui vendere i videogiochi, un pubblico più adulto rispetto ai bambini a cui si rivolgeva **Nintendo**. Quasi tutti gli sforzi



di **Kalinske** sono in fondo finalizzati a dipingere **SEGA** come una compagnia "poco convenzionale, moderna e tecnologicamente avanzata" guidata da un gruppo di "pazzi, in senso buono".

Pur convinto che in fondo sia la bontà di un gioco a determinarne il successo, **Kalinske** ha bisogno di attirare le attenzioni della massa su **SEGA** e per farlo sceglie di ridisegnare l'immagine aziendale: di fronte all'impostazione compassata e "totalitaria" di **Nintendo** la scelta più naturale, quasi inevitabile col senno di poi, era proprio quella di spiccare per contrasto, antepo- nendo al classico **Mario** una mascotte veloce e sfrontata come **Sonic**.

Se oggi insomma anche i quarantenni impugnano un pad, buona parte del merito è di **SEGA**; per capire perchè invece oggi non esista più una console **SEGA** bisogna leggere fino in fondo **Console Wars** e sbattere insieme all'impotente **Kalinske** sull'immobilismo della dirigenza giapponese di fronte all'inquietante ombra proiettata da **Sony**.

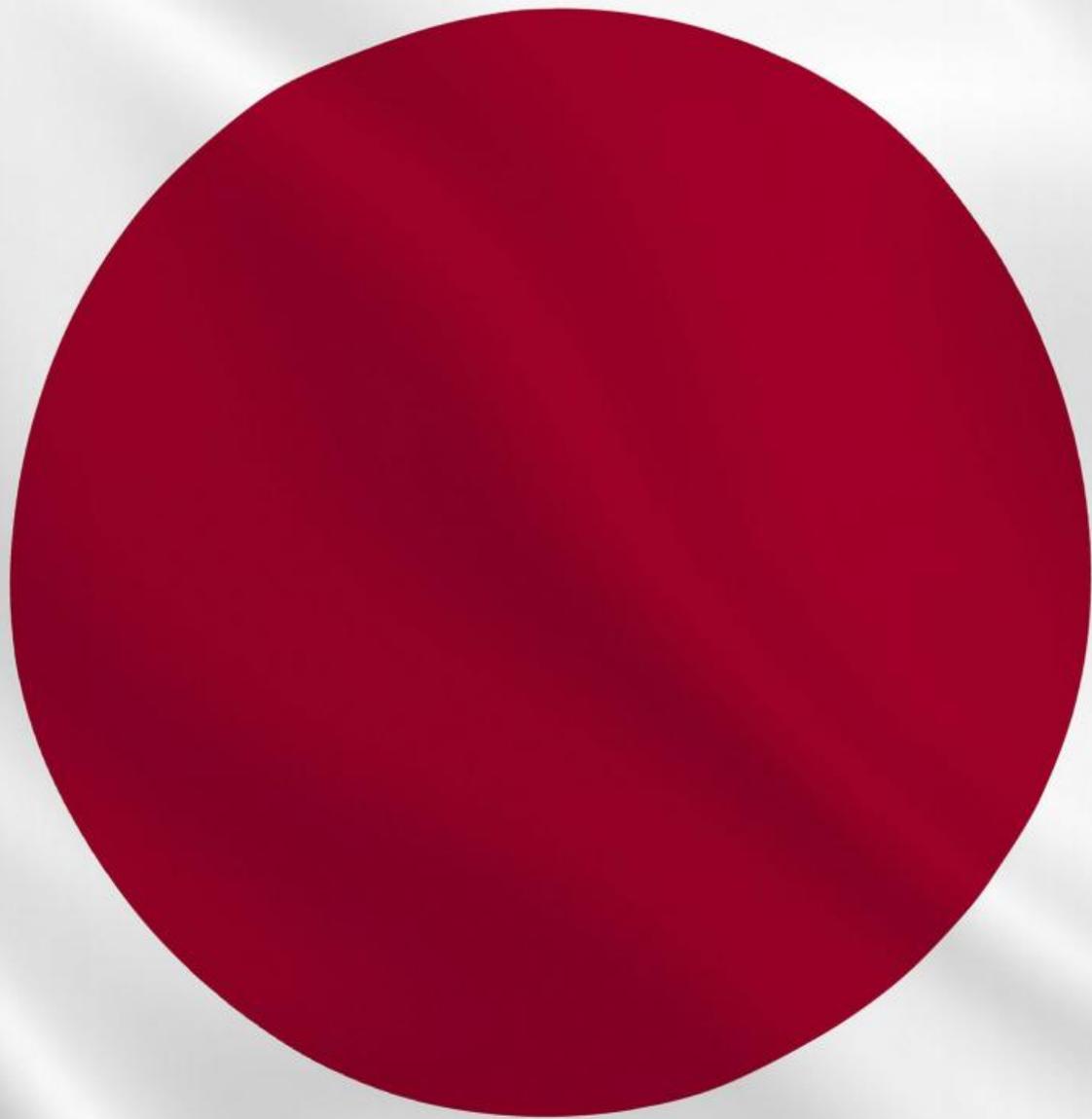
Anche se di tanto in tanto il racconto di **Harris** inciampa in dialoghi un po' troppo forzati che danno l'idea di una ricostruzione forse troppo romanzata in alcuni frangenti, i brevi capitoli che alternano digressioni sulla gestione aziendale ad episodi inediti di vita

quotidiana negli uffici di **SEGA of America** non allentano mai troppo la chiave ironica.

Soppesando con attenzione gli elementi a disposizione, **Harris** è riuscito nel non facile compito di rendere **Console Wars** un racconto universale, intrigante sia per chi già sa che le folle cavalcata di **SEGA** condurrà alla rivoluzione annunciata sul palco del E3 del 1995, sia per chi si farà condurre verso l'irruzione in scena di **Sony** sapientemente orchestrata come la rivelazione del colpevole di un thriller celato sotto gli occhi del lettore fin dalle prime fasi del racconto.

**Claudio Magistrelli**

*5 cose che un Italiano  
deve sapere...*



*...quando visita il  
Giappone*

## 1) Cartoni Animati

Akihabara, il quartiere dell'elettronica per eccellenza a Tokyo, è una meta fondamentale per gli appassionati di cultura pop giapponese. Le strade sono piene di negozi specializzati in fumetti, giocattoli, kit per hobbisti, videogiochi, sale giochi e immagini di ragazze avvenenti, tanto per chiarire che il target del posto è prima di tutto l'adolescente in tempesta ormonale.

Un tempo andare ad Akihabara era l'unico modo per recuperare vecchi videogiochi ed edizioni speciali di libri sull'animazione giapponese.

Nell'era di internet ha perso molto del suo lustro, ma continua ad avere un suo fascino, popolata da valanghe di appassionati.

Mentre cammino in un negozio pieno di action figure, vedo un ragazzo intorno ai trentanni, senza dubbio italiano, che parla con un commesso. So già cosa sta chiedendo. Tolgo un auricolare per vincere la scommessa con me stesso:

- Sto cerca... find... eeeehh... Kenshiro?  
Il commesso lo guarda con uno sguardo confuso.  
- ... Ken...Shiro?

Dopo che il commesso finalmente fa cenno di capire (o di far finta di capire), e scuote il capo rompendo il cuore del nostro connazionale, rimetto gli auricolari nelle orecchie nella consapevolezza che fosse troppo facile prevedere cosa cerca un italiano della mia generazione a Tokyo.

Gli italiani sono cresciuti con la cultura giapponese, tanto da essere il paese in cui il recente film su **Captain Harlock** ha fatto maggiori incassi nel mondo (più che in Giappone, un paese con il doppio degli abitanti). Raccontare questo a giovani giapponesi, in gran

parte ignari di questa stranezza, è un'esperienza sempre surreale, la rivelazione di un gemellaggio culturale improbabile quanto profondo e, forse, un po' illusorio: la nostra esperienza con manga e anime, soprattutto nel passato, era mediata da adattamenti e traduzioni che facevano sembrare tutto vicino a noi.

Per i tanti italiani cresciuti in riva al mare, soprattutto, vedere le storie di *Holly*, *Ranma*, *Ataru Moroboshi* e compagnia creava la sensazione di un ponte invisibile tra mondi lontani.

Per questo arrivare in Giappone è un'esperienza a metà strada tra il familiare e l'alieno, e non solo perché condividiamo la passione per i cento pugni di *Ken*.

## 2) Mamma Stato

Italia e Giappone hanno molte cose in comune. Sono entrambi paesi ex fascisti, con un'enorme attenzione al ruolo dello stato nella vita dei privati, entrambi reduci da una sconfitta dolorosa in una guerra in cui erano i cattivi e dalla quale si son dovuti reinventare, in un presente che ha combinato democrazia e mercato con le attitudine socialiste più comuni nel passato di entrambi i paesi.

In Giappone, come in Italia, negli ultimi cinquant'anni l'ideale di vita è stato quello di entrare in una buona università per trovare un lavoro che si sarebbe tenuto fino alla pensione.

Dopo decenni di prosperità e di calo delle nascite, il mercato è oggi dominato dagli anziani, che difficilmente lasciano posizioni di potere ai giovani, e grazie alle maggiori aspettative di vita diventano un ostacolo irrimovibile nella strada per il ricambio generazionale. Una situazione che, esattamente come da noi, sta cambiando lentamente per

adattarsi alla realtà di un mercato globale più dinamico: ma la transizione giapponese è meno drammatica rispetto a quella italiana, grazie alle enormi differenze nell'idea di lavoro tra i due paesi.

In Giappone il lavoro è considerato una ragione di vita, e lavorare per tutto l'anno con al massimo cinque giorni di vacanza è per molti un motivo di orgoglio; l'idea di efficienza e qualità del servizio è messa in primo piano, con una dedizione quasi maniacale, anche se spesso con metodi assolutamente non efficienti (non è raro vedere negozi con almeno cinque commessi in più del necessario, semplicemente perché avere più personale fa scena).

È una realtà che crea molti paradossi, riempie il paese di distributori automatici di qualunque cosa, ma allo stesso tempo un museo impiega delle persone per tenere in mano dei cartelli informativi che potrebbero essere piantati a terra senza problemi.

Così come molti italiani adorano il Giappone, i giapponesi provano un forte fascino per l'Italia. Per la cucina, ovviamente, ma anche per uno stile di vita quasi simmetricamente opposto al loro.

La serie *Hetalia*, un manga e anime di Hidekaz Himaruya, una rappresentazione paradossale e comica della seconda guerra mondiale dove ogni nazione è rappresentata da una sua versione "umana", rappresenta l'Italia come un adorabile idiota, codardo e lontano dalla realtà, ma anche pieno di stile e brillante in cucina.

Questa leggerezza, percepita o reale che sia, è come un'isola immaginaria per i giapponesi, che vivono in un mondo in cui compiere errori a lavoro è considerato inaccettabile, dove le cose devono funzionare, sempre, a rischio di vergogna infinita per sempre.



### 3) *La Vergogna*

Il Giappone è in gran parte efficiente e molto sicuro, il microcrimine è quasi inesistente, lasciare un portatile su un tavolo di un caffè mentre si va in bagno non crea alcun problema, scippi e furti sono evenienze rarissime anche nelle metropoli, l'opposto esatto della maggior parte delle grandi città italiane.

Il confucianesimo, la matrice fondamentale della cultura del posto, è basato su un principio di vita in cui l'individuo entra in armonia con il resto del mondo, e in Giappone, unito ad una storia segnata dalla continua consapevolezza di poter essere annientati da catastrofi naturali, da terremoti, tsunami, eruzioni vulcaniche, ha creato una società capace di grande coesione.

La popolazione dà il senso di condividere una missione comune che

scaturisce in un progetto-stato in cui ogni ingranaggio è fondamentale. E quando qualcuno sbaglia, è la vergogna ad agire da meccanismo deterrente.

Così, a bilanciare l'assenza di micro crimine, c'è una enorme percentuale di suicidi e di persone che vanno fuori di testa e compiono stragi.

Più o meno un milione di giovani adulti restano a casa per mesi, senza socializzare con nessuno o provare ad entrare nel mondo del lavoro, paralizzato da una miscela di eccessiva protezione familiare e la paralisi derivata dal terrore di sbagliare. Si nascondono da una società in cui salutare il prossimo è un rituale che richiede la conoscenza di decine di regole impossibili da infrangere, dove esiste la convinzione che ci sia un modo giusto e uno sbagliato di fare qualunque cosa.

Chiamati "hikikomori", questi giovani

sono il segnale di un mondo che fa fatica a conciliare l'idea di individuo con quella di missione collettiva, in maniera spesso tragica.

Ma c'è qualcosa di magico nello stare in un paese dove la gente sembra davvero credere ad un progetto condiviso, quando in Italia, dove il cattolicesimo condiziona i comportamenti della gente, l'idea di poter essere sempre perdonati e l'enorme disconnessione tra un'istituzione religiosa corrotta e la realtà che predica ha formato una popolazione cinica e concentrata sui propri affari.

Camminare in un posto dove ci si sente al sicuro, in assenza di qualcuno che "fa il furbo" e cerca sempre di fottere il prossimo (inevitabilmente fottendo sé stesso e il paese tutto come in un cartoon di Wile E. Coyote) ha il suo perché, ma non stupisce che i giapponesi invidino la nostra "spensieratezza".



## 4) I Videogiochi

La passione per le regole e per la precisione è una lotta continua contro l'entropia dell'universo e contro la natura stessa degli uomini, che hanno bisogno di valvole di sfogo.

Per i *salaryman* (impiegati), una delle colonne portanti della società giapponese, quasi sempre maschi, uscire in gruppo con i propri colleghi e sfondarsi di alcohol è un rituale fondamentale, tanto da aver creato un mercato di "ripieghi da sbronza" disponibili in tutti i negozi di alimentari del paese.

Sono bevande che promettono di liberare corpo e mente dai danni causati dai bagordi della notte precedente, per permettere di tornare a lavoro tutto il giorno, bere di notte, risvegliarsi, bere un rimedio, e ripetere per decenni lo stesso rituale, magari insieme a qualche notte al karaoke.

Ma la necessità di un elemento ludico ha altre manifestazioni: il paese è infestato da sale giochi, ma la maggior parte di queste sono popolate solo ed esclusivamente da macchine Pachinko. Sono cabinati a metà strada tra slot machine e un flipper, nelle quali si paga per la possibilità di vincere piccoli premi.

Tecnicamente, il gioco d'azzardo in Giappone è illegale, per cui queste macchine non possono dare premi in denaro; ma esistono vari negozi che "scambiano" questi premi per soldi, per cui di fatto si può trattare il pacinko esattamente come le slot machine.

Queste sale sono ovunque, sempre piene, rumorose, piene di luci colorate come se cercassero di ipnotizzare i clienti per liberarli dal ricordo del mondo esterno.

I videogiochi veri e propri, invece, sono sempre molto popolari; nonostante

le oscillazioni degli ultimi decenni, il Giappone è ancora uno dei mercati più importanti per il medium. Ma se un tempo le console e gli arcade dominavano tutto, oggi sono i cellulari a farla da padrone. La maggior parte della popolazione viaggia per andare a lavoro, e se alcuni continuano ad essere fedeli alle console portatili, la maggior parte delle persone è passata direttamente ai cellulari di nuova generazione, che sono ovunque.

Famitsu, la bibbia dell'industria videoludica giapponese, ha recentemente cominciato a scrivere di giochi per cellulari, una dimostrazione di un cambiamento irreversibile in un paese dove i cambiamenti arrivano lentamente ma con grande forza.

Nintendo, l'ultima casa produttrice che continuava a resistere all'idea di pubblicare prodotti per il mercato mobile, ha recentemente dichiarato



l'intenzione di voler pubblicare prodotti fatti apposta per cellulari e tablet.

Le grandi compagnie continuano a produrre titoli di qualità, e le sale giochi hanno almeno uno o due piani dedicati a *Virtua Fighter*, *Tekken* o *Blazblue*, ma i cabinati stessi, piuttosto che incentivare gli avventori a sfidarsi tra loro, sono collegati alla rete e permettono di accedere ad un network di avversari sparso in tutto il paese.

Konami probabilmente non si dispera nel perdere Hideo Kojima. In Giappone il logo della compagnia dietro a *Metal Gear* è più comune nelle palestre e

health club che gestisce che nei pochi titoli AAA che continua a produrre.

Per chi è cresciuto a pane e Super Nintendo è uno scenario parzialmente triste, almeno finché non si raggiunge un negozio di retrogaming e si capisce che ci sono abbastanza videogiochi classici da passare una vita intera a giocare capolavori. Se le cose cambiano non è una tragedia.

## 5) Il Cibo

L'importante, per un italiano cresciuto con anime e manga, è trovare un *onigiri*.

Le palle di riso, piene di cose a caso a meno di non saper leggere il giapponese e riuscire a distinguere tra salmone, alghe, pollo e altri gusti, è uno snack geniale, salutare e nutriente assai. È un cibo che riesce a creare nostalgia nonostante, con tutta probabilità, non lo si abbia mai mangiato nell'infanzia. Ma è onnipresente negli anime che passavano nei nostri canali, più del *sushi*, del *tempura* o del *ramen*, spesso nelle mani felici dei bambini, protagonisti delle storie che guardavamo quando eravamo piccoli.

Se l'olfatto e il gusto sono i sensi più potenti nel portare indietro i ricordi



del passato, andare in Giappone per mangiare è un modo perfetto per associare il gusto a ricordi a cui, il gusto e l'olfatto, mancavano.

Nonostante abbiano cresciuto generazioni di italiani in un gemellaggio accidentale, ma non per questo meno importante.

Ho visitato un'amica - Myiuki - in un piccolo villaggio in riva all'oceano nel centro del Giappone insieme al suo ragazzo - Dai.

Sono due trentenni piuttosto *otaku* che piuttosto che vivere separati dal mondo hanno deciso di trovare un

posto tranquillo e rilassante, popolato da anziani pescatori, per vivere la loro vita senza essere travolti dal ritmo delle grandi città, ma senza fuggirne del tutto come gli Hikikomori.

Il governo dà incentivi economici a giovani che si spostano in aree del paese in cui la popolazione è in maggioranza molto anziana, per cui possono permettersi una casa più o meno ottanta volte più grande di quella che potrebbero affittare a Tokyo.

Dopo una serata passata a mangiare ottimo cibo e a parlare di tutto, a giocare *Final Fight* sul Super Famicom

e *Katamari Forever* su PS2, la mia amica ha spiegato al suo ragazzo della mia passione per manga e anime, e gli ho raccontato del bizzarro ponte di collegamento tra i nostri paesi.

Quasi commosso, mezzo sconvolto, Dai-chan mi ha regalato una copia incellofanata del primo numero di *Captain Harlock*, che credo conserverò intatta per sempre; come un tempo ci si scambiava tessuti, oggetti da cucina, stendardi, dipinti, ora due paesi sono uniti da tavole a fumetti, eroi digitali e il mare.

**Emilio Bellu**

# SHINY

Magazine



La Creatività può cambiarti la vita!  
Scopri come accenderla:

[www.ShinyMagazine.com](http://www.ShinyMagazine.com)

Le **buone idee** proliferano in **menti creative**, rese tali da un'intensa e variegata **attività culturale**.

Pensate per un attimo al gioco dei **Legó**. Se avessimo tanti mattoncini ma di una sola forma, dimensione e colore, potremmo certamente costruire qualcosa di enorme; tuttavia la nostra capacità di espressione sarebbe costretta in una camicia di forza. Disponendo invece di tasselli assai variegati, le idee si scontrerebbero con un unico limite realizzativo: la nostra **creatività**. Questa, infatti, non è altro che la capacità di acquisire, collegare e combinare elementi (mattoncini) di natura e forma diversa.

Immaginate ora di sostituire il gioco dei Legó con la **cultura**, ed i suoi

mattoncini con **attività ed esperienze culturali**. Anche in questo caso, la qualità delle idee sarebbe in stretta relazione con la nostra creatività e quindi, con la varietà delle attività ed esperienze culturali rispettivamente svolte e vissute.

La **cultura** non è una forma di intrattenimento per pochi; non è un territorio dominato da un'élite; non è un vestito che indossiamo per mostrare al mondo quanto siamo *smart*; non è un diploma o un certificato grazie al quale le persone possano intuire quanti e quali musei abbiamo visitato o quanti e quali libri abbiamo letto; e soprattutto, non è un piedistallo dal quale snobbare gli altri. **Troppo spesso assistiamo a questo uso improprio.**

La **cultura** è quell'insieme di espressioni di eccellenza dell'intelletto umano, considerate collettivamente e poste tutte sullo stesso piano. Vale a dire che non hanno più ragione di esistere distinzioni tra serie A e B. Le scelte culturali devono essere pilotate esclusivamente dalla nostra curiosità interdisciplinare e non da retrograde classificazioni e contrapposizioni tra (come dicono gli anglosassoni) *highbrow* e *lowbrow culture*.

Riassumendo il tutto con una espressione, potremmo dire che la **cultura non è fine a se stessa, ma è una fonte inesauribile di opportunità ed esperienze che la nostra creatività può combinare e ricombinare per ricavarne idee di qualità.**

# VISION & MISSION

**Shiny Magazine** è un progetto che recepisce ed applica in chiave innovativa il principio secondo il quale esiste una relazione virtuosa tra cultura, creatività e qualità delle idee.

**Shiny Magazine** è la rivista di tutti e per tutti che conferisce luce e brillantezza ai contenuti attraverso la tecnologia e la multimedialità.

Affronta argomenti che, alla stessa stregua dei mattoncini Legó dalle mille forme, dimensioni e colori, abbracciano la tecnologia, l'arte, la letteratura, il cinema, la musica, la scienza, la storia, lo sport e molto altro ancora. Tutto è ammesso, a patto che le storie raccontate ed i contributi raccolti siano dotati di energia capace di arricchire ed ispirare il lettore.

**Shiny Magazine** è un'idea che fa tesoro dell'esperienza maturata con gli amici di **Players** ([www.PlayersMagazine.it](http://www.PlayersMagazine.it)): un gruppo di appassionati di videogames che, proprio in virtù della multidisciplinarietà che caratterizza quel mondo, ha dato vita ad un progetto culturale di ampio respiro.

**Shiny Magazine** è la naturale estensione di altre idee e progetti che, con i compagni di viaggio di **Winitiative** ([www.Winitiative.com](http://www.Winitiative.com)), stiamo già sviluppando. A partire, per esempio, dalla nostra **Scuola di Formazione in India** ([www.Changelnstitutes.com](http://www.Changelnstitutes.com)) che vorremmo replicare in tutti i paesi emergenti e dal nostro **Portale per il Turismo Culturale** ([www.WorldcApp.com](http://www.WorldcApp.com)) in fase di sviluppo in California.

**Shiny Magazine** è un progetto che nasce in Italia e parla italiano ed inglese per dare a tutti la possibilità di coltivare le proprie due imprescindibili identità: **locale** e **globale**. Vorremmo che l'Italia fosse in questa fase un laboratorio che, numero dopo numero (senza scadenze troppo vincolanti o stringenti), sperimenti soluzioni innovative al servizio di una **evoluta user experience**.

**Shiny Magazine** è infine il luogo in cui le TUE idee ed i TUOI contributi si illuminano grazie alla cura dei dettagli, alla passione per la tecnologia e alla forza creativa della nostra redazione. Buon divertimento!

**Luca Tenneriello**  
**Francesco Annunziata**

