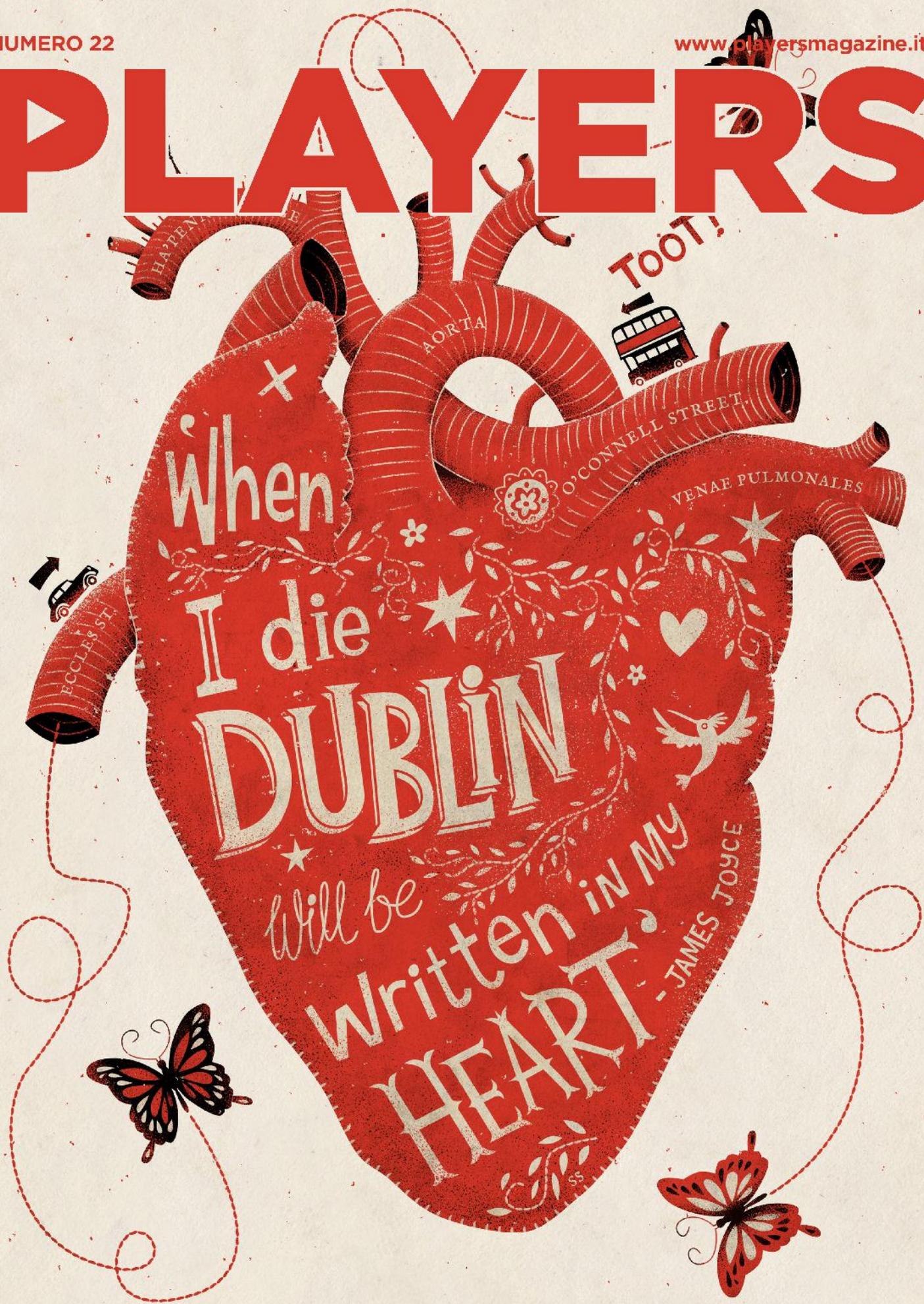


PLAYERS



When

I die

DUBLIN

Will be

written in my

HEART.

- JAMES JOYCE



ECCLES ST

HAPPEN

AORTA

TOOT!

O'CONNELL STREET

VENAE PULMONALES









Virginia Mori

Occhio alla penna

di Andrea Chirichelli

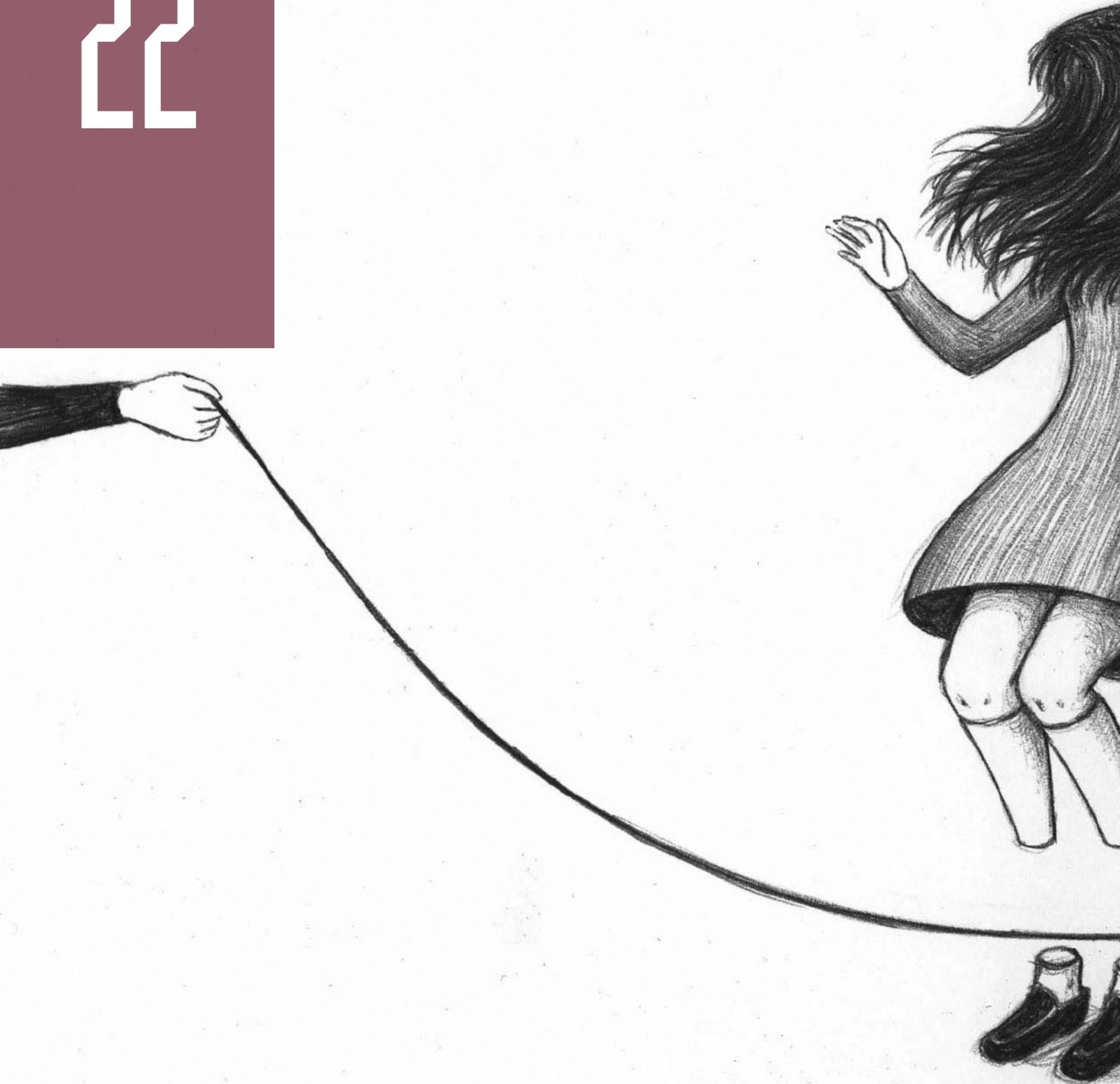
Virginia Mori nasce a Cattolica nel 1981. Vive e lavora a Pesaro. Si perfeziona in Illustrazione e Animazione all'Istituto Statale d'Arte di Urbino, esperienza formativa che contribuisce a costruire e consolidare il suo immaginario artistico e che le permette di muovere i primi passi nella realizzazione di corti di animazione tradizionale e nell'illustrazione. Partecipa a diversi eventi artistici in Italia e vince il premio "SRG SSR idee suisse" all'Anney Call for Project, che le permette di

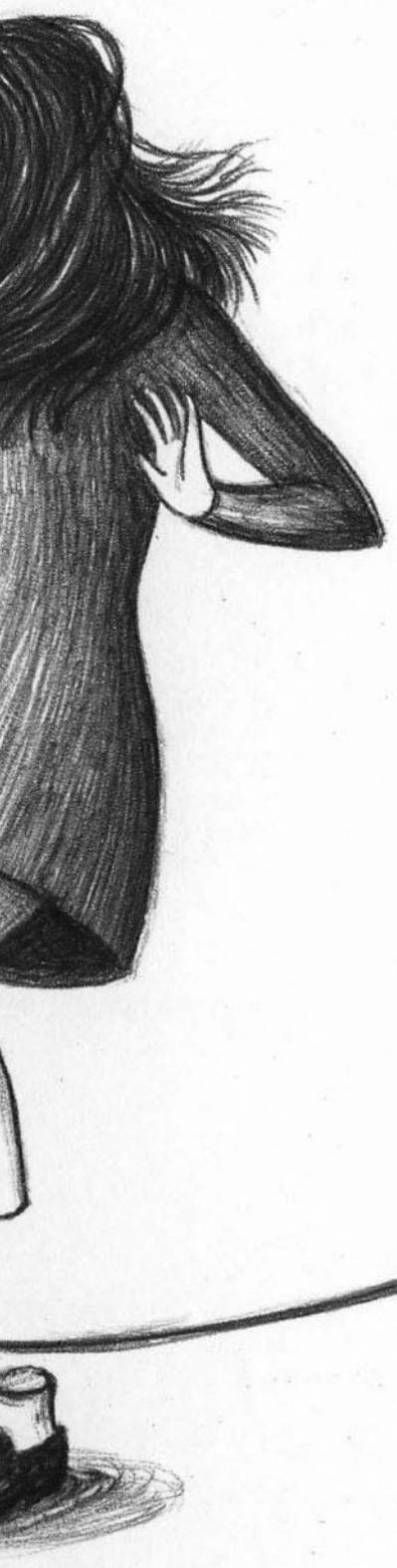
realizzare il corto di animazione *Il gioco del silenzio*, premiato e selezionato in diversi festival internazionali e il premio "Abbaye de Fontevraud" che le permette di lavorare al suo successivo film nella residenza dell'omonimo centro culturale francese nell'ottobre 2011. I suoi disegni a penna bic sono stati esposti in diverse collettive e personali, in Italia e all'estero. Attualmente sta collaborando con il collettivo Withstand alla realizzazione di un videoclip musicale con la regia di Virgilio Villorosi.





ISSUE 22





PLAYERS

PROGETTO EDITORIALE

Andrea Chirichelli, Tommaso De Benetti

COPERTINA

Steve Simpson

PROGETTO GRAFICO

Matteo Ferrara, Federico Rescaldani, Tommaso De Benetti, Cristina Lanzi, Eugenio Laino, Elodie Maulucci

EDITING TESTI

Alessandro Franchini, Michele Siface, Giovanni Quaglia

AREA WEB

Luca Tenneriello

REDAZIONE

Andrea Chirichelli, Tommaso De Benetti, Emilio Bellu, Federico Rescaldani, Alberto Li Vigni, Piero Ciccio, Dario Oropallo, Marco Passarello, Matteo Del Bo, Claudio Magistrelli, Leonardo Ruffin, Cristina Lanzi, Eugenio Laino, Matteo Ferrara, Gianluca Corcione, Elodie Maulucci, Enzo D'Armenio

HANNO COLLABORATO

Lorenzo Pedrazzi, Fiaba di Martino, Ilaria Rebecchi, Nicola Cupperi, Fiona Calli, Flavio Del Prete

SITO WEB

www.playersmagazine.it

INFO & PUBBLICITÀ

info@playersmagazine.it

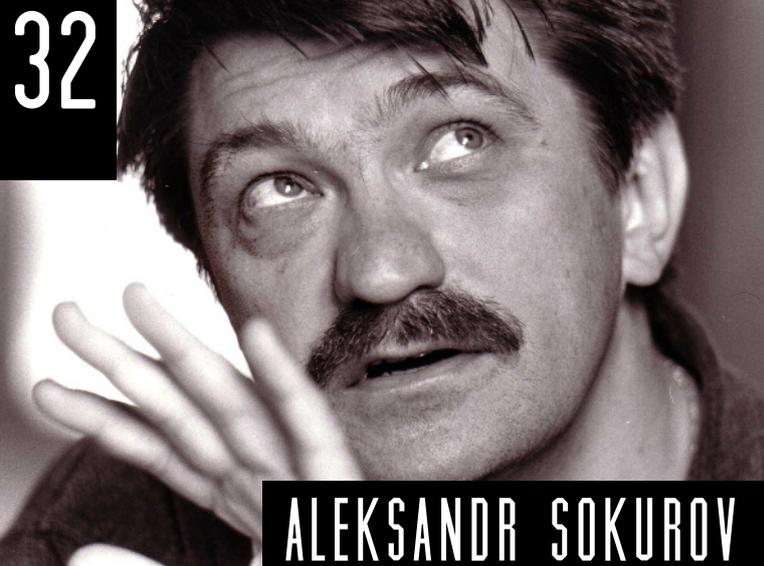
COPLYEFT

2010/2011/2012/2013
Players Magazine

LICENZA

Players è rilasciato sotto la licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 3.0 Unported.

32



ALEKSANDR SOKUROV

38



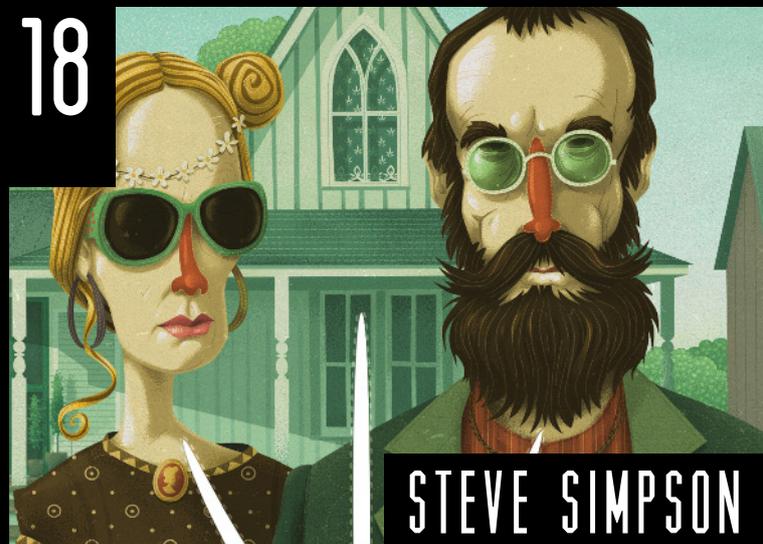
DARREN ARONOFSKY

78



JAMES CHOROROS

18



STEVE SIMPSON

02 VISUAL

VIRGINIA MORI
SOFIA RONDELLI
STEVE SIMPSON
MUSEION VS MART
JAMES CHOROROS
TALOS BUCCELLATI
JEAN PHILIPPE LEBEE

32 SCREENS

ALEKSANDR SOKUROV
DARREN ARONOFSKY
MAMORU HOSODA
DAVID CRONENBERG

68 PAGES

ABC
L'INTERVISTA
IAN M. BANKS

60 GRAMOPHONE

DAFT PUNK
STEVEN WILSON



72

IAIN M. BANKS



60

STEVEN WILSON



104

EROINE VIDEOLUDICHE



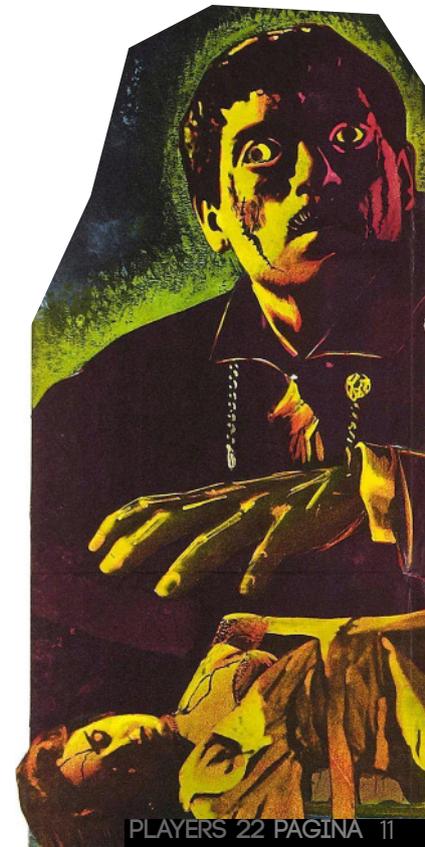
62

DAFT PUNK

98 GAMES

LETTERATURA VIDEOLUDICA
EROINE VIDEOLUDICHE
LA GRANDE BABELLE DEI VIDEOGIOCHI
E SE AVESSERO RAGIONE I PIRATI?

56
grindhouse
JESUS FRANCO





SOFIA RONDELLI

MELANCHOLIA

Sofia Rondelli nasce a Pietrasanta nel 1991. Si è diplomata presso il liceo artistico di Carrara "Artemisia Gentileschi" e, attualmente, frequenta il corso di pittura dell'Accademia di Belle Arti di Carrara. Da un paio d'anni ha dimostrato interesse anche per l'attività illustrativa ed è in continua ricerca di un dialogo artistico con pittori, registi e fotografi. La sua poetica, che abbraccia il genere fantastico e si fa interprete di figure umane terse di melanconia, è radicata fortemente nelle conquiste visive e spirituali che connotano il cinema di Andrej Tarkovskij. Il tempo

della memoria, del ricordo, l'estraneità dal processo storico e il superamento del materialismo sono le linee guida che accompagnano da sempre il suo percorso artistico, talvolta sostenuto da racconti e scritti vari. La sua prima mostra personale si è tenuta a Milano nel 2010 presso la SpaziArti Ungallery e tutt'ora collabora con la Open Art di Milano. Ha partecipato a numerose mostre collettive (Brescia, Pietrasanta, Sciacca, Livorno, Carrara etc.). Ha inoltre accompagnato con delle illustrazioni il testo poetico di Vincenzo Gasparro, *A che servono le rose*, per la casa editrice L'Arca Felice.





L'EQUILIBRIO
DEGLI AMANTI



L'ASSENTE



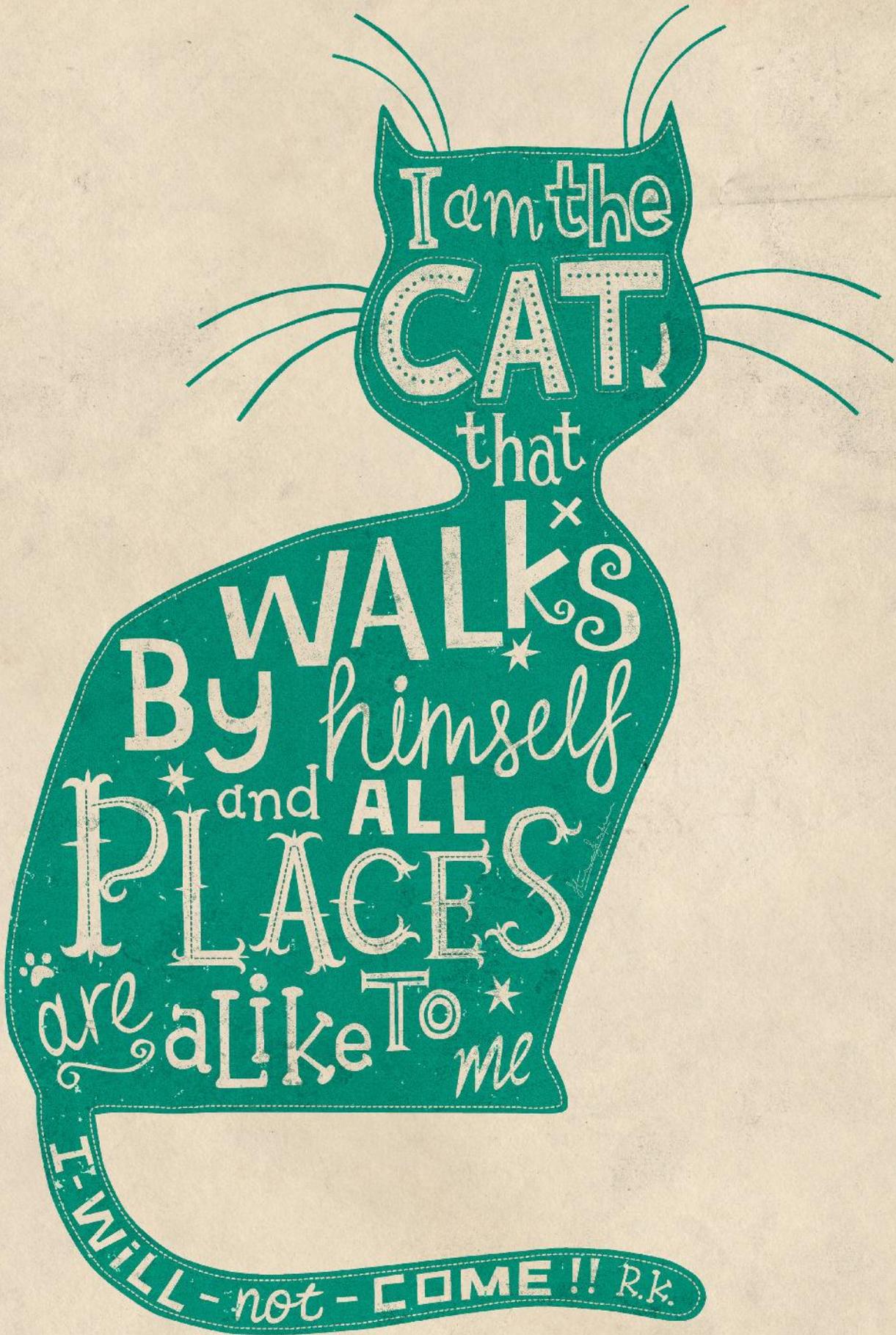
Steve Simpson

Mad Man

di Andrea Chirichelli

Steve Simpson nasce a Manchester ma oggi vive e risiede in Irlanda. Lavora come illustratore freelance e ha vinto un sacco di premi tra cui spiccano il Gold & Silver presso gli AOI's Images e il Best of British Illustration Awards. Ha esposto a Londra, New York e Los Angeles. Lavora principalmente in ambito pubblicitario (Ogilvy & Mather, Publicis QMP, Irish International, Cawley

Nea\TBWA, RMG Target, McConnell's, McCann Erickson, DDFH&B, Tequila, Euro RSCG) ma non disdegna clienti di altro tipo (Vodafone, Heinze, Guinness, Heineken, Bushmills, Absolut, Three Mobile, 7up, Kellogg's, Rowntrees, Hertz, Jameson, Aer Lingus, Dettol, Penguin Books NYC, Simon & Schuster NYC, Scholastics NYC, American Airlines, Wired magazine). Il suo sito è www.stevesimpson.com





the 420 TIMES™





MART vs MUSEION:

Quando anche in Italia i Musei sono internazionali

di Ilaria Rebecchi

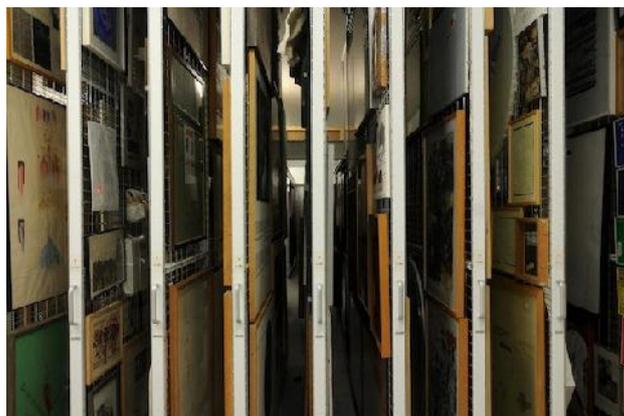


"... gli artisti nuovi creano da soli e per se stessi. Fate in modo di vedere, se ne siete capaci, dentro l'opera d'arte lo dipingo la luce che emana da tutti i corpi Per dare l'immortalità all'artista, basta una sola opera d'arte vivente"

- Egon Schiele -

Questa citazione del celeberrimo pittore espressionista austriaco sembra la chiave per definire la poetica di due dei musei più importanti del nostro paese.

Metri quadri di creatività e arte, di ingegno e innovazione, aperti ai giovani talenti e alle figure storiche della sempre più discussa e rinomata arte contemporanea, conglomerato incandescente di prelibatezze eclettiche dalla pittura alla video arte, dall'illustrazione alla scultura, e poi ancora il fumetto, il collage, i graffiti o la performance, la miscela di tutte le arti insieme, come la musica e il cinema.





L'arte contemporanea oggi trova spazio in due maestosi musei italiani di recente fattura, creati sulla retta via che unisce idealmente e geograficamente il Nord Italia al Nord Europa; dal Mart di Rovereto al Museion di Bolzano: cosa si muove in Trentino Alto Adige?

Il Museion nasce nel 1987 a Bolzano, come museo d'arte moderna e contemporanea, riprogettato e inaugurato nel 2008 pensandolo come laboratorio internazionale di ricerca interdisciplinare.

Una mostra permanente, con opere dagli anni '50 a oggi, e varie temporanee in rotazione europea; il Museion collabora attivamente con gli artisti, producendo opere su commissione in quello splendido stabile che sposa le architetture contemporanee, dalla forma cubica e dalla trasparenza nelle facciate di testa realizzate sulla base del progetto dello studio di architettura KSV (Krüger, Schuberth, Vandreike di Berlino), che fa coincidere il centro storico atesino con la città nuova e quindi con il futuro.

Gli architetti berlinesi hanno ideato due edifici separati da un giardino: il museo e la casa atelier, riservata agli artisti.

È il luogo ideale dove (e)sperimentare le nuove

forme dell'arte contemporanea, nel confronto diretto con chi la crea, con occhio ironicamente critico, giovane e sfaccettato; dal 2012 è ancora più "trasparente e aperto", come dichiara Letizia Ragaglia, direttrice di Museion, grazie a "Museion Passage, lo spazio al pianoterra ripensato dal designer Martino Gamper, un punto di riferimento, una piazza coperta nella geografia della città, da cui partire per avventurarsi anche ai piani superiori, accessibile negli orari di apertura di Museion. Il mercoledì sera anche disponibile per essere affittato gratuitamente da associazioni culturali".

Un'attitudine assolutamente moderna anche negli ingressi fa sì che questo splendido spazio possa reggere il confronto, a differenza delle spesso troppo istituzionali e da svecchiare realtà del resto dello Stivale, con i musei europei: ogni giorno dalle 18 l'ingresso è gratuito, e nei fine settimana è popolato dai mediatori d'arte, pronti a dialogare e fornire informazioni sulle opere esposte.

Come sottolineato nella presentazione ufficiale del Museion, il progetto si auspica e concretizza, di collezionare e conservare l'arte contemporanea, ma anche di produrla e ricercarla, esponendola e comunicando con il pubblico attraverso progetti

L'arte contemporanea oggi trova spazio in due maestosi musei italiani di recente fattura, creati sulla retta via che unisce idealmente e geograficamente il Nord Italia al Nord Europa; dal Mart di Rovereto al Museion di Bolzano: cosa si muove in Trentino Alto Adige?

Il Museion nasce nel 1987 a Bolzano, come museo d'arte moderna e contemporanea, riprogettato e inaugurato nel 2008 pensandolo come laboratorio internazionale di ricerca interdisciplinare.

Una mostra permanente, con opere dagli anni '50 a oggi, e varie temporanee in rotazione europea; il Museion collabora attivamente con gli artisti, producendo opere su commissione in quello splendido stabile che sposa le architetture contemporanee, dalla forma cubica e dalla trasparenza nelle facciate di testa realizzate sulla base del progetto dello studio di architettura KSV (Krüger, Schuberth, Vandreike di Berlino), che fa coincidere il centro storico atesino con la città nuova e quindi con il futuro.

Gli architetti berlinesi hanno ideato due edifici separati da un giardino: il museo e la casa atelier, riservata agli artisti.

È il luogo ideale dove (e)sperimentare le nuove

forme dell'arte contemporanea, nel confronto diretto con chi la crea, con occhio ironicamente critico, giovane e sfaccettato; dal 2012 è ancora più "trasparente e aperto", come dichiara Letizia Ragaglia, direttrice di Museion, grazie a "Museion Passage, lo spazio al pianoterra ripensato dal designer Martino Gamper, un punto di riferimento, una piazza coperta nella geografia della città, da cui partire per avventurarsi anche ai piani superiori, accessibile negli orari di apertura di Museion. Il mercoledì sera anche disponibile per essere affittato gratuitamente da associazioni culturali".

Un'attitudine assolutamente moderna anche negli ingressi fa sì che questo splendido spazio possa reggere il confronto, a differenza delle spesso troppo istituzionali e da svecchiare realtà del resto dello Stivale, con i musei europei: ogni giorno dalle 18 l'ingresso è gratuito, e nei fine settimana è popolato dai mediatori d'arte, pronti a dialogare e fornire informazioni sulle opere esposte.

Come sottolineato nella presentazione ufficiale del Museion, il progetto si auspica e concretizza, di collezionare e conservare l'arte contemporanea, ma anche di produrla e ricercarla, esponendola e comunicando con il pubblico attraverso progetti





educativi in sede, sul web e sul territorio, e belle iniziative di incontro con artisti e curatori.

La collezione del Museion (composta da circa 4500 opere e comprendente anche le 2000 opere dell'Archivio di Nuova Scrittura dell'imprenditore Paolo Della Grazia), sembra essere lo specchio dello stesso museo nel respiro di carattere internazionale: si va dall'Espressionismo di Albin Egger-Lienz e Christian Hess al cubo-futurismo di Gino Severini, Max Oppenheimer, Erika Giovanna Klien e Fortunato Depero, fino ad arrivare alla Nuova Oggettività di Kanoldt e Nepo; gli atesini Carl Moser, Gino Pancheri, Leo Putz, Albert Stolz, Karl Pferschy e la pittura del dopo 1950, con Carla Accardi, Afro, Giuseppe Capogrossi, Antonio Corpora, Gastone Novelli, Oswald Oberhuber, Achille Perilli, Markus Prachensky, Willy Valier, Emilio Vedova o Max Weiler.

Possiamo incrociare anche i capolavori di

Mario Schifano, Valerio Adami, Mimmo Rotella, Hermann Nitsch e Markus Lüpertz, Tracey Emin o Rudolf Stingel, le opere di Heinz Mack, Piero Dorazio, Piero Manzoni, Enrico Castellani e Karl Prantl. E centinaia di geniali menti e mani della storia dell'arte contemporanea internazionale, come nell'attuale mostra delle fotografie delle visioni urbane di Hans Glauber (in corso fino a novembre) e la recente esposizione di due collezioni in dialogo in "Migros Meets Museion" con le opere del Migros Museum di Zurigo nella prima e unica tappa italiana delle opere del Migros, che durante la recente fase di ristrutturazione ha reso itinerante la propria collezione, esibendola in diverse sedi europee, dalla Kunsthalle di Krems al Kunstmuseum di Lichtenstein fino al Fridericianum di Kassel. E non ultimo il recente ArtMaySound, festival nato nel 2007 per unire musica e fumetto, come fresca alternativa per i giovani di Bolzano, il





tutto assolutamente alcol-free, e che anche lo scorso maggio ha visto protagonisti grandi nomi della musica e del mondo comics contemporaneo.

A Rovereto, intanto, regna il Mart: "Un edificio ridisegna sempre nuove relazioni, non può essere indifferente. Il Mart nel suo spazio centrale raccoglie e valorizza il linguaggio dell'intorno. La diversità dei linguaggi, moderno-antico, diviene ricchezza", come dichiarato dall'architetto ticinese Mario Botta.

Il Mart nasce nel 2002, fondando il proprio centro sull'imponente cupola di vetro e acciaio che sovrasta la piazza centrale, memore del Pantheon romano, e nelle facciate della quinta Settecentesca di corso Bettini, con il rivestimento in pietra gialla di Vicenza. Botta dichiara inoltre: "siamo partiti proprio dal rilievo critico dell'esistente – il corso, i suoi palazzi, lo sfondo delle montagne – attribuendo alla nostra proposta un ruolo relazionale". Così il Mart sovrasta un Polo Culturale firmato ancora da Botta, con la Biblioteca Civica cittadina e l'Auditorium

Fausto Melotti, l'area delle mostre temporanee e la grande sala conferenze, l'aria educational e gli uffici, la passerella in vetro e la Biblioteca specializzata.

Una maestosa architettura contemporanea, già di per sé museale nella valenza artistica, a racchiudere il progetto alla base del Mart stesso, la cui missione è di valorizzare il patrimonio interno e la comunità, promuovendo iniziative creative e creando partecipazione, come punto di riferimento delle arti contemporanee e moderne accessibili a tutti con semplicità e approfondimento.

Un lavoro visionario e futurista,

nel tentativo, riuscito, di dare forma al nuovo mondo e nella ricerca e raccolta degli appelli del territorio mossi da passione ed essenza rivoluzionaria.

Grazie al Mart, Rovereto gode della Casa D'Arte Futurista Depero, il cui Archivio del '900 raccoglie documenti dell'arte e dell'architettura italiana del XX secolo: una raccolta iniziata proprio dal futurista Fortunato Depero, che per primo regalò al Comune di Rovereto tutta la sua produzione artistica e le sue carte personali.

Splendida anche la Biblioteca del museo, specializzata nell'arte del XIX e XX secolo, e in particolare





alle avanguardie, proprio nel luogo che ha riportato alla luce e all'attenzione del pubblico il futurismo, movimento geniale e avveniristico di inizio '900 per troppi anni associato erroneamente al nefasto contesto storico del periodo.

1.500 periodici e 80.000 volumi, una ricca raccolta di editoria futurista originale, libri d'artista e oltre 10.000 cataloghi di mostre, oltre alle biblioteche personali di artisti, architetti e critici come Fortunato Depero, Gino Severini, Luciano Baldessari, Angiolo Mazzoni, Vittore Grubicy, Carlo Belli e altri.

La Biblioteca del Mart inoltre, in collaborazione con il Laboratorio di Ricerca sui Periodici Culturali Europei (Progetto Circe) del Dipartimento di Studi Letterari, Linguistici e Filologici dell'Università degli Studi di Trento, ha avviato un progetto di consultazione digitale di alcune riviste del Novecento, dando vita a una Digital Library capace di rendere accessibili periodici rari, non sempre consultabili perché in fase di

deterioramento. Interessante il recente connubio del Mart tra arte e cucina, sperimentato in Martcooking con "Progetto Cibo. La forma del Gusto", con incontri e showcooking di chef internazionali quali Gualtiero Marchesi, Bruno Barbieri e Claudio Sadler, e con la partecipazione di designers e architetti da Enrico Azzimonti a Achille Castiglioni, Gaetano Pesce, Diego Ramos e Philippe Starck. Il Mart è un museo vivo e vitale, globale nel respiro europeo, come un contenitore polimorfo di energie attive di eccellenza, che incoraggiano al dibattito e supportano l'ambiente e le relazioni, la comunicazione e l'innovazione, tra le arti e il quotidiano.

Due musei flessibili, democratici, multiculturali, audaci e ricchi: due musei eroici nell'aspetto, opere d'arte nelle architetture, nobili nella progettualità e sinceri nella spinta, che amano l'arte e gli artisti, il pubblico e gli orari meno ferrei. Esempi per le grandi capitali europee. E per tutte le città italiane.



Players, ora compatibile con il portariviste

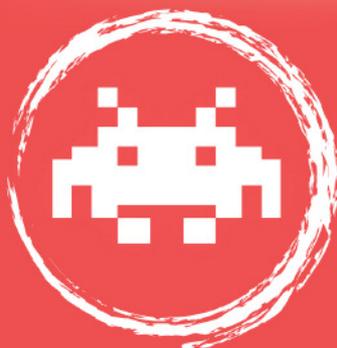
Scopri come ordinare la tua copia su www.playersmagazine.it



VIDEOGIOCATORI

un radiodramma scritto e diretto da:

Tommaso "Gatsu" De Benetti
Vincenzo "Vitoiuvara" Aversa
Ferruccio Cinquemani
Michele "Coltelino" Pedrazzoli
Alessandro "Dr. Manhattan" Apreda

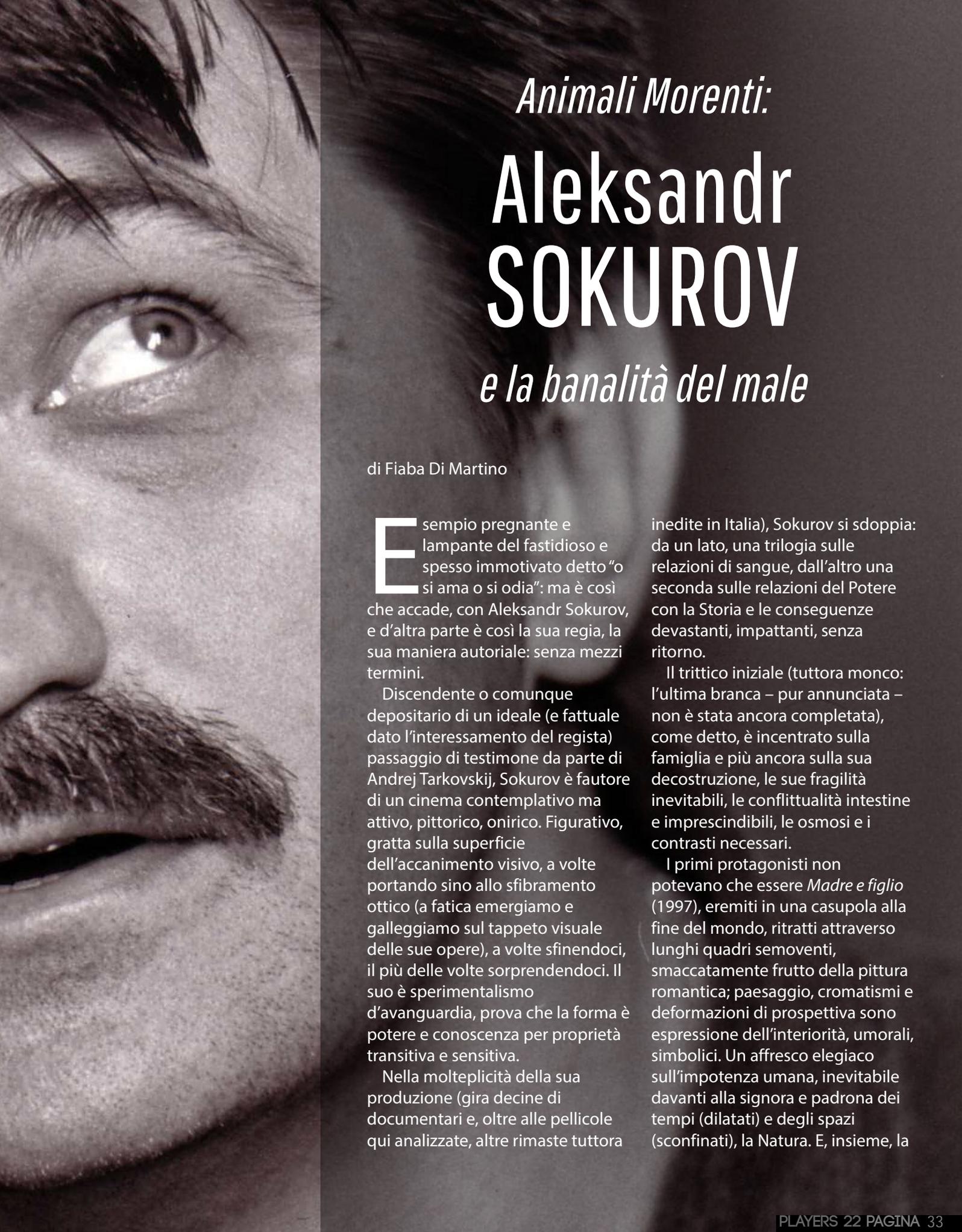


.ringcast.

www.ringcast.it

disponibile gratuitamente anche su itunes





Animali Morenti:

Aleksandr SOKUROV

e la banalità del male

di Fiaba Di Martino

Esempio pregnante e lampante del fastidioso e spesso immotivato detto "o si ama o si odia": ma è così che accade, con Aleksandr Sokurov, e d'altra parte è così la sua regia, la sua maniera autoriale: senza mezzi termini.

Discendente o comunque depositario di un ideale (e fattuale dato l'interessamento del regista) passaggio di testimone da parte di Andrej Tarkovskij, Sokurov è fautore di un cinema contemplativo ma attivo, pittorico, onirico. Figurativo, gratta sulla superficie dell'accanimento visivo, a volte portando sino allo sfibramento ottico (a fatica emergiamo e galleggiamo sul tappeto visuale delle sue opere), a volte sfinendoci, il più delle volte sorprendendoci. Il suo è sperimentalismo d'avanguardia, prova che la forma è potere e conoscenza per proprietà transitiva e sensitiva.

Nella molteplicità della sua produzione (gira decine di documentari e, oltre alle pellicole qui analizzate, altre rimaste tuttora

inedite in Italia), Sokurov si sdoppia: da un lato, una trilogia sulle relazioni di sangue, dall'altro una seconda sulle relazioni del Potere con la Storia e le conseguenze devastanti, impattanti, senza ritorno.

Il trittico iniziale (tuttora monco: l'ultima branca – pur annunciata – non è stata ancora completata), come detto, è incentrato sulla famiglia e più ancora sulla sua decostruzione, le sue fragilità inevitabili, le conflittualità intestine e imprescindibili, le osmosi e i contrasti necessari.

I primi protagonisti non potevano che essere *Madre e figlio* (1997), eremiti in una casupola alla fine del mondo, ritratti attraverso lunghi quadri semoventi, smaccatamente frutto della pittura romantica; paesaggio, cromatismi e deformazioni di prospettiva sono espressione dell'interiorità, umorali, simbolici. Un affresco elegiaco sull'impotenza umana, inevitabile davanti alla signora e padrona dei tempi (dilatati) e degli spazi (sconfinati), la Natura. E, insieme, la



grandezza sterminata della *pietas*. Di un pudore lirico nella sua scarna essenzialità, è uno dei lavori più intensi e intimamente spirituali di Sokurov.

Sei anni dopo è la volta di *Padre e figlio* (che nel 2003 vince il Fipresci al Festival di Cannes): nel descrivere un rapporto di carnalità edipica e quasi incestuosa, Sokurov impaglia i corpi dentro tensioni e passioni simbiotiche, non esprimibili ma tattili, in una grana stinta, appartata dalla realtà esterna.

In mezzo, prima/durante la seconda trilogia, c'è spazio per ulteriori virtuosismi ed esperimenti registici; come quello attuato tramite *Arca russa* (2002), emblema del Sokurov sperimentatore, al limite della provocazione visiva. *Arca russa* è un tour de force della memoria, sorta di documentario storico, e prima di tutto esperienza di resistenza, da qualsiasi punto di vista: un piano sequenza in soggettiva di un'ora e mezza nell'Hermitage, che si apre e chiude su epoche storiche della Russia, sfoglia tra passato e presente, sogno e realtà (mentale). Il protagonista è uno spettatore trascinato dal flusso delle immagini, del quale sentiamo la voce fuori campo registrare ogni minimo sussulto interiore, ogni svolta improvvisa.

La voce che non sovrasta, ma si affaccia timidamente, dallo spiraglio della propria invisibilità è regista (nel movimento) e spettatrice (nella reazione) che si pone domande e restituisce risposte senza arroganza. La sua guida è un Virgilio/conduuttore con cui battibecca e disserta d'arte e, tra dipinti, statue, grandi nomi, danze, sale nascoste e proibite, fa ballare la vita in un museo animato in cui perdersi. Arca di Noè che raccoglie

secoli d'arte, un esperimento unico nel suo genere, per concezione registica, intuizione artistica, impianto creativo ed esperienza visuale affascinante per quanto anticinematografica e schiettamente concettuale.

In *Alexandra* (2007), le persone, ancora una volta, vengono ritratte nella loro vulnerabilità, aggrappati alle relazioni interpersonali che sono tuttavia sottili come cartapesta, benché (qui) in divenire, quiete, e innervate da un cuore pulsante. Quello di Alexandra: un nome, un personaggio che si fa largo incisivo fra le pieghe della pellicola, abbatte le differenze et(n)iche e sociali, in quello che forse è il più minimale dei film di Sokurov. Una madre alla ricerca di un nipote: ma che a differenza della protagonista della pellicola del 1997 si arma di volontà di protezione, di cura, di azione e movimento. Con *Alexandra* Sokurov, pur probabilmente mirato a contenersi nella narrazione firma un'opera importante e che si fregia senza vergogna dell'appellativo di necessaria, impreziosita dall'essenzialità dei dialoghi, da una figura di donna *semplice* e pura, dall'orrore reso attraverso tocchi minuti: nel particolare c'è tutta l'universale indicibilità dell'odio e della tragedia, anche se con un quasi incredulo spiraglio di distensione e – chissà – speranza.

Negli ultimi dodici anni, Sokurov compie un giro circolare nella raffigurazione degli *uomini che hanno (dis)fatto la Storia*, scavando nelle loro vite: dopo essersi riempiti le mani d'atti di *hubris* e potere, risultano infine miseramente sconfitti, chi fallibile, chi miserabile e chi farsesco.

La prima branca della tetralogia dedicata alla corruzione e alla

rapacità vorace dell'animo umano è *Moloch* (1999), elegiaco e possente, grottesco e rarefatto. Il primo dittatore indagato da Sokurov è Hitler: siamo nel 1942, si chiude un'era su una corazzata reggia decadente in decomposizione; una Eva vestale nuda in un Eden ribaltato, fumogeno, una cappa surreale. Mentre il *führer* sente la fine e la propria "nullità", è isterico e paranoico, i cortigiani s'intercorrono ambigui tra cene, balletti, lagne, giochicchiano col destino del mondo, e la caduta degli dei oscuri si traduce nella disfatta di un uomo ridicolo.

Segue *Il toro* (2001): nel mirino delle biografie del crepuscolo stavolta c'è Lenin. Che ha la faccia di Leonid Mozgovoj (che aveva la faccia di Hitler in *Moloch*) che qui interpreta un uomo vecchio, provato, poco più che cinquantenne e stremato da un'emorragia cerebrale (la successiva lo porterà poi alla morte). All'inizio degli anni '20 il suo ruolo politico ed istituzionale si è ormai esaurito; benché immobilizzato a letto è ancora aggrappato alla vita con lucidità, ma *the show must go on* e Lenin viene ostracizzato, dalla sua malattia, dai suoi collaboratori e da un quotidiano che ne rivela le vulnerabilità umane troppo umane, e mentre le volontà politiche e gli ideali ancora fremono sulla carne che avvizzisce una cerchia silenziosa di avvolto ne attende la dipartita. Finale di rara, intima, poetica, persino tenera folgorazione. Inedito in Italia.

Nel 2005 è la volta del terzo monarca: l'imperatore Hirohito, pitturato come omino stranito impettito e impostato, silhouette straniante, viene sviscerato nelle sue manie e piccolezze, le cui ambizioni di grandezza si bruciano e collassano, e cede placido la corona: siamo a *Il sole*, che si discosta dalle due precedenti congiunzioni: ad un passo da una deforme commedia tragigrottesca, fatta di quadretti vividi, con un protagonista surreale e quasi parossistico/parodistico.

La trilogia è completa, ma un'ultima opera arriva a sigillarla definitivamente: degno epigono, seme originario e

prototipo dei Tre Re (di)mostrati nelle opere precedenti, *Faust* (2011) li racchiude e anticipa tutti, chiudendo il cerchio e allargando il discorso.

Un autore impervio, respingente, difficile da digerire e scacciare dalla (sotto)pelle come Sokurov difficilmente è il tipo che fa sfracelli persino nei festival di settore. Eppure, nel 2011 il leone d'oro alla 68esima Mostra del Cinema di Venezia è finito nelle sue mani sapienti.

Contornato dalle solite polemiche (il budget pare sia stato caldamente concesso da nientepopodimeno che Putin, idealmente degno protagonista/antagonista del trittico sull'ombra del potere e del suo logoramento), *Faust* si è però imposto ai giurati e agli spettatori come opera totale e quasi disarmante. Duro come sempre, ostico, a tratti insostenibile.

Con il *Faust*, Sokurov ci consegna un'Opera pittorica, di un fiammingo sporco e duro, che affonda nello strazio dei sensi, dei sogni, dei segni. Cinema denso, di alta levatura artistica, che non sembra appartenere a questo né a nessun tempo (o forse a tutti), che pare uscito da un mondo teatrale.

La solitudine come condizione *ab aeterno* dell'essere umano, l'amore come illusione spirituale e sublime, la morte rappresa nello sguardo di ogni uomo, il diavolo che può essere (ed è) insignificante e meschino come un usuraio. Liberissimo, sovversivo, involuto e inviluppato nell'ideale desiderio del possesso del potere, e del potere del possesso; vitalmente impetuoso, il *Faust* dipinge questa brama di eternità e assolutezza con solerte pessimismo e un'oggettiva finzione, per poi colmarsi di un languore efferato e di una dolcezza sovversiva quando raffigura l'amore. Tutto è Fine: l'Homunculus è un bambino orrendo e piangente, che ha sempre fame e muore per un nonnulla; la Terra è un catasto di macerie, il Male viene solo apparentemente sotterrato dalle pietre, e alla fine siamo davvero soli.





Darren Aronofsky

Parabole votate all'autodistruzione

di Lorenzo Pedrazzi

Quando Darren Aronofsky fu ingaggiato dalla Fox per dirigere *The Wolverine*, in quella che sarebbe dovuta essere la sua prima esperienza con un franchise cinematografico, il regista disse che ogni singolo film da lui realizzato fino a quel momento era stato prodotto e girato per sua unica volontà, poiché lui era realmente «l'unico nella stanza» a volerlo fare. Basta questo per restituire l'idea di un autore perennemente in bilico sul vertice dei suoi deliri immaginativi, sempre difficili da tradurre in immagine filmica senza rinunciare alla propria autonomia creativa, indispensabile per un cineasta come Aronofsky. Se ha abbandonato *The Wolverine* è stato per non scendere a compromessi, e per continuare a seguire quella strada che lui stesso, con le sue nude mani, sta scavando di fronte a sé fin dai tempi di *Pi - Il teorema del delirio* (1998), film che sembra soddisfare tutti i requisiti stereotipati del

debutto "d'autore": budget molto ristretto e raccolto fra amici e parenti, fotografia in bianco e nero, presentazione con successo al Sundance e, infine, l'immane *cult* tra i cinefili di tutto il globo. Niente male per un ventinovenne di Brooklyn che cominciò a esprimere la sua vena artistica da adolescente, dipingendo graffiti sui vagoni della metropolitana, prima di studiare biologia, antropologia e poi cinema all'università di Harvard.

In questo singolare esordio Aronofsky sparge i semi del suo cinema futuro, poiché traccia uno schema che finora non ha mai tradito: alla base delle sue storie c'è sempre un personaggio che coltiva un'ossessione, ed essa lo consuma come un parassita, traghettandolo verso una fatale autodistruzione. L'ossessione del geniale Maximillian Cohen, il protagonista di *Pi*, è la ricerca della sezione aurea come costante dell'universo, da cui deriva l'idea



che tutto, in natura, sia comprensibile attraverso i numeri. La sua indagine si apre su scorci metafisici e Aronofsky dimostra – con una presunzione tipicamente giovanile, ma supportata dal talento – di puntare subito in alto: attingendo alle sue radici ebraiche, il regista incrocia la ricerca di Cohen con lo studio matematico della Torah, che conterrebbe un messaggio in codice inviato direttamente da Dio. Tra sacro e profano, ebraismo ortodosso ed economia finanziaria, massimi sistemi e materialismo terreno, *Pi* forza i limiti della comprensione umana, che vacilla di fronte alla luce bruciante della verità rivelata: Cohen, in possesso del nome impronunciabile di Dio che potrebbe annunciare l'arrivo del Messia, non è più in grado di sopportare il peso della conoscenza, e si libera del suo "dono" trapanandosi il cranio. Il prezzo della pace è il sacrificio del genio.

Pur dichiarandosi un figlio dell'«era di Spielberg e George Lucas», Aronofsky imbocca un percorso off Hollywood che, nel suo debutto con

Pi, subisce addirittura l'influenza del primo Tsukamoto, sia nella fotografia "sporca" sia nelle scelte formali, per non parlare poi del rapporto morboso che lega Cohen alla macchina (in questo caso il suo computer, Euclide). Quella raccontata da Aronofsky è un'umanità che spesso si chiude nell'iterazione compulsiva dei riti quotidiani, descritti nei particolari attraverso un montaggio serrato, nervoso, fatto di inquadrature brevissime e concentrate su singoli dettagli, scomponendo un gesto banale (ad esempio l'assunzione di una pillola) in un puzzle di azioni concatenate.

Un processo che Aronofsky ripete nel successivo *Requiem for a Dream* (2000), dove il cosiddetto "hip hop montage" – questo il nome assegnatogli dal regista – viene utilizzato per ritrarre la degenerazione dei protagonisti nella tossicodipendenza, affrontando il demone della droga secondo un spettro più ampio rispetto ai soliti *drug movie*: non solo l'eroina, che schiavizza i personaggi di Harry, Tyrone e Marion, ma anche il cibo e la televisione, idoli seducenti





che tormentano la madre di Harry, Sara, e che si dimostrano altrettanto nocivi. La parabola di *Requiem for a Dream*, tratta da un controverso romanzo di Hubert Selby Jr., è ovviamente votata all'autodistruzione, una sorte che accomuna impietosamente i quattro protagonisti.

Il sogno di cui si celebra il requiem è quello americano, corrotto dalla venerazione di falsi dei (successo facile, celebrità mediatica) e sfociato progressivamente in un delirio psicotico, popolato da allucinazioni grottesche e vane illusioni. L'elemento visionario, stavolta, perde eleganza e rischia di scivolare nel kitsch più pretestuoso, ma Aronofsky si avvale della memorabile colonna sonora di Clint Mansell, suo abituale collaboratore, che con la traccia *Lux Aeterna* – tema musicale ormai inflazionatissimo tra i confezionatori di trailer – ammantava di epicità anche il più infimo squallore esistenziale, trasfigurando i personaggi in caratteri simbolici, emblema e sintesi di un mondo disilluso e privo di speranza.

Il successo ottenuto con entrambi i film gli permette di entrare nei meccanismi dell'industria cinematografica americana; così, dopo aver prodotto e co-sceneggiato *Below* di David Twohy, e dopo aver visto sfumare l'adattamento di *Batman: Year One* con Frank Miller, Aronofsky concentra le sue forze su un progetto molto personale, *The Fountain*, uscito nel 2006 dopo una lavorazione travagliata che ha comportato il dimezzamento del budget (da 70 a 35 milioni di dollari) e l'avvicendamento di diversi attori nei ruoli principali. Il risultato è un ambizioso poema visivo che, ancora una volta, punta a sfidare i limiti della conoscenza umana, indagando il rapporto con la morte e la ricerca della vita eterna: diviso fra tre piani temporali, il protagonista di *The Fountain*, deciso a salvare la donna amata, insegue il mitico Albero della Vita citato nella Genesi, e finisce per sacrificare se stesso nei suoi frutti miracolosi. Aronofsky dimostra un grande talento visivo nell'impiego della macrofotografia per gli effetti speciali, e il

suo occhio è chiaramente rivolto a Kubrick, ma il film perde di vista le ambizioni metafisiche in luogo del puro romanticismo, e la critica non glielo perdona.

Sembrerebbe un colpo da K.O., considerando anche il flop al botteghino americano. Aronofsky, però, coglie l'opportunità per cambiare registro: recupera un'idea che gli ronzava in testa da più di dieci anni, ingaggia lo sceneggiatore Robert D. Siegel per svilupparla in un copione, e si presenta alla 65ma Mostra del Cinema di Venezia con *The Wrestler* (2008), che vince il Leone d'oro e rilancia la carriera di Mickey Rourke. L'attore, che anni prima aveva abbandonato il cinema per dedicarsi alla boxe professionistica, vive la storia del wrestler Randy "The Ram" Robinson come fortemente autobiografica, e Aronofsky lo pedina nei suoi disperati tentativi di riscatto, rinunciando alle deviazioni allucinatorie che affollavano le sue opere precedenti. *The Wrestler*, al contrario, è un film di carne e sangue, ancorato alla realtà dolorosa degli emarginati, degli sconfitti, di un

uomo che ha vinto sul ring – vittoria fittizia, poiché nel wrestling gli incontri sono accuratamente coreografati – ma ha perso nella battaglia degli affetti personali; e allora, nell'epilogo, a Randy non resta che offrire il suo corpo, la sua vita, in pasto a quel pubblico che non ha mai smesso di amarlo, ma che divora i suoi idoli con la voracità di una bestia affamata.

The Wrestler forma un dittico ideale con il film successivo di Aronofsky, *Il cigno nero* (2010), nella misura in cui entrambi ruotano attorno a un personaggio che s'immola sull'altare della propria arte. In questo, caso, però, Aronofsky adotta le soluzioni stilistiche del cinema di genere, e in particolare quelle del *mystery* e dell'horror: nella storia di Nina, ballerina di talento che aspira al ruolo di protagonista ne *Il lago dei cigni* di Čajkovskij, s'incrociano due temi archetipici, la metamorfosi e il *doppelgänger*, foraggiati da un parallelo costante tra la vicenda biografica della ragazza e l'opera che viene messa in scena. Il gioco è tutto psicologico. Aronofsky non pone





argini tra realtà e fantasia, ma lascia che la seconda fluisca nella prima, in un vortice di paranoia polanskiana (*Repulsion* e *L'inquilino del terzo piano* sono le fonti d'ispirazione principali) che si articola nella ricerca, naturalmente ossessiva, della perfezione. «L'ho sentito. Perfetto. È stato perfetto» mormora Nina dopo avere eseguito il suo ultimo numero, poco prima che un bianco abbacinante inondi l'inquadratura, portandola via con sé in un "altrove" dove incontrerà Randy e tutti gli altri martiri del sacrificio artistico. *Il cigno nero* è una riflessione sulla multiforme complessità del corpo performante, e si allaccia a *The Wrestler* non solo per l'evidente somiglianza dello schema narrativo, ma anche per la centralità assoluta dell'attore: Mickey Rourke e Natalie Portman, pur incarnando un dualismo bipolare tra potenza ed eleganza, tra brutalità e grazia, rispecchiano l'essenza del performer, e «fanno un uso incredibile dei loro corpi per esprimere se stessi», dice Aronofsky.

È proprio questo dittico a dimostrare

l'imprevedibilità di un regista che sfugge alle facili classificazioni, sia di stile sia di genere, ed è capace di reinventarsi senza perdere l'intimità del suo sguardo autoriale. Cantore dell'umanità errante, pedinatore di ossessioni compulsive, Aronofsky incolla la macchina da presa ai suoi personaggi e li accompagna nella densa oscurità del loro abisso interiore, che ci obbliga a specchiarci sulla sua lucida superficie bruna, dove inevitabilmente scorgiamo anche qualcosa di noi stessi. Sarà per questo che ogni suo film lascia una sottile traccia di disagio: Aronofsky non viene a patti con le esigenze degli spettatori, non gratifica la loro brama di soluzioni pronte e finali concilianti, ma li spinge ad affrontare le proprie zone d'ombra, a superare i limiti autoimposti della psiche.

Se vogliamo entrare in contatto con il suo cinema e i suoi personaggi, dobbiamo imparare a dividerne anche le ossessioni.

Mamoru Hosoda

Non chiamatelo l'erede

di **Andrea Chirichelli**



Del senno di poi son piene le fosse, si suol dire e chissà quante volte avranno ripetuto questo vecchio detto come un mantra lì, allo Studio Ghibli, presso il quale Mamoru Hosoda avrebbe dovuto realizzare *Il Castello Errante di Howl*. La storia è nota: Hosoda, dopo un periodo di apprendistato in Toei e la realizzazione di numerosi episodi delle serie *Digimon* e *One Piece*, approdò nel più celebre degli studi di animazione giapponese, alla corte di Re Miyazaki, per realizzare un lungometraggio (*Howl*, appunto). Prevedibilmente, ben presto le forti personalità dei due registi collisero e Hosoda venne messo alla porta senza tanti complimenti. Del resto, la storia del cinema di animazione nipponico insegna che Ghibli nasce a uso e consumo di Miyazaki senior (e di lui solo visto che le incursioni cinematografiche del sodale Takahata si contano sulle dita di una mano monca) e non certo per “formare” una nuova classe di animatori. Il povero Goro ne sa qualcosa.

Nato a Nakaniikawa nella prefettura di Toyama, studiò inizialmente pittura a olio e poi animazione, finendo, come molti suoi connazionali, in TOEI Animation, colosso dell'industria dell'animazione giapponese (quella che ha come logo il gatto Pero, protagonista del film del 1969 *Il gatto con gli stivali*). Gli inizi come regista risalgono al 1999, quando Hosoda lavorò a film non particolarmente memorabili quali *Digimon*, *Digimon Adventure* e *Digimon: Bokura no War Game*. L'aver dimostrato una certa versatilità gli aprì le porte del secondo più importante studio di animazione nipponico, forse quello più conosciuto all'estero: lo Studio Ghibli. Nel 2001 a Hosoda viene affidato uno dei film più importanti nella storia recente dello studio: *Il castello errante di Howl*, ma si scontra con i grandi vecchi dello staff e il film finisce nelle (sapienti) mani di Hayao Miyazaki. Passato per un breve periodo alla pubblicità, Hosoda torna all'animazione in Toei, dove dirige nel 2005 il sesto film di *One Piece*, *L'isola segreta del barone Omatsuri*, per poi lasciare nuovamente lo studio e approdare in Madhouse. Ed è qui che avviene la svolta che cambia radicalmente la sua carriera.

Non sappiamo esattamente quali divergenze lo portarono allo scontro con Miyazaki-san e compagnia, ma quel che è certo è che Hosoda si vendicò immediatamente dello sgarbo subito da Ghibli realizzando *La Ragazza che saltava nel tempo* (basato sul racconto di Yasutaka Tsutsui, scrittore del noto *Paprika*, portato sullo schermo dal mai troppo compianto Satoshi Kon), suo primo

“vero” lungometraggio e certamente primo esempio di quella new wave di cui Hosoda stesso si sarebbe, suo malgrado, fatto testimone e alfiere negli anni a venire.

Il film racconta le vicissitudini di Makoto Kanno, una ragazza simpatica, sveglia ma un po' goffa, che un giorno riesce per puro miracolo a evitare un incidente mortale e contestualmente si rende conto di potere effettuare dei salti temporali. La sconvolgente notizia cambia drasticamente la sua vita, anche perché, tutte le volte che Makoto cerca di modificare per il meglio una data situazione, ottiene esattamente il risultato contrario.

La Ragazza che saltava nel tempo nonostante alcune ingenuità, come lo “spione” conclusivo, tipico delle produzioni live americane, dimostra al pubblico internazionale la capacità di Hosoda di gestire con delicatezza e garbo alcuni temi centrali nel mondo dell'animazione nipponica, come l'amore e l'amicizia tra adolescenti, la morte e le sue mille declinazioni e la fastidiosa invadenza del tempo che scorre veloce e, come più volte ripetuto nel film, non aspetta nes-

suno.

Graziato dalla presenza dell'eccelso character design, opera dal maestro della Gainax Yoshiyuki Sadamoto, il film, profondo e introspettivo, stravinca ai Tokyo International Anime Fair del 2007, dove riesce a portare a casa i premi per la migliore animazione dell'anno, la miglior regia, la migliore storia originale, la migliore sceneggiatura, la migliore direzione artistica e migliore character design. La nuova carriera di Hosoda è iniziata. Ma come proseguirla? Con *Summer Wars*, ovviamente.

Realizzato nel 2009 e presentato e premiato al Festival del cinema di Locarno, *Summer Wars* racconta le vicende di Kenji Koiso, giovane studente genio della matematica, prodigioso in tutto ciò che è “digitale”, ma un autentico disastro quando si tratta di relazionarsi con altre persone. Il suo regno è Oz, una sorta di mondo virtuale simile a *Second Life*, nel quale esprime appieno le proprie potenzialità e il proprio talento.

Per stare vicino alla sua “senpai” Natsuki Shinohara, di cui è segretamente innamorato, accetta la proposta di



trascorrere un periodo di vacanza presso la (numerosa) famiglia di lei, riunitasi per festeggiare il compleanno della nonna novantenne a Ueda, in una villa in mezzo al verde e alla natura. Dopo avere conosciuto i vari membri della famiglia, tra i quali spicca il sardonico e affascinante Wabisuke Jinnouchi e il giovanissimo otaku Kazuma Ikezawa, che passa le sue giornate chiuso in camera a "vivere" su Oz, Kenji riceve una misteriosa email che lo sfida a risolvere un enigma matematico. Il problema non sta tanto nell'indovinare (brillantemente risolto) ma nel fatto che, dopo avere risposto all'email, il giorno seguente Kenji si ritrova su tutti i telegiornali del paese accusato di avere crakkato Oz.

Sfruttando il suo avatar, una forma di intelligenza artificiale, chiamata Love Machine, ha preso possesso non solo di Oz, ma di tutti i terminali digitali esistenti al mondo, dai navigatori satellitari alle centraline dei semafori fino ad arrivare ai satelliti, che rischiano di cadere sulla Terra. Con il mondo nel caos, spetta proprio a Kenji e ai membri della famiglia della sua amata, combattere e vincere la "summer war" contro Love Machine.

Hosoda, mescola in *Summer Wars* vita reale e digitale, battaglie combattute attraverso computer e tradizioni giapponesi senza soluzione di continuità. Il concetto stesso di connessione (mica abbiamo detto che è il film più wired dell'anno per niente...) è il tema portante della pellicola. Lo scontro infatti, che diventa di proporzioni sempre più epiche, vede inizialmente il solo Kenji, poi migliaia e infine milioni di persone combattere collegate alla Rete con qualsiasi strumento esistente, dal cellulare alle console.

Hosoda, grazie a un budget superiore rispetto a quello stanziato per la sua opera precedente, crea delle sequenze magnifiche, dimostrando una straordinaria inventiva (tutte quelle "ambientate" a Oz), ironia (i siparietti tra i membri della famiglia) e intelligenza (il confronto tra mondo analogico di Ueda e quello digitale di Oz), confermandosi come eccellente narratore. A stupire è però l'equilibrio e il realismo con il quale Hosoda tratta un tema particolarmente scottante in Giappone, quello del progresso tec-







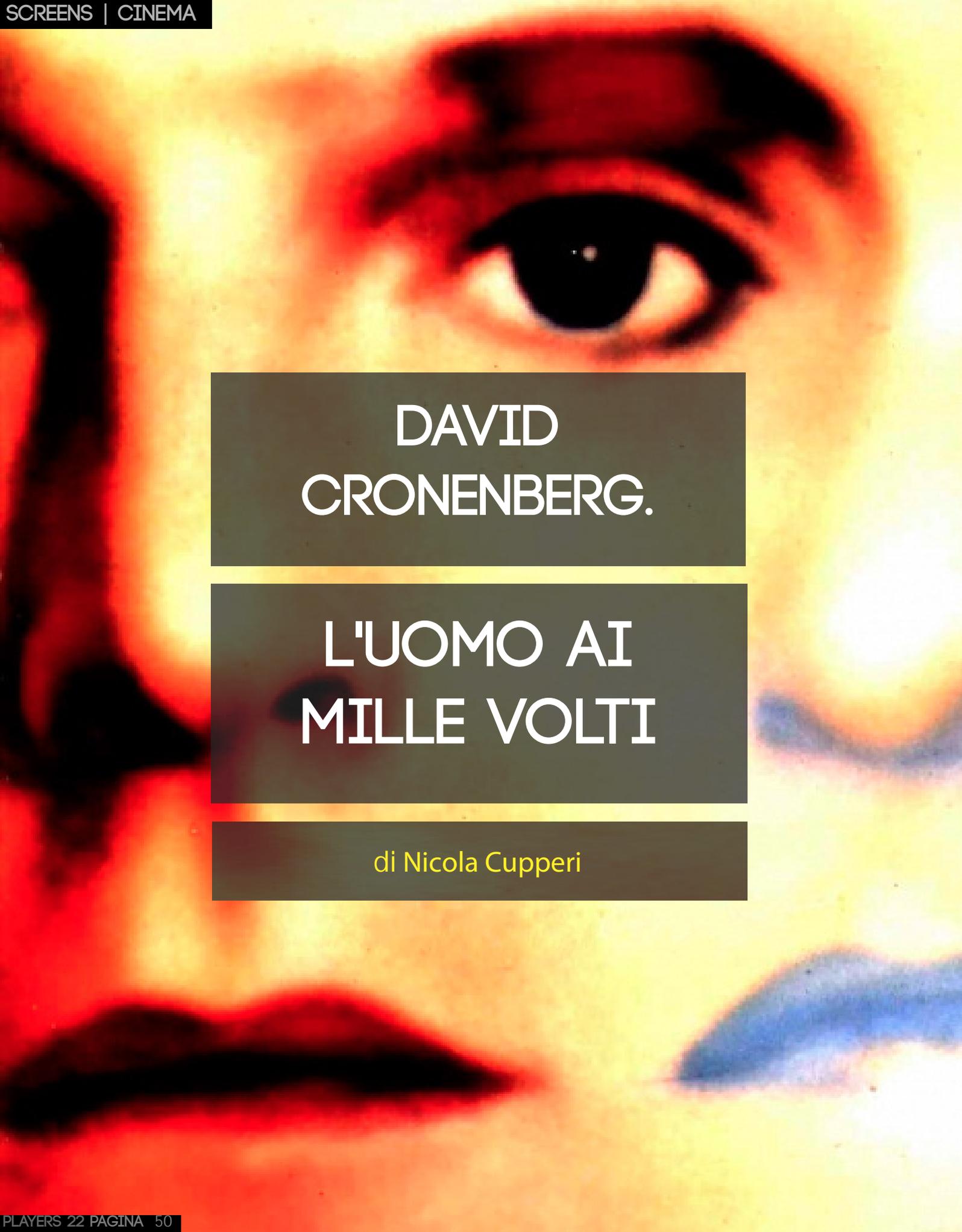
nologico. A suo merito va ascritta la capacità di non eccedere nella nostalgia per il tempo passato ma nemmeno di sposare completamente la causa del virtuale a tutti i costi, ponendosi così a metà strada tra il cinema meravigliosamente nostalgico di Miyazaki e quello ultra futuristico di autori come Hideaki Anno e Mamoru Oshii.

Hosoda è oramai considerato uno dei registi più talentuosi del mondo dell'animazione nipponica, dove emergere è eufemisticamente difficile. Come dice il proverbio, non c'è due senza tre e la prova finale, sia sul fronte artistico che al botteghino, si gioca l'anno scorso, nel 2012, quando in un'estate particolarmente ricca di blockbuster americani, nella sale giapponesi arriva anche *Wolf children: Ame e Yuki*.

Laddove *Summer Wars* guarda al futuro restando con i piedi ben piantati nel presente, *Wolf children* vive nel passato e in esso trova la forza per raccontare l'oggi. Ame e Yuki sono due bambini apparentemente normali, che conducono una vita semplice con la madre Hana. In realtà celano un segreto cruciale: il loro padre è un licantropo sparito misteriosamente, e i bambini condividono la sua

terribile eredità metamorfica... come educarli? Pienamente inseribile nel filone denominato "slice of life", *Wolf Children* pone l'accento sul tema della crescita e sull'accettazione di noi stessi, della nostra natura e dei nostri limiti. Un film denso, capace allo stesso tempo di avvincere e sorprendere, commuovere e divertire.

Hosoda in quest'opera recupera e valorizza alcune delle classiche tematiche miyazakiane: la fuga dalla vita caotica delle grandi città, l'importanza della piccola società rurale che va velocemente scomparendo, l'amore filiale, il rapporto tra uomo e natura. È il film della raggiunta maturità, valutazione confermata dal fatto che Hosoda, proprio come fece Miyazaki a metà degli anni '80, ha recentemente fondato un proprio studio, Chizu. Tutti i suoi film e in particolare *Wolf Children*, hanno riscosso un ottimo successo al botteghino. Non resta che augurarsi che il regista abbia non solo altri assi nella manica da mostrare ma che serbi anche la volontà di insegnare ad altri quanto appreso da solo in questi anni...



DAVID
CRONENBERG.

L'UOMO AI
MILLE VOLTI

di Nicola Cupperi

Conosci di fama David Cronenberg. Magari hai visto qualcosa diretto da lui. Sei stato costretto a noleggiare (noleggiare, già) *eXistenZ* o *Cosmopolis* perché la tua ragazza ha le scalmare per Jude Law o Robert Pattinson; o hai regalato *Inseparabili* al tuo lui perché ha un misterioso feticcio per Geneviève Bujold e in generale per tutte le attrici quebecchesi. Ma non l'hai mai visto in faccia. Cosa ti aspetti da un regista come lui? Abel Ferrara canta di vizi, colpe, fine del mondo e ha il viso scolpito da tutti questi elementi; Woody Allen mette costantemente in scena se stesso, è i suoi film. Così come Takeshi Kitano, una faccia in preda alla stessa folle anarchia che spinge i suoi personaggi. Meglio sorvolare su Dario Argento. E Cronenberg?

Martin Scorsese, invitandolo a cena dopo essere rimasto sconvolto dai suoi film, aveva paura di incontrarlo perché si aspettava uno sbavante incrocio tra Arthur Bremer, l'uomo dal viso spento e gli occhiali dalla montatura pesante che nel 1972 tentò di assassinare il candidato democratico alla presidenza George Wallace, e Dwight Frye nei panni del folle assistente Renfield, occhio sgranato e denti serrati in un ghigno inquietante, dal *Dracula* del

1931 di Todd Browning. E invece David Cronenberg si presenta affabile, cordiale, affascinante; brillanti e sardonici occhi azzurri che accompagnano un divertito sorriso sghembo e una voce calda, melliflua, piacevole. Per dirla sempre con Scorsese: al posto del mostro temuto si è presentato uno che sembra un ginecologo di Beverly Hills.

Anche se si rimane con il terrore che, da un momento all'altro, debbano scoppiargli le vene ed esplodergli il cervello.

Cronenberg, in realtà, nasce e cresce ben lontano dalla California, nella bella ma meno glitterata Toronto. La madre Esther, pianista, e il padre Milton, giornalista e scrittore freelance, lo crescono, con la sorella Denise (che diventerà la costumista di fiducia dei suoi film), all'insegna di una serena normalità che sconsolerebbe anche i migliori biografi. Dal ventaglio di interessi che potrebbe ereditare dei genitori, David sorvola sull'ebraismo progressista, a cui preferisce l'ateismo, e si concentra sull'arte e la letteratura. Sin dai primi anni dell'adolescenza scrive racconti inquietanti e tenebrosi. Ma, sintomo di una mente curiosa e spalancata verso i più diversi stimoli, arrivato il momento di scegliere gli studi universitari, Cronenberg asseconda la

sua passione per la botanica e l'entomologia (con un particolare amore per falene e farfalle) e si iscrive a Scienze naturali.

L'esperienza dura poco e il ventenne passa a una più canonica laurea in Letteratura inglese, durante la quale scopre la passione per il cinema grazie al lungometraggio, un dramma universitario a tinte queer, *Winter Kept Us Warm* del compagno di corso David Sexter. E conosce Ivan Reitman – Mr. Ghostbusters, padre del futuro Mr. Juno – con cui fonda la casa di produzione Toronto Film Co-op, sotto la cui egida firma i suoi primi cortometraggi no budget, *Transfer* e *From the Drain*, fortemente debitori dello spirito avanguardista della scena underground newyorchese.

La carriera dietro la macchina da presa di David entra in incubazione, preparandosi a crescere nutrita dai demoni e dai virus che parlano e si aggirano per la mente del regista, pronta a sconvolgere e mettere a disagio. L'esordio al lungometraggio arriva con *Stereo* (1969), film in 16mm e in bianco e nero, diegeticamente muto e privo di colonna sonora, accompagnato esclusivamente da un com-

mento intermittente, bizantinismi documentaristico / scientifici, sulle vicende che si dipanano nel centro di ricerca telepatica dell'Ontario; una prima volta se non completamente sperimentale quantomeno ostica, un'esperienza straniante, affascinante e provante, che cerca di sedurti il cervello per scoparselo violentemente e fa il paio con il film successivo, *Crimes of the Future* (1970). Ed è stupefacente pensare a Cronenberg come a un uomo di 70 anni: *Cosmopolis* (2012), fondamentale viaggio nell'inferno della contemporaneità immerso in un'algida e asfissiante violenza psicosomatica, è la prova schiacciante che in 44 anni di carriera (miracolosamente) la scorrettezza, la voglia di esplorare, la necessità di colpire dove fa più male e il cristallino rigore autoriale del regista canadese non sono mai stati intaccati. L'unica concessione a cui si presta dopo il doppio esordio low budget a cavallo fra anni 60 e 70, è di tipo estetico.

Cronenberg vuole che il suo cinema, l'inesausta riflessione sull'uomo e le sue pulsioni, possa arrivare a un pubblico più ampio possibile.

Senza ammorbidire le te-



In his mind,
he has the power
to see the future.
In his hands,
he has the power
to change it.

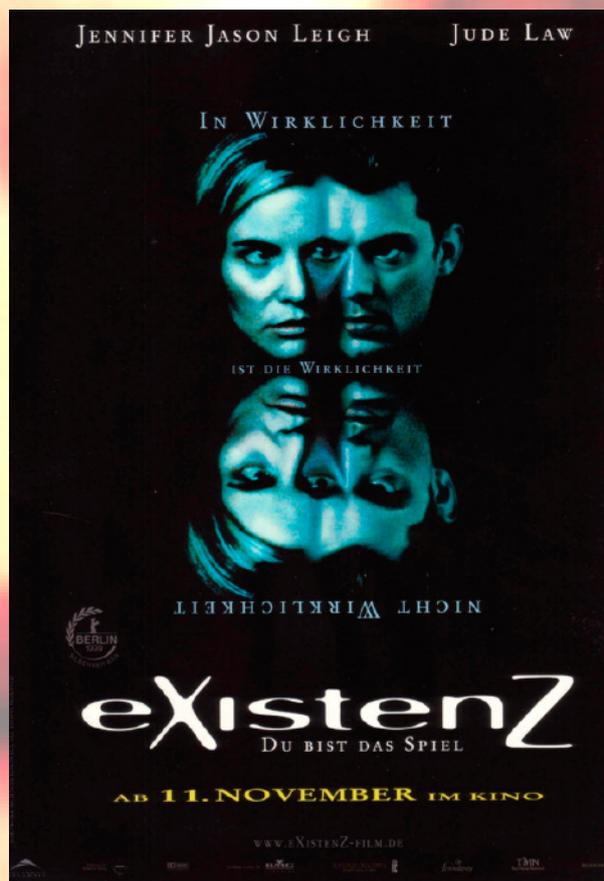
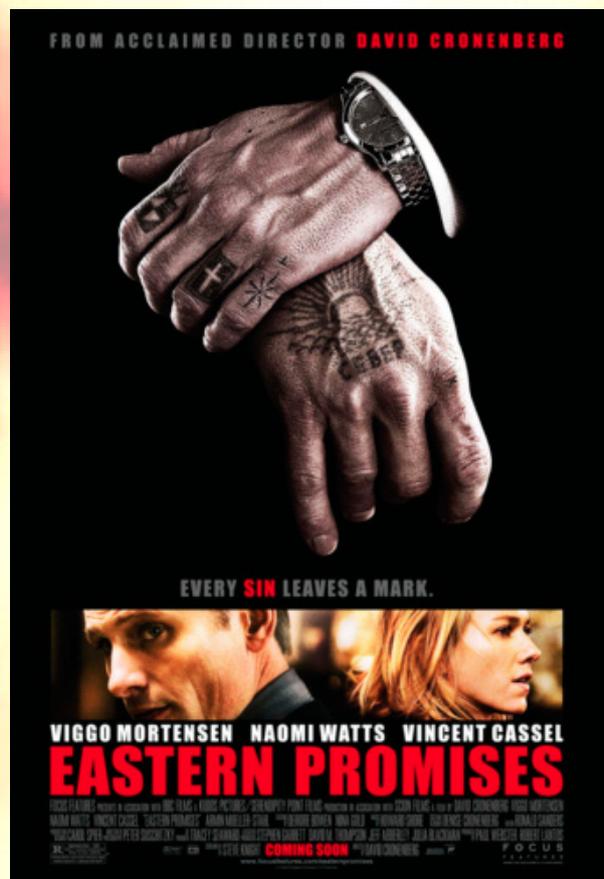


matiche, l'autore di Toronto sceglie di abbandonare la radicale e respingente filosofia estetica di *Stereo* e *Crimes of the Future*. Dopo un lustro di riflessione e di intenso lavoro per la televisione canadese – di cui rimangono un gruppo di cortometraggi, alcuni più personali di altri – David torna al cinema con quello che può essere considerato il suo vero e proprio esordio, *Il demone sotto la pelle* (*Shivers*, 1975). Un lussuoso complesso residenziale, l'incarnazione del sogno borghese, viene rapidamente infestato da un parassita che abbatte le inibizioni sessuali. Lo scienziato che l'ha scoperto e sperimentato sulla sua amante vorrebbe liberare l'umanità dall'iper razionalità che la imprigiona. Il risultato ottenuto dal suo virus, una combinazione di afrodisiaco e malattia venerea, è una torma di zombie sessuali che dopo avere conquistato il condominio si prepara, alle prime luci dell'alba, a invadere la città. Cronenberg organizza in una narrazione organica e commerciabile – sfruttando gli stereotipi e le regole del linguaggio horror, ma con grande libertà – i moventi tematici e filosofici che già emergevano in *Stereo* e che

diventeranno le pietre angolari del suo cinema. Il virus, innanzitutto, come vettore patogeno interno che si rivolge, con esiti sconvolgenti, verso l'esterno.

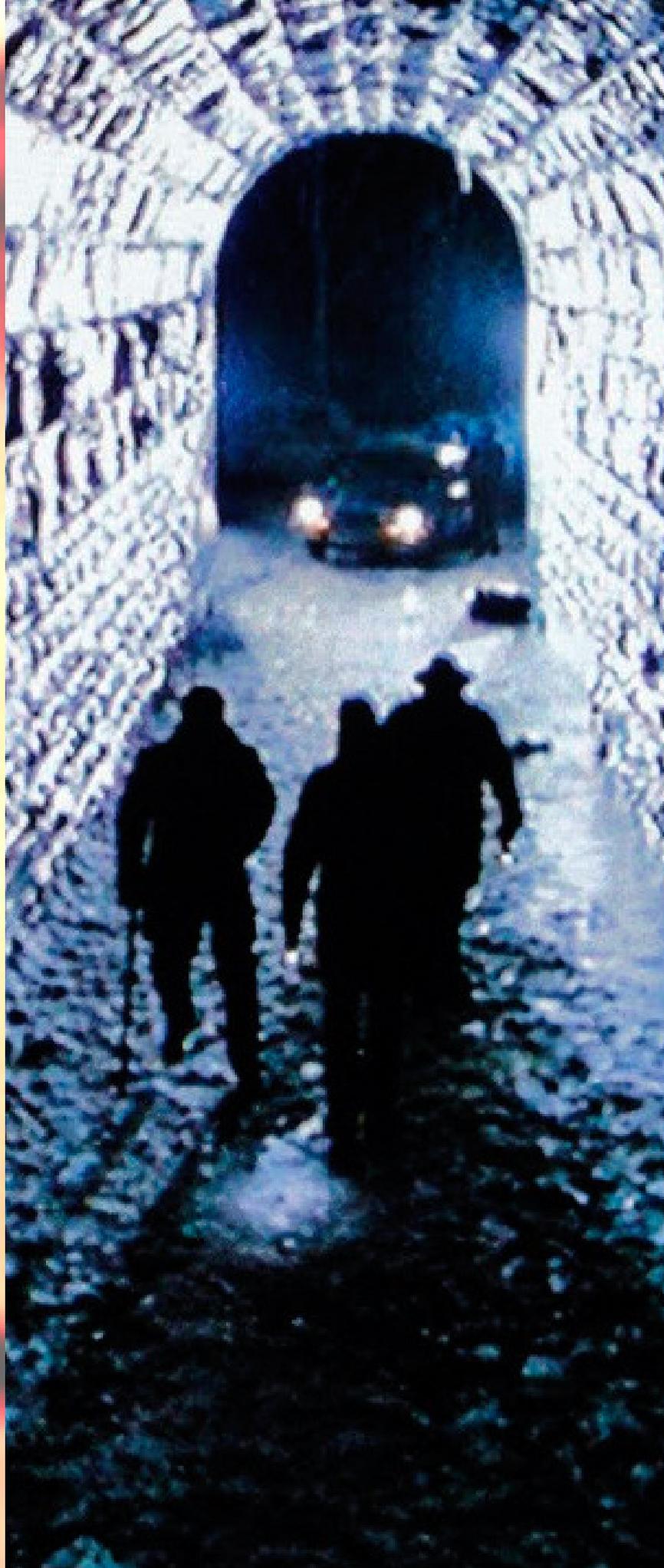
Spesso l'autore canadese si trova ad assumere il punto di vista del parassita, o dell'agente che sta infettando corpo e mente. Ne *La mosca* (*The Fly*, 1986) Jeff Goldblum, brillante scienziato che in un momento di arroganza alcolica decide di sperimentare su se stesso la tecnologia di teletrasporto che sta perfezionando, dà voce alla mutazione, la personifica e le dà una volontà ben precisa.

Quindi l'incestuoso rapporto tra psiche e carne, che trova sfogo soprattutto (ma non esclusivamente) in un complesso (e in continua evoluzione) ragionamento sulla sessualità. In *Inseparabili* (*Dead Ringers*, 1988) il perfetto rapporto tra i gemelli monozigoti Mantle, ginecologi di fama mondiale, viene disturbato dall'arrivo di Claire e la sovrapposizione, la fusione di corpi diventa perfetta e tale da richiedere la totale promiscuità della psiche, la completa risonanza delle onde emotive, che causa effetti morbosi e catastrofici.



In *M. Butterfly* (1993) un omuncolo, René, scopre di avere bisogno di un rapporto impari, di una Madama Butterfly che sancisca la sua potenza in quanto uomo, di una geisha disposta a tutto per amore. La trova in Song, travestito al soldo del governo cinese; in un finale geniale, che ribalta l'opera pucciniana, René realizza di essere Madama Butterfly, e si trasforma di conseguenza. *A Dangerous Method* (2011) è un altro triangolo al quadrato, mente e corpo, ondosio rapporto tra Carl Gustav Jung, il suo mentore Freud e la loro comune paziente Sabina Spielrein; seppure la carne sia ancora presente, la devianza, l'infezione viene quasi totalmente interiorizzata e, banalmente, da trucco protesico si trasforma in parola: a essere violentata, contaminata e mutilata è con lucida crudeltà, la psiche.

Cronenberg, poi, si rivolge con profetica costanza al futuro, concentrandosi, lucidamente visionario, sulle mutazioni umane, allegorie di una società in continuo sconvolgimento. Se ne *Il demone sotto la pelle* presagiva la psicosi delle malattie sessualmente trasmissibili (oltre a fare *Alien* quattro anni prima di *Alien*), con il provocatorio e sartoriale capolavoro *Video-drom* (1983) esplora la nuova carne, il rapporto malato dell'uomo con la televisione e l'intrattenimento (13 anni prima di un testo fondamen-





tale come *l'Infinite Jest* di David Foster Wallace), quella promiscua interazione con la macchina (su cui ritornerà, nel 1996, con *Crash*) a cui ci stiamo sempre più avvicinando. Il tutto immerso in una realtà fisica incerta, ingannatrice, talmente facile da riprodurre e sostituire da farci vivere in un dubbio costante, molto più tenebroso, inquietante, senza speranza di quello cyberpunk dei fratelli Wachowski.

Quanto di vero esperisce, e noi con lui, l'oracolo di tragedie Christopher Walken ne *La zona morta* (*The Dead Zone*, 1983)? Dove inizia e finisce la realtà fisica de *Il pasto nudo* (*Naked Lunch*, 1991), capolavoro liserigico ispirato all'opera di William Burroughs? E la realtà virtuale del mondo di *eXistenZ* (1999)? La forza del virus che infetta la mente di *Spider* (2002), poi, è persino in grado di modificare il ricordo del passato, influenzando sulla percezione del presente e incombendo

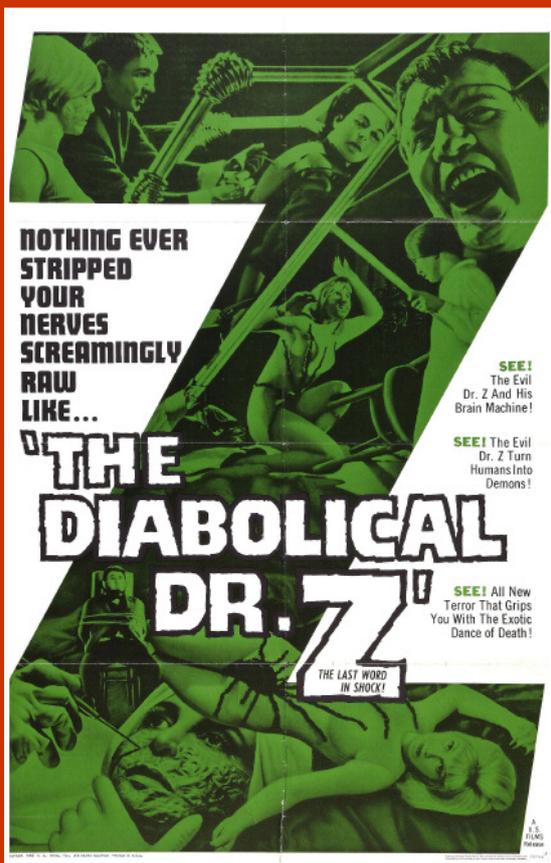
sul futuro. Cronenberg nutre a vive forza, e con la necessaria mancanza di sensibilità verso il buon gusto borghese, i nostri cervelli con stimoli crudi, violenti, necessari.

Lo fa con stile spiccio ma non privo di eleganza, con una scrittura funzionale e lucida, ma stratificata e complessa. È un cinema di idee, di visioni, di riflessioni. Qualcosa di molto raro. Specialmente per un autore che si prende sul serio il giusto, che ha uno spiazzante senso dell'ironia sullo schermo e nella vita. Regalando a Scorsese la versione uncut di *Brood* – *La covata malefica* (*The Brood*, 1979) gli ha detto «Questa è la mia versione di *Kramer contro Kramer*». E ancora Scorsese fornisce l'unica chiusa possibile a una riflessione sul cinema di Cronenberg: «penso molto ai suoi vecchi film. E non vorrei farlo. Attendo con ansia i suoi nuovi film. E non vorrei farlo. Hanno sempre la stessa, incredibile potenza»

players

GRINDHOUSE

di piero ciccioli



Dopo Miss Muerte, Franco torna sul tema della dittatura e del letale fascino femminile con *The Blood of Fu Manchu* (1968). Qui, il leggendario supercriminale del titolo cerca di distruggere il mondo occidentale attraverso un esercito di ragazze discinte, ipnotizzate per sedurre e quindi uccidere i governanti di vari Paesi

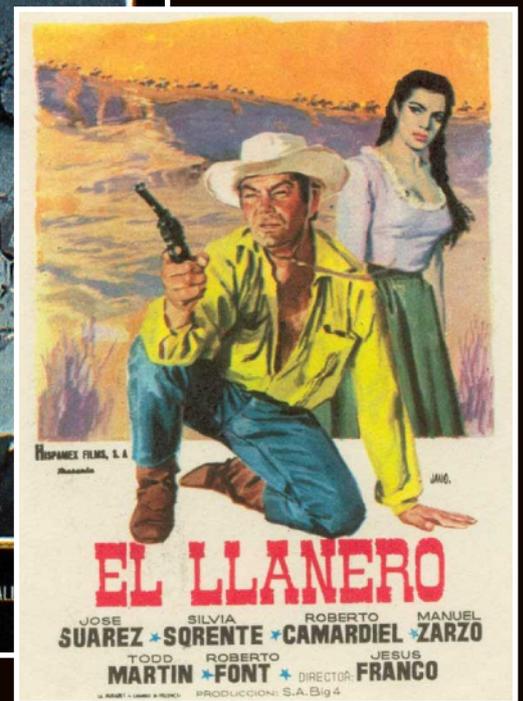


Quest'anno porta in sé il numero tredici, che, secondo la tradizione della cartomanzia, corrisponde all'Arcano Maggiore della Morte. Sebbene si tratti di una superstizione, anche gli amanti dell'entertainment meno scaramantici non possono che rimanere basiti dinanzi all'eccezionale numero di morti illustri che hanno afflitto il mondo dello spettacolo a partire dal gennaio scorso. La scena dell'exploitation non è stata risparmiata da questa serie di eventi funesti e gli appassionati di B-movie si trovano oggi a piangere la scomparsa di Jesús Franco, pilastro storico del cinetrash, nonché uno dei registi più prolifici di sempre. Con oltre duecento pellicole al suo attivo, Franco è espressione più pura dell'exploitation, della produzione filmica torrenziale basata sul reiterato sfruttamento di soggetti di richiamo per il pubblico. Allo stesso tempo, il cineasta è un raro esempio di raffinato cinetrash warholiano, grazie al suo stile visionario ed eclettico, che lo porta a collaborare con personaggi del calibro di Orson Welles. In parole povere, Franco incarna entrambe le anime del cinema di serie B. Come Ed Woods, traduce in celluloido quella pulsione viscerale e poetica verso il realizzare film a ogni costo, per assecondare le proprie ispirazioni personali. Come Roger Corman, però, non cade mai nel baratro delle velleità, conservando sempre un occhio di riguardo verso le

JESÙS FRANCO
IL MESSIA DEL CINETRASH
PARTE 1



La trilogia gotica di Franco è accomunata dal tema del controllo delle coscienze. Il regista ha recentemente affermato che si tratta di una critica al regime dittatoriale franchista: «Parlavamo di dittatura, ma il governo non doveva capire che trattavamo questi argomenti»



mode del momento e, soprattutto, lo spirito pratico necessario per farsi finanziare le proprie opere. Questo lavoro febbrile, svolto sia nell'intimo che sul piano pubblico, fagocita ogni aspetto dell'esistenza di Franco, tanto che le sue amicizie, le sue passioni, i suoi rocamboleschi pellegrinaggi per il mondo e i suoi stessi amori sono indissolubilmente legati al set, trasformando in cinquant'anni

di produzione cinematografica del regista nell'avventura di una vita.

L'esordio di Franco avviene nel 1959, quando il cineasta, poco più che ventenne, confeziona nella natia Madrid *Tenemos 18 Años*. Si tratta di un film a episodi allucinato e sperimentale, incentrato su due diciottenni borghesi, che, frustrate dal rigido stile di vita imposto dalla dittatura franchista, passano le loro

serate in una stanza, a immaginare di vivere vicende avventurose, a tratti estreme. Tra le pieghe di un canovaccio da commedia giovanile, difatti, fanno capolino elementi orrorifici e gore, che costituiranno, insieme alle componenti erotiche, il leitmotiv della successiva produzione del regista. Sorprendentemente, non sono gli aspetti più cruenti di *Tenemos 18 Años* a fare scattare la cen-

sura da parte del regime del Colonnello ispanico, ma la velata critica al sistema che è sottesa all'intero film e che si fa più ardita durante il terzo episodio della pellicola, in cui la storia di un uomo evaso di prigione incarna gli orrori della guerra e del disagio sociale. Così, il film viene vietato ai minori di diciotto anni e la sua distribuzione nelle sale viene ridotta al minimo. Un debutto così travagliato ed economicamente fallimentare non abbatte, però, Franco, che, nell'anno successivo, realizza ben due film, *Labios Rojos* e *La Reina del Tabarín*. Il primo sfrutta la popolarità delle "detective stories" come escamotage per mandare in scena un anticonvenzionale duo di investigatrici in gonnella, che si rifà in qualche modo all'avanguardista fenomeno delle eroine in celluloido messicane (come le luchadoras, **Players** #15) e anticipa di quasi un decennio le emancipatissime amazzoni filippine di Corman (**Players** #12). Si tratta di una scelta che introduce in nuce il ruolo centrale della donna nella poetica di Franco, il quale consacrerà buona parte dei suoi film alla celebrazione del genere femminile, utilizzando talvolta soluzioni controverse, ma conservando sempre un atteggiamento affascinato e adorante. *La Reina del Tabarín*, invece, è un dramma romantico dalla struttura più convenzionale, ma che sancisce il debutto definitivo di un altro elemento peculiare dello stile del regista, ossia l'uso estensivo e originale della colonna sonora, che appare sia sotto forma di digressioni narrative su numeri musicali, sia come un liquido fil rouge che concerta il dipanarsi della trama. Per Franco, in effetti, la musica (in particolare il jazz) è una passione parallela al cinema, che il regista vive intensamente, esplorandola in maniera viscerale, tanto da affermare che «... è come se il cinema fosse mia moglie e il jazz la mia

amante». Questi due mondi troveranno gradualmente sempre più punti di contatto nella produzione del cineasta, che comporrà personalmente le colonne sonore di diverse sue pellicole e verrà preso come esempio dal nostrano Sergio Leone sulla «necessità di registrare le colonne sonore prima di iniziare le riprese e di girare utilizzando la musica come traccia portante».

Gli eccessi gore, la glorificazione della sensualità femminile e l'uso libidinoso del jazz come colonna sonora giungono alla loro sintesi definitiva nel 1962, con *Gritos en la Noche*, il film con cui Franco entra nei territori dell'exploitation pura e che proietta il regista verso un'audience internazionale (in Italia, la pellicola giunge con il titolo *Il Diabolico Dottore Satana*). Si ritrovano anche qui spunti ripresi dal cinema di genere messicano, che ora si mescolano all'horror classico britannico dei film prodotti sotto marchio Hammer, creando un inusuale blend tra seducente carnalità latina e gotica cupezza inglese. Su questo telaio, il regista pennella la storia di un "mad doctor" che, insieme all'aiutante deforme, dissangua e scortica giovani ragazze per ricostruire il volto della figlia, orrendamente sfigurato. Sebbene la trama non sia particolarmente originale, le scelte registiche di Franco donano un'inedita consistenza fisica all'orrore. La macchina da presa indugia in maniera morbosa, quasi voyeurista, sui corpi nudi delle vittime del maniaco, mentre le operazioni chirurgiche vengono dettagliate con sadismo in tutta la loro crudezza. A questo si aggiungono un uso esuberante d'inquadrature sghembe e una colonna sonora ossessiva, parlante, che contribuiscono insieme a esacerbare l'atmosfera malsana del film, rendendola, però, anche eterea, surreale. Si tratta di un'alchimia raffinata, ma che si mantiene

sempre distante dal compiaciuto esercizio di stile, risultando come il frutto di una sperimentazione estrema prodotta da chi, pur non padroneggiando a fondo le arti filmiche, possiede quelle qualità multiformi ascrivibili alla voce "talento". Sempre sotto la voce "talento" va allocata l'abilità di Franco di unire questo linguaggio così personale a una formula appetibile per il grande pubblico. Così, il film riscontra un ottimo successo popolare, tanto che, nel 1964, ne viene prodotto il seguito, *El Secreto del Dr. Orloff*, dove un nuovo "mad doctor" utilizza il cadavere del fratello per creare una sorta di zombie telecomandato, a metà tra il mostro di Frankenstein e i morti viventi dei film anni Quaranta (**Players** #08). La creatura viene istruita per uccidere procaci fanciulle, al fine di non far mancare scene di nudo allo spettatore. La trilogia gotica di Franco si chiude nel 1966, con *Miss Muerte*, pellicola sceneggiata a quattro mani con Jean-Claude Carrière, storico collaboratore di Luis Buñuel (niente meno), e devota al gentil sesso. La protagonista, infatti, è una scienziata assetata di vendetta, che, attraverso un dispositivo a forma di aracnide, controlla il corpo di una procace ballerina erotica, utilizzandolo per sedurre e quindi uccidere gli assassini del padre. Rilettura in chiave horror-noir del mito della "vedova nera", *Miss Muerte* esalta il fascino letale della donna anche attraverso una regia ipnotica, in grado di assorbire lo spettatore tanto quanto le forme, ben poco celate, della conturbante Estella Blain. È proprio questa cifra onirica a destare l'attenzione di Orson Wells, con il quale Franco collaborerà in quegli stessi anni, dando inizio alla fase più folle della propria carriera.

A NIGHTMARE OF TERROR IN THE MACABRE

THE DEMON DOCTOR

SEE THE MANIAC DOCTOR
IN THE HORROR FILM OF
THE AGE

HE LURES LOVELY
WOMEN FOR MONSTROUS EXPERIMENTS

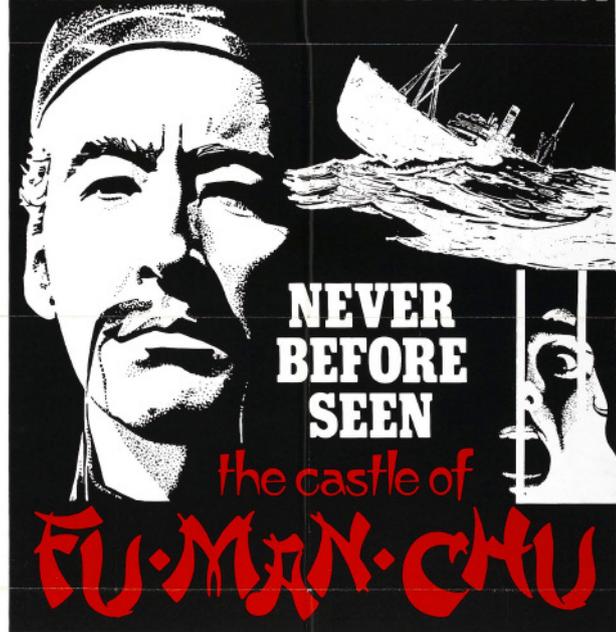
Gritos en la Noche viene distribuito con i titoli più disparati e in varie versioni, a differente tenore di nudo e gore. La stessa versione cinematografica per la Spagna viene alleggerita delle scene più forti, mentre in Francia il film viene proiettato nella versione integrale



Nella prima produzione spagnola di Franco si contano anche opere appartenenti ai generi più disparati, come El Llanero (1963), film che omaggia sia gli allora emergenti "spaghetti western", sia Tex Willer, attestando l'amore del regista verso il fumetto popolare italiano



HE'S BACK!!!
THE WORLD'S MOST EVIL MAN
WITH A FIENDISH PLAN OF CONQUEST

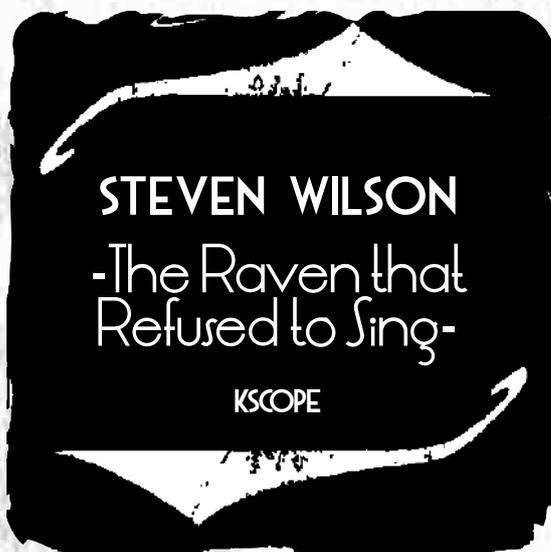


Starring
CHRISTOPHER LEE • MARIA PERSCHY
RICHARD GREENE & TSAI CHIN • COLOR
Directed by **JESS FRANCO** • Produced by **HARRY ALAN TOWERS**

An **INTERNATIONAL CINEMA CORP. RELEASE** • **PG** PARENTS STRONGLY CAUTIONED

Ultimo viene il corvo

di Marco Passarello



Selezionati per voi: **Luminol**, **The Pin Drop**, **The Watchmaker**

Sembra scontato che, quando un artista originale arriva al successo, perda improvvisamente la voglia di correre rischi e imboccare strade nuove. Ma questo principio pare non valga per Steven Wilson, il quale, dopo aver impiegato 25 anni a trasformare i suoi Porcupine Tree da progetto amatoriale a band sotto contratto con una major, ha poi deciso di congelarli indefinitamente per dedicarsi a un percorso solista impegnativo e ben lontano dai gusti del grande pubblico.

Tutto è cominciato con *Grace for Drowning*, disco solista (recensito su **Players** 10) in cui Wilson, dopo anni di approccio obliquo al prog rock, ha

affrontato per la prima volta il genere nella sua forma più pura e vicina al jazz. Per portare in tour i brani di quel disco ha messo insieme una band eccezionale, formata in ugual misura da talenti consolidati (il flautista e sassofonista Theo Travis, già collaboratore di Robert Fripp; il tastierista Adam Holzman, della band di Miles Davis; il bassista e stickman Nick Beggs, con un curriculum che va dai Kajagoogoo alla band di Steve Hackett) e spettacolari giovani promesse (il batterista Marco Minnemann e il chitarrista Guthrie Govan), e che ha raggiunto nel corso del tour un notevole affiatamento. A questo punto Wilson, trovatosi per la prima volta nella posizione

di poter affidare ad altri gran parte del lavoro strumentale, ha deciso di sfruttare l'occasione e di comporre brani pensati in modo specifico per quel gruppo di musicisti. Il risultato è *The Raven That Refused to Sing*.

Fin dal primo ascolto colpisce l'estrema qualità della registrazione, che permette di discernere i dettagli più minuti del complesso impasto sonoro (alle parti già intricate dei sei strumentisti si aggiunge spesso un mix di archi veri e sintetici). L'abilità di Wilson come produttore è nota, e si è ulteriormente affinata in questi ultimi anni, in cui si è dedicato alla produzione di remaster in formato 5.1 di quasi tutte le band storiche del

prog rock (King Crimson, Jethro Tull, Caravan, E.L.&P., Yes). Per questo album si è però fatto affiancare da Alan Parsons in qualità di tecnico del suono. Sulla carta la scelta lasciava perplessi: Parsons è un personaggio quasi mitologico, che ha firmato il suono di capolavori come *Abbey Road* dei Beatles e *Dark Side of the Moon* dei Pink Floyd, ma era da decenni che non si occupava di dischi diversi dai propri. Il risultato, però, fuga ogni dubbio.

Il CD contiene sei lunghi brani; i dispari hanno strutture complesse, con lunghe jam strumentali, mentre i pari sono più vicini alla forma canzone. I testi hanno tutti a che fare con la morte e il soprannaturale, e come di consueto evocano soltanto delle storie, più che raccontarle. Si comincia alla grande con *Luminol*, ec-

cezionale e tiratissima performance strumentale, con al centro un intermezzo semiacustico degno dei Porcupine Tree più sognanti. *Drive Home* inizia in modo malinconico e corale, attraversa passaggi reminiscenti dei primi King Crimson e termina con un notevole assolo di chitarra di Govan. *The Holy Drinker* è sorretto in principio da uno splendido riff di Hammond, e si evolve verso cupe atmosfere orchestrali. *The Pin Drop*, il pezzo più breve, nello stile vocale e nell'arrangiamento ricorda molto i Pink Floyd di *The Wall* (ma Wilson è tra i pochi a poterli citare in modo così esplicito senza cessare di essere se stesso). *The Watchmaker*, murder ballad di quasi dodici minuti, procede da intrecci di chitarre acustiche verso un rock sinfonico alla Genesis, per

poi concludere ancora una volta in modo cupo e quasi infernale. L'album si chiude con la title-track, che comincia in sordina, con un impasto di voce, pianoforte e archi che ricorda un certo indie rock americano, e avanza in crescendo verso un maestoso e triste finale.

Non userò mezzi termini: si tratta del miglior disco di tutta la carriera di Wilson. Una summa di tutto il meglio del prog rock, filtrato attraverso uno sguardo originale ed eseguito con maestria inarrivabile. Da non perdere.

Dall'alto in basso e da sinistra a destra: Theo Travis, Adam Holzman, Marco Minnemann, Guthrie Govan, Steven Wilson, Nick Beggs.



L'irresistibile giogo spaziale dei parigini

di Ilaria Rebecchi



Selezionati per voi: *Giorgio by Moroder, Lose Yourself to Dance, Get Lucky*

Furbi, gigioneschi, moderni e retrò, *danzerecci* ed electro.

I Daft Punk colpiscono ancora, anche in questo 2013 costellato dai grandi ritorni di artisti fantasmagorici (live o in studio, da Bowie agli Stones), dando alle stampe *Random Access Memories* dopo ben 8 lunghissimi anni di attesa.

Un'attesa fatta di fan che non hanno perso curiosità e di tanto tanto e ancora tanto interesse per i due francesini più famosi al mondo. E lo fanno non apportando alcuna innovazione strutturale nei loro 13 brani. Come ci sono riusciti?

Andiamo con ordine: Guy-Manuel de Homem-Christo

(classe 1974) e Thomas Bangalter (1975) si mettono artisticamente insieme nel 1994 facendo uscire per Soma Records un singolo azzardato ma non avanguardistico, *The New Wave*, dove (ancora con il nome di *Darlin*) i due mixanno con efficacia influenze techno made in Germany e flussi dark da rimembrare i migliori Einstürzende Neubauten e Bauhaus insieme. Vengono definiti da Melody Maker "a bunch of daft punk" (un branco di stupidi punk) e dalla definizione cambiano in nome in quello che li porterà alla fama mondiale.

Esce il primo singolo di rilievo

Da Funk ad anticipare il primo full length, *Homework* datato 1997, un mix scintillante di house, acid, tecno e un'elettronica nuova nelle intenzioni, non più atta ad un'assuefazione ma al piacere totale. E orecchiabile.

È l'inizio del mito, in quegli anni '90 dove grunge, disperazione e delirio acido regnavano sovrani, i DP offrono una terza via, positiva e geniale nel non avere creato ex novo nulla ma nell'aver regalato al globo, con singoli come *Around The World*, la capacità di ballare e penetrare all'interno di flussi sonori obnubilanti nella loro semplicità, e magnetici al



contempo. Complice anche quell'ipnotico video, *Around The World* porta i nostri nell'Olimpo della musica mondiale.

Passano 4 anni e siamo al secondo album, *Discovery*, quello della consacrazione: synth-pop imperante e ritornelli catchy, ballabili e radiofonici al contempo, con un'elettronica che avvolge e riempie, lascia esterrefatti e conquista i dancefloor, tra *Harder, Better, Faster, Stronger* e *One More Time*.

A trionfare sono i sample ripresi da canzoni '70s e '80s, e le agenzie pubblicitarie e colonne sonore di serie tv e film ci vanno a nozze: basti pensare che il singolo *Face to Face*, mai pubblicato negli States, proprio lì arrivò al primo posto nelle classifiche.

La critica condannerà il successivo *Human After All* del 2005 per manifesta velocità di realizzazione, mentre le 9 canzoni presenti, realizzate in sole 6 settimane, si dimostrano sì brevi ma epifaniche della filosofia del duo: campionature brillanti e ipnotiche, chitarre persuasive e un video (quello di *Robot Rock*) che conquista tra luci stroboscopiche ed echi alle disco anni '80.

Scenografie live fatte di monotonia dei due, sempre con casco e tuta da automi-bikers, e una piramide faraonica, luccicante e maestosa che svetta sui palchi di mezzo mondo: emozioni e musica, questo il sunto delle performance live del

tour *Alive* del 2007 per questi due Daft Punk.

Nel 2006 i due producono un film, *Daft Punk's Electroma*, un greatest hits e la colonna sonora del seguito di *Tron*, *Tron: Legacy*, commissionata loro dalla Disney e perfettamente in linea anche visivamente con la loro immagine, che si bilancia alla musica offrendo spazio a visionari registi per dirigerli, quali Michel Gondry e Spike Jonze. C'è poi un'altra soundtrack (*Discovery* per il film di animazione *Interstella 5555 - The Story of the Secret 5th Star System* di Leiji Matsumoto), e arriviamo all'anno scorso in cui i Daft Punk iniziano ad annunciare le featuring di artisti come Giorgio Moroder, Kavinsky e Nile Rodgers, per il nuovo album "*Random Access Memories*". Back to 2013.

L'album più atteso dell'anno, dopo tanto silenzio, arriva come un macigno sulle teste dei fan: tipico suono DP, french touch come piovesse, un singolo che sembra fatto apposta per essere gustato assieme a un mojito ghiacciato a bordo piscina, back to the late '70s (*Get Lucky*, con la suadente voce di Pharrell Williams), tra brani che conquistano e avvolgono, in una sorta di memorandum sonoro della dance music degli ultimi 30 anni e più.

Da *Give Life Back To Music*, dove le sincopate e lussuose chitarre di Nile Rodgers suonano come un mantra ad annunciare la resurrezione dei Daft Punk perpetrata da voci robotiche, ai 9 minuti di *Giorgio by Moroder* (e già il titolo è geniale,

figuratevi il pensiero di questa featuring con il dio italiano della musica elettronica), sorprendendo con la voce del nostro eroe trentino a raccontare la sua storia in musica, in un viaggio orchestrale e futuristico di synth vintage e tributo a uno dei padri della musica elettronica.

Si passa poi a *Within*, soffice ballata classica tra flamenco pianistico e stanze sonore eclettiche, e a *The Game of Love*, che suadente presto o tardi creerà dipendenza, fino a *Instant Crush*, con la partecipazione vocale (filtrata) di

Julian Casablancas, e *Fragments of time* con Todd Edwards sino agli 8 minuti fantascientifici di *Touch*, sempre con Williams.

Tastierone, ritmi irresistibili, ipnosi massmediatiche di fascinazioni electro vintage, tra smembramenti rock e robotici sussulti, in un compendio sonoro che punta alla soundtrack avanguardistica, futuribile e geniale nella perfetta ... semplice stravaganza.

L'ennesimo trionfo.



the Gramophone



>>ASCOLTA IN STREAMING THE GRAMOPHONE <<

PLAYERS

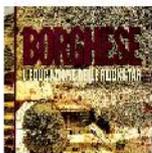
presenta...

Il meglio della scena indipendente italiana condensato in un'unica compilation in free download dal sito www.playersmagazine.it



TONI MORETTO
"IL SOLE DAGLI OCCHI"
(TM Records)

Membro fondatore dei Pitura Freska (mitica band reggae veneta), Moretto esce dal gruppo e si rifugia in Toscana a fare lo spazzacamino. Oggi, con una line up che comprende il meglio del reggae nostrano, da' vita a questo disco che piega il roots reggae alle melodie pop da "sole negli occhi".



BORGHESE
"L'EDUCAZIONE DELLE ROCKSTAR"
(TouchClay Records)

Se i Verdena sapessero scrivere testi forse suonerebbero così: irridenti e mai scontati. Se i parolai / cantautori degli anni 70 avessero ascoltato l'indie rock avrebbero inciso dischi come questo: provocatorie fotografie di un'Italia che va a pezzi.



IL MAGNETOFONO
"IL MAGNETOFONO"
(IL MAGNETOFONO RECORDS)

Un album che vuol'essere un omaggio alla musica e alla vocalità. Indie suonato con strumenti jazz e un modo di cantare che rimanda alla tradizione pop italiana. Tra i guest Pierpaolo Capovilla con una declamazione, Vincenzo Vasi (Capossela) e Freak Antoni.



IL MANISCALCO MALDESTRO
"...SOLO OPERE DI BENE"
(Maninalto!)

Accelerazioni ritmiche punk, o beat sincopati alla Melvins; riff tra stoner, indie e metal: il crossover negli anni 10. Con un'attenzione particolare ai testi: un'analisi frastornata degli anni che corrono, della stasi che permea ma che ci fa restare a galla.



THE EROTIK MONKEY
"TUTTI I COLORI DEL BUIO"
(Believe)

Al terzo album, il quintetto sardo trova una line-up definitiva e sviluppa un alternative rock caratterizzato da continui cambi di atmosfera e oscillazioni dinamiche. 11 brani prodotti in studio in pieno stile DIY, che si avvalgono, però, del mastering di Magnus Lindberg degli svedesi Cult of Luna.



A COPY FOR COLLAPSE
"THE LAST DREAMS ON EARTH"
(SEAHORSE RECORDINGS)

Ambient, chill-wave, dance e synth-pop. Sono questi gli elementi che caratterizzano il timbro unico ed emozionante di A Copy For Collapse, progetto solista del musicista pugliese Daniele Raguso. Mastering a cura di Paolo Messere (Blessed Child Opera).



A VIOLET PINE
"GIRL"
(SEAHORSE RECORDINGS)

Un power-trio che mescola melodie grunge, ritmi trip-hop e sovrapposizioni elettroniche con un sottofondo dalle velate atmosfere new wave. Un magma elettrico-emotivo assolutamente originale. Un sound dotato di propria definita identità, che sfugge da ogni possibile categorizzazione.



info@lunatik.it - www.lunatik.it

Management per Il Teatro degli Orrori, One Dimensional Man, Pierpaolo Capovilla.
Ufficio stampa per uscite discografiche, concerti, festival.

Andare al bar non ha più senso...

BARONIO

33

TACCHINARDI

3

**...Perchè oggi di calcio si parla su
Falli da Dietro.**



Falli da dietro, il miglior podcast italiano sul pallone.
Cercaci su **iTunes** oppure vai su:
<http://vitoiuvara.podbean.com/>

AUSONIA

ABO



COCONINO PRESS
-FANDANGO-

di DARIO OROPALLO

PRECCARIETÀ

Negli ultimi vent'anni sembra che una serie di sostantivi abbia subito una trasformazione nel suo significato piuttosto interessante; tra i numerosi esempi che potremmo presentare per avvalorare tale ipotesi prendiamo due parole che fanno al caso nostro: epicità e intrigo.

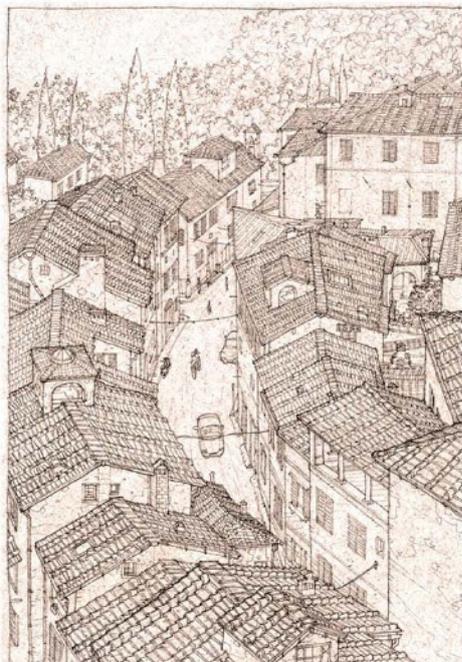
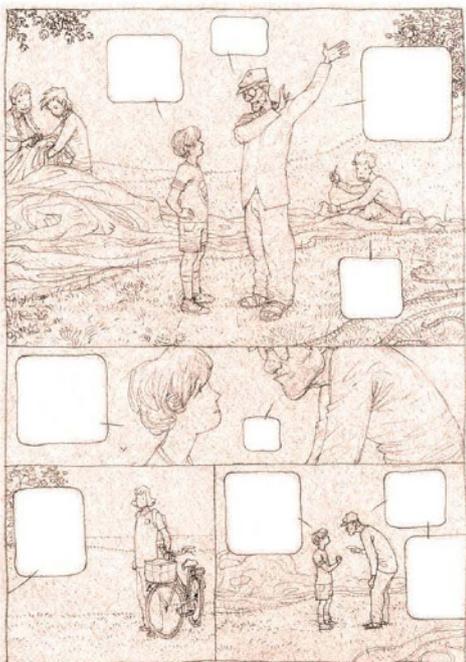
Nell'attuale situazione dell'industria dell'intrattenimento vi è una notevole predilezione per opere che narrino eventi straordinari, in cui le debolezze dell'individuo sono affrontate con ostentato e "prefabbricato" eroismo, oppure per trame in cui gruppi ristretti di persone si contendono il potere con un crescendo di efferezze che, più che dettati dal dovere "pigliare la golpe (volpe) e il leone" machiavellico, sembrano volere soddisfare un desiderio ormonale di elementi grandguignoleschi ed erotici. Opere simili non ne citiamo alcuna, in quanto i lungometraggi e le serie televisive ascrivibili nell'una o nell'altra categoria, sono definite epiche e intriganti: una definizione che, se non errata, è quanto meno azzardata e porta a due effetti collaterali maggiori. Il primo è un ribassamento del valore del significato in sé che, dall'indicare certe caratteristiche ben precise e assodate, diviene un sinonimo come altri, spesso utilizzato a sproposito; il secondo è uno spo-

stamento dell'attenzione dell'industria verso un certo tipo di contenuti che, nel tentativo di attrarre un pubblico sempre maggiore, tendono a essere eccessivamente estremizzati ed esaltanti – scadendo nel ridicolo o nel già visto – in sfavore di altre opere.

Per i motivi sopra illustrati, non siamo soliti imbatterci né in racconti come *ABC*, né in autori come Ausonia (al secolo Francesco Ciampi): un autore che, in una chiacchierata avuta nella rilassatezza di un'area stampa, ci dice che non è importante quando un libro (o un film, un videogioco, un'opera d'arte, aggiungiamo noi) viene acquistato ma che, piuttosto, vi è un tempo per ogni lettura e che, talvolta, un libro letto a una certa età non comunica le stesse sensazioni che potrebbe darci leggendolo in un altro momento. Una visione di partenza che, involontariamente, preannuncia l'intreccio di *ABC*: Laura è una ragazza diciannovenne che, dopo la dipartita dell'amata nonna, decide di ritirarsi dall'università e trovare impiego come postina nel suo piccolo paese natale. Durante questi mesi Laura comincerà la ricerca di un "B", persone "mezzo-morte" capaci di mettere in contatto i vivi e i defunti; è durante questa ricerca che ci saranno svelati numerosi aspetti della vita dell'adolescente, in particolare le amicizie con Erika, una coetanea di Laura che però appartiene alla categoria

dei "B", e il paterno professor Horrorat, cinico e fantasioso ex-docente di storia, e la strana storia d'amore con un altro coetaneo, anch'egli appartenente alla categoria dei "B", Luca.

L'ambiente campestre in cui la vicenda e i suoi protagonisti sono iscritti risuona degli echi lucreziani del clinamen e della liberazione dalla morte epicurea nella convivenza tra viventi, non-viventi e semi-morti che Laura presenta nel tentativo di accettare il proprio lutto, mentre il paesaggio, sia naturale che antropico, riprende il realismo georgico di Virgilio: la natura è teatro degli eventi e, al contempo, attrice non-protagonista, il cui aspetto accompagna ed esalta movenze e impressioni dei personaggi. Su questi riferimenti classicisti si inserisce l'esperienza personale dell'autore, rappresentata nella precarietà delle vite di ognuno dei protagonisti che presentano una fragilità che assume toni e aspetti differenti, dalla forma mentale del professor Horrorat, non a caso abile favellatore, alla fisicità di Luca, le cui condizioni influenzano e condizionano irrimediabilmente la vita. Una debolezza che è frutto dell'esperienza personale dell'autore, secondo il quale "il raccontare storie è un mestiere precario nella sua essenza": un'incertezza comune che rende ancor più umano e delicato, a tratti sorprendentemente realistico, il cammino di crescita di Laura.



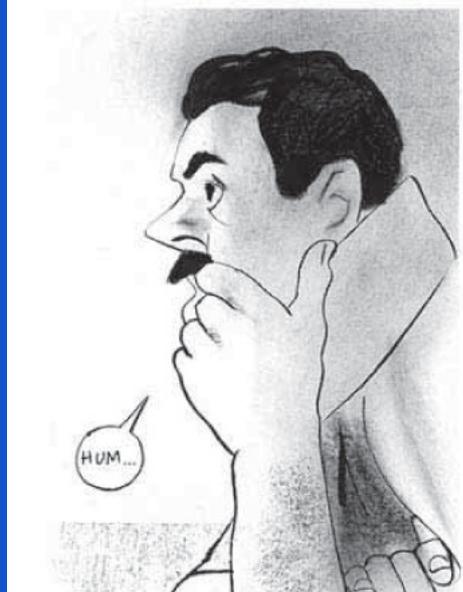
A DOMANI

DI DARIO OROPALLO

TITOLO:
L'INTERVISTA

AUTORE:
MANUELE FIOR

EDITORE:
COCONINO PRESS



Manuele Fior appartiene alla "lost generation" della cultura italiana e, in particolare, a quella generazione di talenti che, quasi sconosciuta nel nostro paese, è nota e apprezzata all'estero: curioso notare come questo fenomeno di allontanamento sia una situazione comune all'intera arte e cultura nostrana. Come tanti altri coetanei, conclusi gli studi in architettura anche Fior decide di trasferirsi all'estero, per la precisione a Berlino. Lì pubblicherà i suoi primi lavori, sia storie brevi che illustrazioni, fino a giungere alla realizzazione di *Cinquemila chilometri al secondo*; l'opera che precede *L'intervista* è stata un successo clamoroso, coronato con la Fauve d'Or come Miglior Album al Festival Internazionale di Angoulême nel 2011.

Con *L'intervista*, Fior compie un altro passo nel proprio percorso di artista e autore: egli racconta la storia di Raniero, psicologo in piena crisi di mezz'età e all'epilogo di una storia coniugale sofferta e disgregante, e di Dora, giovane donna fantasiosa e lunatica che, a causa dell'incapacità dei suoi genitori di accettare le proprie idee sentimentali e una serie di strane allucinazioni sensoriali, si ritroverà a conoscere il "vecio" e a confrontarsi con lui.

Il confronto tra i due protagonisti costituisce il nucleo centrale intorno al quale ruota il racconto: un racconto di silenzi e sussurri, di fughe e incontri, di bianchi e

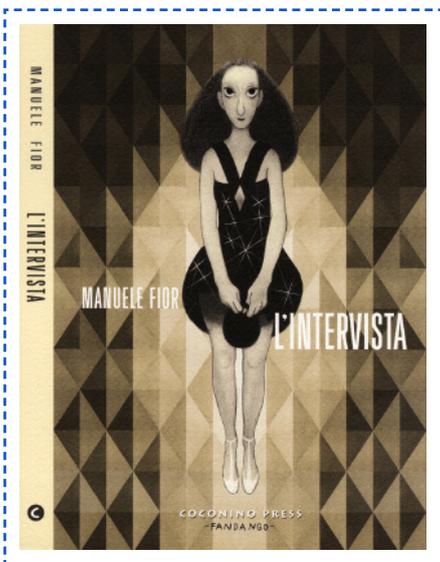
neri. L'assenza di altri colori passa inosservata di fronte alla resa dei due estremi che, nei contrasti del gioco di luci e ombre o nello sfumato, trovano un'espressione indipendente, deliziando e meravigliando lo sguardo del lettore che, immergendosi nella pagina, vi troverà un insieme complesso di riferimenti, accenni, indizi – come nel caso dei tomi di Le Corbusier o Wright appartenuti al padre di Raniero.

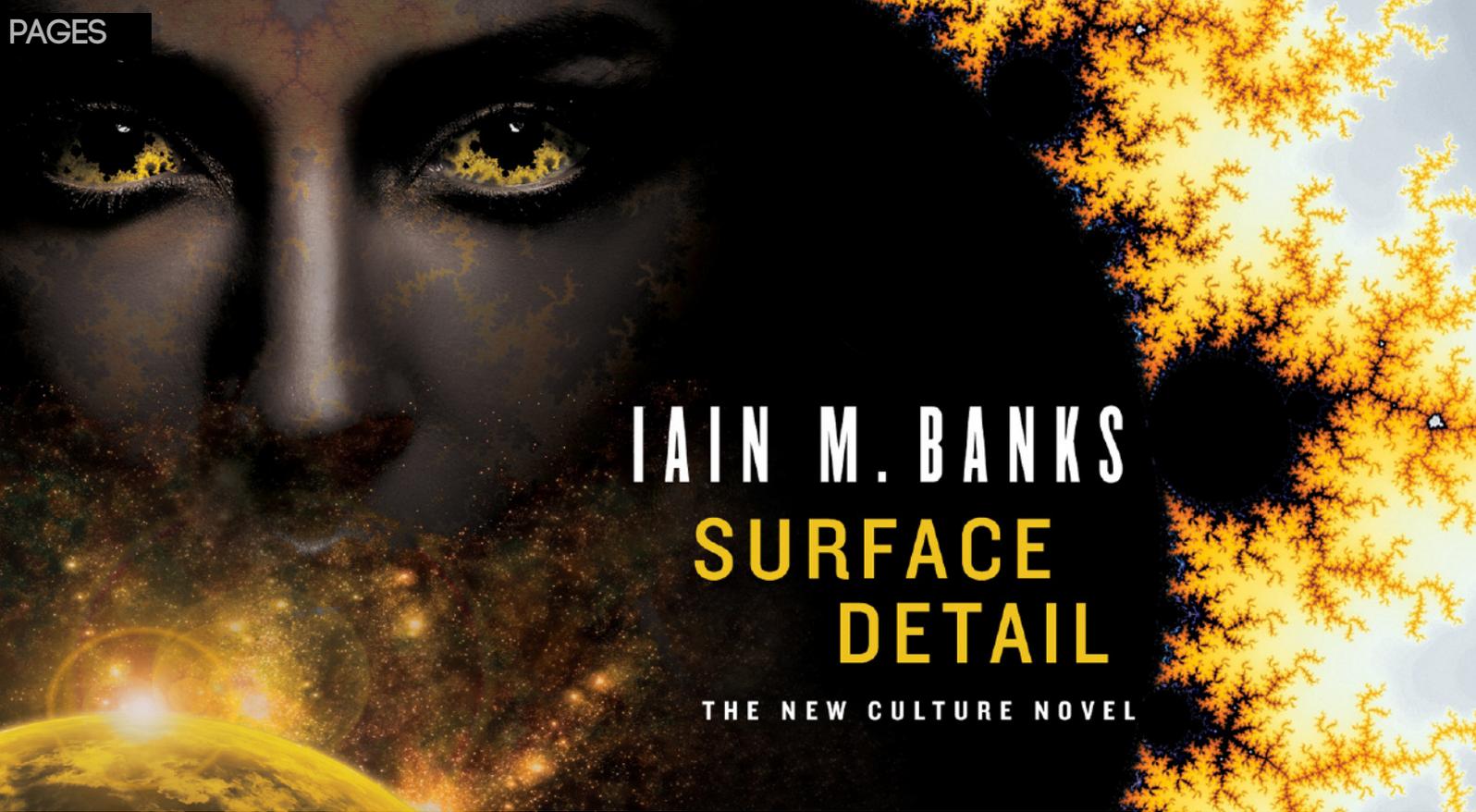
Le nuove idee professate da Dora costituiscono l'elemento più marcatamente di genere dell'intero racconto: perché, per quanto possa sembrare strano, *L'intervista* è un racconto fantascientifico di rara intensità e dolcezza. Dora fa parte di una nuova rivoluzione culturale e sessuale, come lo fu il periodo della beat generation culminato nel '68 europeo, che stravolge l'umanità e rende i giovani ancora più alieni ad adulti consumati da se stessi e dall'incapacità (impossibilità?) di realizzarsi pienamente. La scoperta dell'altro assume, in seguito ad un evento che modifica completamente la trama, un movimento che va dall'universale al particolare, cioè dall'alto verso il basso: ognuno è un individuo che ha il diritto di realizzarsi completamente ed indipendentemente da come gli altri vorrebbero.

Particolare importanza assume l'epilogo dell'opera, volutamente posto dopo il titolo e le parole "a domani allora", immerse in luoghi che esplicitano l'influenza delle architetture di Louis Kahn. Una scelta non casuale e dettata non solo dai gusti personali di Fior: piuttosto, la presenza del "filosofo tra gli architetti" suggerisce due possibili interpretazioni. La prima, è legata a un insieme di elementi stilistici; ma oltre alle architetture e alla maniera di vestire dei personaggi, è il balzo che uno di essi compie a volere indicare come una nuova leggerezza, una leggiadria dell'anima che dona forza al corpo; il secondo è relativo all'essenza di ciò che abbiamo denominato epilogo, la conclusione dell'opera. In un messaggio di spe-



ranza ed al contempo di rimpianto, scopriamo qualcosa che avevamo sospettato e troviamo un'inaspettata violenza, un'accusa che risuona d'infamia: "Bugiardo". Con queste parole si conclude realmente la vicenda. Ma era proprio Louis Kahn a dire: «Amo gli inizi. Gli inizi mi riempiono di meraviglia. Io credo che sia l'inizio a garantire il proseguimento». Come un uomo che, libero, ride di sé e può cominciare un nuovo viaggio, una nuova vita dopo la scoperta di sé. Come un autore che, in tempi così, ci regala uno dei migliori racconti a fumetti dell'anno.





IAIN M. BANKS
**SURFACE
DETAIL**

THE NEW CULTURE NOVEL

Sonata all'idrogeno
di Marco Passarelli



“Ho il cancro. È cominciato nella vescica, mi ha infettato entrambi i lobi del fegato e probabilmente anche il pancreas e alcuni linfonodi. Inoltre un tumore si è ammassato intorno a un gruppo di importanti vasi sanguigni nella stessa area, in pratica escludendo ogni possibilità di rimozione a breve e lungo termine.

Il succo è che ora, temo, in quanto sofferente di un cancro alla vescica all'ultimo stadio, ci si aspetta che io viva “per alcuni mesi”, ed è estremamente improbabile che sia per più di un anno. Sembra perciò che il mio romanzo più recente, *The Quarry*, sarà anche l'ultimo.

Di conseguenza mi sono ritirato da tutti gli impegni pubblici assunti in precedenza, e ho chiesto alla mia compagna Adele se vuole concedermi l'onore di diventare la mia vedova (scusate – ma troviamo che l'umorismo macabro aiuti). Quando questo testo sarà reso pubblico saremo sposati e impegnati in una breve luna di miele. Intendiamo però passare tutto il tempo che mi resterà a incontrare amici e conoscenti e a visitare i luoghi che hanno significato molto per noi. Nel frattempo i miei eroici editori stanno facendo tutto ciò che possono per anticipare la pubblicazione del mio nuovo romanzo anche di quattro mesi, per darmi migliori possibilità di essere in giro quando arriverà in libreria. [...]

Infine, vorrei aggiungere che, dal mio

medico di famiglia in su, la professionalità dei medici coinvolti, e la velocità con cui la Scozia ha impiegato le risorse del sistema sanitario nazionale, sono state esemplari, e lo standard delle cure davvero notevole. Siamo tutti molto dispiaciuti che il risultato non sia stato più allegro.”

Il testo qui sopra è stato pubblicato da Iain Banks sul sito del proprio editore, lo scorso 3 aprile. Rende alla perfezione che tipo di uomo fosse: schietto fino alla brutalità, con una visione lucidissima che gli consentiva di vedere il lato serio e quello umoristico in ogni cosa. Caratteristiche che informano tutta la sua scrittura.

Purtroppo le previsioni dei medici sono state confermate: lo scrittore è morto appena due mesi dopo, il 9 giugno, a soli 59 anni. Una perdita gravissima per la fantascienza e per la letteratura in generale.

Un autore importante e popolare

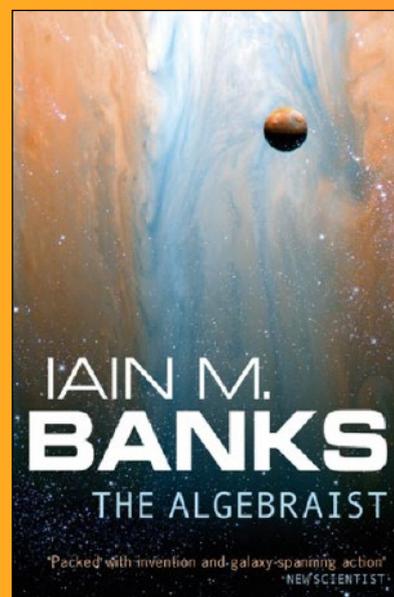
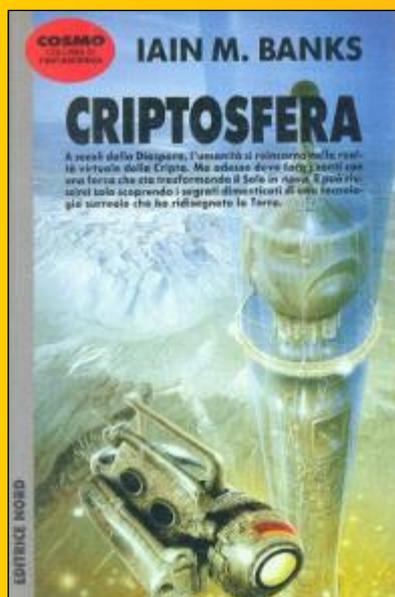
In un genere letterario che in anni recenti si è frammentato in sottogeneri poco comunicanti tra loro, Banks era uno dei pochi autori contemporanei a godere di un consenso pressoché unanime, sia tra i critici che tra il pubblico, e ad avere raggiunto uno status quasi pari a quello dei “grandi” della fantascienza del passato. Uno scrittore importante come Richard Morgan ha riconosciuto di esserne stato

profondamente influenzato. Neil Gaiman e Christopher Brookmyre lo hanno ricordato con ammirazione dal punto di vista sia letterario, sia umano. Charles Stross ha detto di lui: “Era una persona profondamente politica, e infondeva nella sua fantascienza la convinzione che fosse possibile un futuro in cui si potesse vivere meglio. E nel farlo utilizzava una voce infuriata, compassionevole, umana, che da sola riusciva a coprire tutto il coro dei nerd privilegiati tecnocratico-libertari, scrivendo di un universo da space opera del remoto futuro in cui gli esseri umani sani di mente vorrebbero veramente vivere, se solo esistesse”.

Banks era anche un personaggio pubblico: ateo militante, alfiere dell'indipendenza scozzese, sostenitore appassionato di cause politiche di sinistra (tentò invano di ottenere l'impeachment di Tony Blair, e gli spedì il proprio passaporto inglese fatto a pezzettini). Ma tutti lo ricordano anche come una persona estremamente disponibile, privo delle invidie e gelosie che infestano il mondo letterario, e capace di rapportarsi con calore e sincerità tanto con i colleghi illustri quanto con ammiratori sconosciuti.

Fantascienza, con la “M”

Banks aveva un vezzo: firmava le opere di fantascienza aggiungendo una “M” al proprio nome, che diventava “Iain M. Banks”





(la lettera dovrebbe stare per "Menziés", un nome che però non corrisponde a quello anagrafico dello scrittore), permettendo ai lettori di distinguerle subito dalle altre.

Questa distinzione potrebbe fare pensare a una sorta di distacco, come a volere tenere separate le opere più commerciali dalle altre. Nulla però potrebbe essere più lontano dal vero, come ha dichiarato l'au-

tor di fantascienza, e la serie della Cultura in particolare, sono sempre stati molto importanti per me e, anche se alla gente (e agli accademici in particolare) non piace sentirselo dire, sono state le opere mainstream a sostenere quelle di fantascienza, e non il contrario".

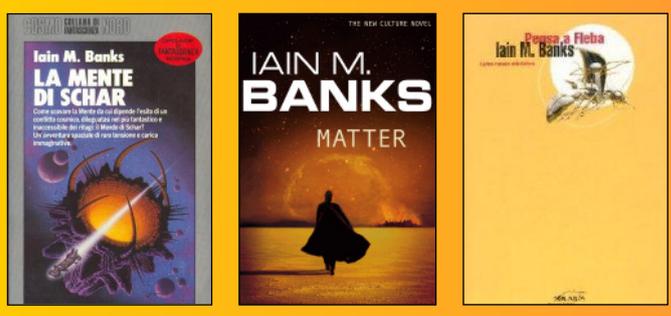
L'universo della Cultura

Banks ha il merito di non avere mai ceduto alla voga dei "cicli" così diffusa nella fantascienza: ogni suo romanzo è leggibile come un'opera a sé stante. Tuttavia quasi tutti i suoi libri fantascientifici si svolgono nello stesso universo, in cui predomina la

un'utopia socialsteggiante, i cui cittadini sono liberi dal bisogno. Il suo genio però non sta in questa operazione, ma nell'averla compiuta mantenendo uno sguardo critico. La Cultura è il luogo in cui tutti noi vorremmo vivere, ma nondimeno lo scrittore ne mette in luce i limiti e le contraddizioni. I dilemmi etici che propone sulla gestione del potere e sull'imperialismo culturale colpiscono il lettore in modo particolarmente efficace, proprio perché emanato da una società utopica e benintenzionata, della quale è impossibile non subire il fascino. Non a caso i protagonisti dei romanzi sono spesso nemici della Cultura o fortemente critici verso di essa.

In questo modo Banks è riuscito a prendere un sottogenere invecchiato e screditato, quello della "space-opera" o avventura spaziale, e a riproporlo conservando tutti i temi che ne avevano fatto la fortuna (astronavi, viaggi interstellari, guerre spaziali, civiltà aliene, intelligenze artificiali), ma nel contempo con un'impostazione del tutto moderna, depurata dalle molte ingenuità a base di principesse spaziali che lo rendevano indigeribile a un lettore esigente.

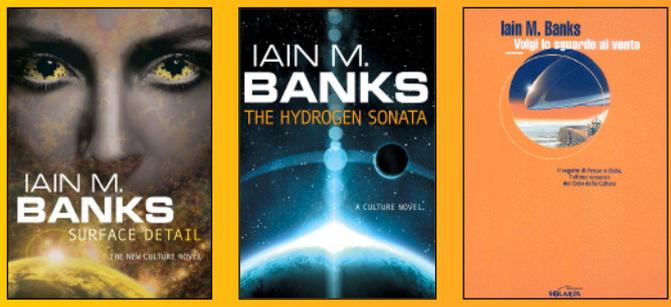
Molto particolare è la trattazione che Banks fa delle intelligenze artificiali: sia le "Menti" che in pratica sono i veri governanti della Cultura, e che controllano direttamente enormi navi spaziali e colonie artificiali, sia i piccoli ma micidiali robot simili a vassoi volanti che assistono gli agenti della Cultura quando sono in viaggio in luoghi potenzialmente ostili. Contrariamente a una tradizione che vorrebbe le IA fredde e insensibili, gli esseri artificiali di Banks provano sentimenti molto intensi (in *Volgi lo sguardo al vento* c'è addirittura una Mente che si suicida per incapacità di affrontare un senso di colpa), e quasi sempre sono portatori di un bizzarro senso dell'umorismo. Da qui è nata la gag ricorrente per cui le astronavi della Cultura, specie quelle da guerra, sono dotate di nomi bizzarri, ironici e niente affatto marziali, come *Le dimensioni non sono tutto*, *Diplomazia delle cannoniere* o *Certo che ti amo ancora*. Un'apposita pagina su Wikipedia raccoglie i nomi coniat da Banks per oltre duecento navi spaziali citate nelle sue varie opere.



tore stesso poco prima di morire: "Esclusi gli anni recenti, in cui le vendite dei romanzi di fantascienza hanno quasi annullato lo svantaggio, le mie opere mainstream hanno sempre venduto più di quelle di fantascienza – in media, se la memoria non mi tradisce, tre o quattro volte tanto. Molti presumevano che la

razione di razze aliene quasi anarchica e dalle risorse praticamente illimitate, spesso dedita a interferire di nascosto con la politica interna di popolazioni meno sviluppate. Si tratta di un'impostazione che contrasta vistosamente con gran parte degli autori suoi contemporanei, che ambientano le proprie storie all'in-

terno di futuri distopici, infinite variazioni sul tema di un capitalismo fuori controllo, tanto maligno quanto in definitiva immutabile e imprescindibile. Banks riteneva destrorsa questa visione, e l'ha contrastata di proposito proponendo



L'altro Banks

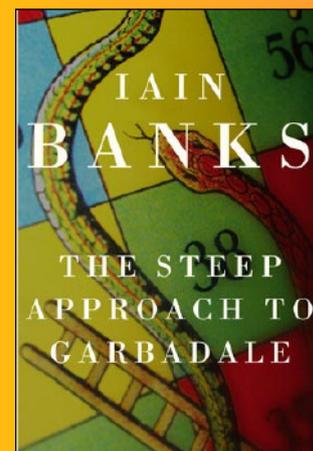
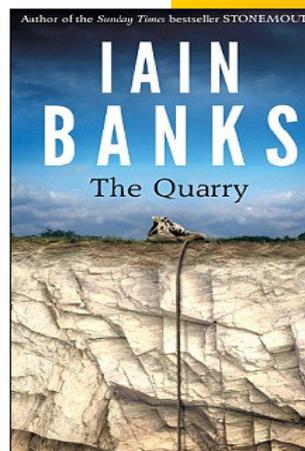
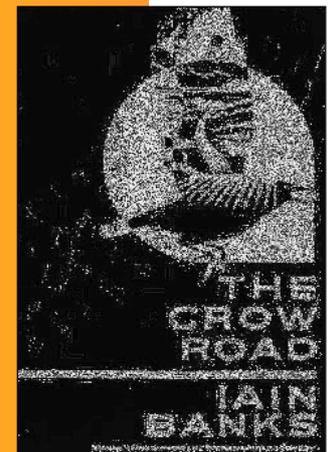
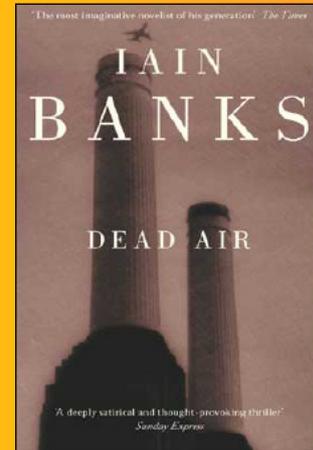
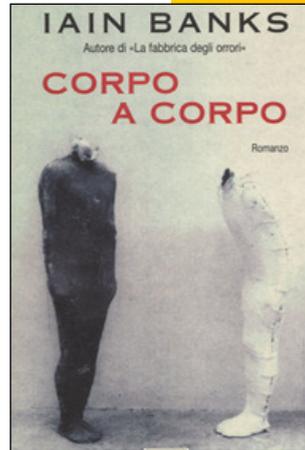
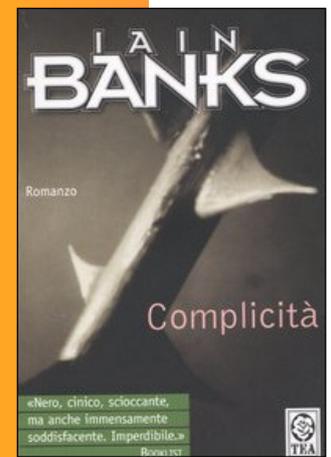
Il resto della produzione banksiana tocca un po' tutto lo spettro letterario, dal thriller al fantastico puro alle opere non di genere. Il suo romanzo più noto resta forse quello di esordio, *The Wasp Factory* (1984, uscito in Italia come *La fabbrica degli orrori*), il flusso di coscienza di un adolescente disturbato, narratore inaffidabile tra omicidi e torture non si sa se veri o immaginati, il cui finale del tutto sorprendente dimostra l'abilità di Banks nel giocare con le aspettative del lettore per poi ribaltarle completamente nell'ultimo capitolo (come avviene, per esempio, anche in *Use of Weapons*, *La guerra di Zakalwe*).

Molto originale e personale anche *The Bridge* (in Italia *Corpo a corpo*), che l'autore stesso ha menzionato come il suo preferito: dopo un incidente stradale, un uomo si ritrova a vivere le vite di altri personaggi in universi differenti, i cui rapporti reciproci saranno chiari solo alla fine dell'opera, combattuto tra il desiderio di tornare alla vita "vera" e quello di restare.

Un gran pezzo di bravura stilistico è poi *A Song of Stone* (*Canto di pietra*), romanzo dall'ambientazione volutamente atemporale, in cui un nobile decadente, possessore di un castello, tenta di trovare un *modus vivendi* con le soldataglie che lo accerchiano, fallendo miseramente. Le sue pagine emanano una tale sensazione di ineluttabilità da renderne angosciante la lettura, e possono ricordare le opere più cupe di Dino Buzzati.

In generale meno riuscite, perlomeno a mio avviso, sono le opere non fantastiche di Banks, nei cui protagonisti (30-40enni scozzesi dediti a professioni intellettuali, dalle forti opinioni politiche, smoderati consumatori di alcool, fumo, droghe e videogiochi, e con la passione per le avventure sentimentali) è difficile non vedere una proiezione dello scrittore stesso. Nei romanzi ambientati nel presente l'autore riversa le proprie passioni in modo non mediato, con trame che però talvolta non sono compiute come quelle delle sue opere fantastiche. La maggior parte, comunque, non è mai stata tradotta in italiano. Fa eccezione *Complicity* (tradotta da Longanesi come *Complicità*) un thriller in cui un giornalista si trova coinvolto nei delitti di un serial killer, scoprendo solo alla fine quanto profondamente questi lo riguardino.

Chi si interessa di premonizioni troverà significativo che Banks abbia fatto ammalare di cancro i protagonisti di *Complicità* e di *The Quarry*, ambedue prima che la malattia gli fosse diagnosticata.





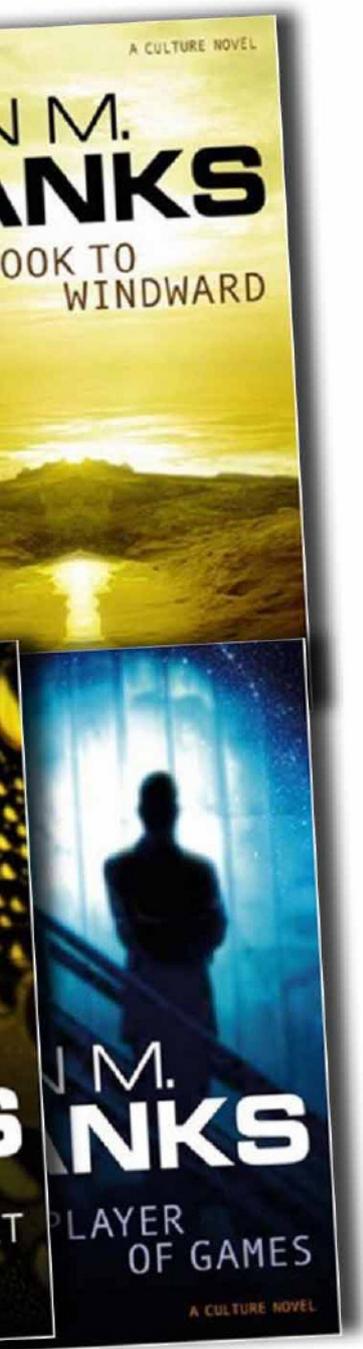
Banks in Italia

In Italia i romanzi di fantascienza di Banks sono apparsi inizialmente presso l'Editrice Nord. In seguito l'autore è passato a Fannucci, che ha ripubblicato alcuni dei testi

con nuove traduzioni e ha aggiunto un paio di nuovi titoli. Gli altri romanzi sono apparsi invece principalmente per la casa editrice Guanda e per il marchio sussidiario TEA. In generale, lo scrittore risulta ben conosciuto e apprezzato da parte del

pubblico italiano.

Tuttavia, nel declino generale dell'interesse da parte dell'editoria italiana per la fantascienza, la presenza di Banks nelle librerie è andata scemando fin quasi a svanire. L'ultima traduzione di un suo



romanzo risale al 2000; da allora l'autore ne ha pubblicati altri dieci, ma nessuno è stato ritenuto degno di apparire sul nostro mercato. Fatta eccezione per *The Wasp Factory*, ristampato di recente da Meridiano Zero come *La fabbrica delle*

vespe, quasi tutti i suoi titoli sono ormai esauriti e reperibili solo sulle bancarelle. Forse la morte dell'autore spingerà qualche casa editrice a pubblicare qualcosa di nuovo, o almeno a ripubblicare qualcuno dei suoi titoli principali. Considerato lo

scarso rilievo dato dalla stampa italiana alla sua scomparsa, tuttavia, c'è purtroppo da dubitare che accada.

La forma delle cose

> James Chororos

di Andrea Chirichelli

James Chororos è un fotografo di Brooklyn, NY. La sua arte fotografica spazia dalla ritrattistica alla pubblicità, da panoramiche mozzafiato di paesaggi fuori dal tempo a visioni realistiche delle opere dell'uomo. È uno dei più celebri fotografi di architettura del mondo. Il suo lavoro è focalizzato sul rapporto tra uomo e spazio e il suo stile è immediatamente riconoscibile grazie all'utilizzo particolarissimo di forme e colori. I suoi lavori si possono ammirare su Aphotoeditor, Blouin Artinfo, Ignant, Tumblr, Storyboard, e The Fox Is Black. Quest'anno terrà la sua prima mostra personale a New York. Il suo sito è jameschororos.com









STILL





Non solo moda

> Talos Buccellati

di Andrea Chirichelli

Talos Buccellati è nato nel 1976 in Italia, è un fotografo indipendente, attualmente vive e lavora a Parigi. Si è laureato in Geografia a 23 anni, e ha ottenuto una borsa di studio per frequentare un Master in Conflict Resolution nelle aree di guerra, preparandosi per diventare reporter di post-conflitto. Prima di diventare fotografo professionista ha lavorato per diverse università italiane, per le Nazioni Unite, per le Ong, occupandosi di progetti di sviluppo, di ricerca e di comunicazione sia a livello europeo che mondiale. Ha lavorato anche per diversi studi fotografici importanti e per alcuni bravi fotografi come assistente e grazie a quelle esperienze ha iniziato a specializzarsi in ritratto, per progetti personali, per la moda, per i grandi Magazine e per le gallerie. Attualmente sta portando avanti una riconversione professionale, dalla ritrattistica alla fotografia di moda. Ha lavorato per L'Uomo Vogue, per Vanity, per Ninja Magazine, per Rolling Stone, per il New York Post, per la Ferrari, per Current TV e molti altri, ma soprattutto da poco tempo ha iniziato a esporre i suoi lavori in Europa e negli Usa. Ha esposto recentemente a Parigi alla Fondazione Benetton, per il Mois de la photo 2012, e al Cortona on the Move International Photography Festival, alla Maison de l'Architecture, al Centre Culturel Valery-Larbaud a Vichy, per lo Slideluck Potshow, al Palazzo Ducale di Genova, a Le Pagliere di Firenze, allo Studio304 di Brooklyn a New York. Il suo sito è

www.talosbuccellati.com













Talento Precoce

> Jean Philippe Lebèe

di Andrea Chirichelli

Jean Philippe Lebèe nasce vicino Parigi e dimostra un talento precocissimo per tutto ciò che riguarda le immagini: a 15 anni firma il suo primo cortometraggio e si appassiona anche alla fotografia e alla musica. Da osservatore curioso, è la fotografia l'arte che sceglie di approfondire. Cammina con una Pentax K5 sempre pronta a cogliere l'attimo e immortalarlo. Non ha soggetti preferiti, ma l'uomo e la donna sono sempre al centro dei suoi scatti, spesso realizzati in bianco e nero. Il suo sito, che raccoglie oltre settecento scatti, è jeanphilippelebee.blogspot.it











Outcast.it

videogaming borderline



988891919881911191898118191881
<http://www.outcast.it>



[dedicated to
borderline
players]



**THE
FREE
MAN**



Il Podcast del Tentacolo Viola

Un podcast per persone che
sanno ascoltare

Search: [iltentacoloviola](#)



iTunes: [Outcast - Il Tentacolo Viola](#)

[twitter.com/iltentacolo](#)



<http://www.outcast.it/category/podcast/podaudio/tentacoloviola/>



GIOCHI DA LEGGERE

di Andrea Chirichelli

Libri e videogiochi? Sulla carta, parrebbero antitetici. Eppure, negli ultimi anni, la letteratura videoludica si è sviluppata in modo consistente. In Italia, va da sé, troppo spesso arrivano le briciole, nonostante l'impegno di editori particolarmente illuminati (mi si permetta di citare l'eroica casa editrice ISBN, in questo senso), ma la situazione sta lentamente migliorando. Per molti, ovviamente, videogio-care significa solo attaccarsi al pc/console, saltare/sparare, divertirsi e poi passare ad altre attività. Eppure, uno dei segni della maturazione di un medium, è proprio quello che si esplica mediante contaminazioni con altri generi, linguaggi e supporti.

La letteratura videoludica si divide in due generi: quello derivante dal videogioco tout court, nato per alimentarne la leggenda, ovvero i romanzi scritti da autori che hanno come missione quella di approfondire lo "scenario" di riferimento di un universo ludico ideato dai game designer (basti pensare alla ricca pro-

duzione inerente titoli quali *Halo*, *Mass Effect* ed esponenti di altre saghe famose) e quello che utilizza il videogioco come spunto da inserire in un contesto più ampio o per descrivere il mercato e l'impatto che i "giochini" hanno avuto sulla società e sull'economia negli ultimi trent'anni. E sarà proprio quest'ultimo l'oggetto dell'analisi odierna.

Visto che ho citato ISBN, non posso non iniziare da *Ready Player One*, il primo romanzo dello scrittore e sceneggiatore statunitense Ernest Cline, pubblicato da questa casa editrice nel 2011. Qui il videogioco è parte integrante della narrazione, visto che uno dei "protagonisti" della vicenda è Oasis, un mondo virtuale all'interno del quale interagiscono i diversi personaggi della storia, a cominciare dall'"eroe", Wade, un perfetto geek che ovviamente tanto è sfigato nella vita reale quanto brillante nei videogame e nei giochi di ruolo.

Un libro di cui si è parlato parecchio qualche mese

fa è *Voglia di vincere* (in inglese *Extra Lives. Why Videogame Matter*), scritto da Tom Bissell (sempre ISBN Edizioni, 2012) che ha come punto di forza l'analisi sul rapporto tra realtà reale e dimensione alternativa e cerca di rispondere all'annosa domanda "cosa ti danno i videogiochi?". Voi che rispondereste?

Altro libro interessante, anche se per motivi diversi, è *Reality is Broken: Why Games Makes Us Better And How They Can Change The World*. In Italia l'ha portato la casa editrice Apogeo col titolo di *La realtà in gioco: Perché i giochi ci rendono migliori e come possono cambiare il mondo*. A scriverlo è stata Jane McGonigal, che godette qualche anno fa del classico quarto d'ora di fama warholiano, grazie ad un intervento al TED (quella serie di conferenze un po' strampalate che vedono protagonisti persone davvero genuinamente geniali, utopisti incompresi o semplicemente perfetti imbecilli) il cui tema principale verteva proprio sulle similitudini e le differenze tra vita reale e virtuale.

Perché, si chiede l'autrice (semplificando al massimo, eh?) la gente è capace di sbattersi per ore per ottenere un particolare item in un videogioco e poi magari durante il resto della giornata ciondola pigramente anche se magari è disoccupata? Come sarebbe la vita vera se i giocatori la vivessero come se fosse un videogioco?

Personalmente ho sempre trovato che uno degli aspetti più intriganti del videogioco sia lo sviluppo del mercato ad esso legato. Fino a quarant'anni fa non esisteva, è nato, è morto (nel 1983), è risorto, oggi genera un giro d'affari globale pari al PIL di una nazione di media grandezza ed è ricco di misteri e aneddoti che conoscono in pochi.

In questo senso i due libri da avere "sine ulla dubitatione" sono *Revolutionaries at Sony* e *Opening the Xbox*. A dire il vero il titolo del primo sarebbe *Revolutionaries at Sony: The Making of the Sony Playstation and the Visionaries Who Conquered the World of Video Games*, ma lo trovo davvero troppo lungo, che dite? Quel che conta però è che fa luce su quello che ritengo essere l'exploit più clamoroso dell'intera storia dei videogiochi: la nascita di Sony Playstation. Il libro, scritto da Reiji Asakura, è un

viaggio incredibile in una multinazionale che, a fatica e con mille dubbi, guidata dalla spinta visionaria di quel pazzo di Ken Kutaragi, decise di entrare in un mercato a lei totalmente sconosciuto. E che riuscì a conquistare, contro ogni pronostico.

Opening the Xbox: Inside Microsoft's Plan to Unleash an Entertainment Revolution, scritto da Dean Takahashi, è parimenti appassionante, visto che celebra un altro radicale cambio di strategia, portato a termine da un'azienda se possibile ancora più "ingessata" di quanto non fosse Sony ai tempi di Playstation.

Ehi, ma manca Nintendo! Eccovi serviti: *Game Over: How Nintendo Zapped an American Industry, Captured Your Dollars, and Enslaved Your Children* (certo che gli yankee coi titoli hanno qualche problema...), scritto da David Sheff, che racconta di come riuscì Nintendo a diventare sinonimo di videogame per buona parte degli anni '80 e '90 (e pure oggi...).

Molto intrigante, anche se solo per fan sfegatati della serie, è *Wanted - La Storia Criminale di Grand Theft Auto* (titolo originale *The Outlaw Story of Grand Theft Auto*), un saggio-inchiesta scritto dal giornalista americano David Kushner, che racconta non solo i dietro le quinte della saga di Rockstar, ma anche vita, morte e miracoli di coloro che Rockstar l'hanno fatta nascere (e prosperare). Lo stesso autore ha scritto anche *Masters of Doom*, che narra la storia di due leggende (oggi un po' appannate) dei videogiochi degli anni '90, John Carmack e John Romero e della loro Id Software.

Parlando di libri vecchioti vale la pena di citare lo splendido *Invasion of the Space Invaders* di Martin Amis, che ha più di trent'anni e che riesce ancora oggi ad emozionare e suscitare sentimenti profondi in tutti coloro che hanno avuto il privilegio di vivere la "Golden Age" dei videogiochi arcade. L'introduzione al tomo da 400 e rotte pagine, ai tempi, la scrisse addirittura Steven Spielberg. Sempre in tema "vintage" assai gustoso è *Ken Uston's Guide to Buying and Beating the Home Video Games*, che anticipava di vent'anni le guide di Prima e siti come Gamefaqs.

Nonostante detesti i "listoni", non si può non ci-

read by Adam Verner
unabridged



JACKED

THE
OUTLAW STORY OF
Grand theft auto

tare *1001 Video Games You Must Play Before You Die*, scritto da Tony Mott, editor di Edge e gli splendidi tomi monografici dei francesi di Pix n'Love (è appena uscito quello dedicato al Super Famicom). Per chi ama le overview complete ed aggiornate c'è *Phoenix: The Fall & Rise of Videogames*, redatto da Leonard Herman, che, originariamente pubblicato nel 2001, viene aggiornato ogni lustro e la prossima edizione è prevista proprio per quest'anno.

Allargando gli orizzonti oltre il videogioco, ci sono libri che riescono a raccontare un'epoca, partendo da un singolo spunto. Da leggere subito, in questo senso, è l'autobiografia di Steve Jobs, scritta dal Premio Pulitzer Walter Isaacson, che non si limita a raccontare con dovizia di particolari l'agitata vita del Deus ex Machina di Apple e Pixar, ma permette al lettore di farsi un'idea precisa su oltre trent'anni di evoluzione informatica

e tecnologica. Parimenti intrigante, anche se un po' datato, è *Hackers. Gli eroi della rivoluzione informatica* di Steven Levy, pubblicato originariamente nel 1984 ma che in Italia arrivò solo a metà degli anni '90, che racconta gli albori di una, ehm, professione, ancora oggi molto, uhm, discussa. E tante altre cose, ovviamente.

Chiuderei questa lunga carrellata citando libri scritti da game designer: sono pochi, pochissimi. Forse perché i game designer parlano con i giochi che realizzano. In questo senso illuminanti sono i diari di *Karateka* e *Prince of Persia* scritti da Jordan Mechner, ideatore di entrambi i titoli. Un viaggio dentro e fuori il videogioco, condito da riflessioni personali, idee, spunti e le immancabili frustrazioni legate alle difficoltà tecnologiche del tempo e a quelle, più prosaiche, inerenti la realizzazione dei propri sogni. Che ogni tanto però, si avverano. Buona lettura.



pixin lauz
EDITIONS

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

SELECT START

La Bible
SUPER NINTENDO

SELECT

La Bible
SUPER NINTENDO



117
MARE

ivement aux États-Unis, est
s de la console. Reprenant
e dans un gris beaucoup
t d'insérer l'accessoire puis
eieurs fois. Caché dans la
oyants de recharge pour





COME TI CAMBIO L'EROINA VIDEOLUDICA

di Fiona Cakalli

C'era un tempo in cui la principessa era relegata in "un altro castello", una principessa che, senza aver fatto tendenzialmente nulla di male, doveva essere a tutti i costi salvata da un eroe non sempre dotato di super poteri, magari nemmeno un omone degno di un romanzo dei tempi che furono.

Questi erano i videogiochi dagli anni 80 a oggi. Questo era *Donkey Kong* (Pauline e Jump Man li ricordate, vero?) così come tanti altri.

Per esempio i giochi delle serie *Super Mario Bros* e *The Legend of Zelda* nascono tutti in modo stereotipato, rifacendosi ai romanzi cavallereschi: la "gentil donzella" in pericolo, salvata dal suo cavaliere e poi, cosa accade? L'immane "vissero tutti felici e contenti". Una visione abbastanza sessista dove la parità tra uomo e donna è andata a farsi friggere. D'altronde il Giappone, terra natale di questi capolavori videoludici, è un paese notoriamente maschilista, dove il ruolo della donna è diverso, anzi diciamo inferiore rispetto a quello dell'uomo. Tutto normale fin qui no?

Ma i tempi stanno cambiando e anche il ruolo degli eroi si è evoluto. Alcuni si sono tramutati in eroine, non perché abbiano cambiato sesso ma perché il tempo a cui apparteniamo richiede modernità. Direi che anche noi (donne) vogliamo il nostro spazio, no? Come già avviene in tantissimi altri settori, stiamo reclamando la nostra posizione. Tante donne tassiste, tante donne guidatrici di pullman tante donne che iniziano a svolgere mansioni notoriamente riservate agli uomini. Perché non anche nei videogiochi? La presenza femminile è aumentata a 360°, sia in carne e ossa che virtualmente.

Ecco che cambiano i protagonisti della scena videoludica. La prima donna a cui mi sono appassionata durante il periodo adolescenziale, nel 1998, è stata Lara Croft in *Tomb Raider III*: giovane, forte, sparava "come un maschio", bella e prosperosa... Aspetta! Ho detto "prosperosa"? Sì, l'ho detto. La Lara dei tempi che furono aveva una deformazione all'altezza del petto, inoltre assumeva spesso e volentieri posizioni corporee equivoche molto apprezzate da un pubblico maschile. Ecco quindi che ci vuole poco per capire che *Tomb Raider* nasce da un'idea maschile per un target maschile. Lo definirei comunque un passo avanti. Una donna come protagonista assoluta di un videogioco non è male come inizio, almeno non è

stata rapita e non deve farsi salvare dal baffuto di turno.

Abbiate pazienza, l'evoluzione è lenta e graduale. Dopo Lara mi sono imbattuta in giochi dove il ruolo della protagonista di sesso femminile era irrisorio se non nullo. Me ne sono sempre chiesta il perché e, ahimé, una risposta forse l'ho trovata: questi giochi sono da sempre stati pensati e si rivolgono a un mondo fatto da giocatori di sesso maschile. Di certo non gli piacerebbe salvare un altro loro simile. Molto meglio salvare la futura fidanzata.

Poi un giorno, nel 2003, Ubisoft pubblica *Beyond Good and Evil*, un gioco meraviglioso per l'epoca che a tutt'oggi risulta essere molto attuale. La protagonista si chiama Jade e non ha affatto un seno prospero. È detective e fotografa; sa il fatto suo e ha un compito "facile": salvare la popolazione di Hyllis dai perfidi Dom'Z. Ecco, deve salvare l'umanità, non il fidanzato relegato in un castello che non è mai quello giusto.

Nel 2008 esce un altro titolo degno di nota, ma che la critica non promuove a pieni voti: si tratta di *Mirror's Edge* pubblicato da EA Games. Il gioco ha per protagonista Faith Connors, una "runner" che vive in una nazione autoritaria e apparentemente idilliaca. Il gioco ha una visuale in prima persona che preclude ovviamente la vista di ogni parte del corpo al di fuori delle mani. Niente seni prosperosi al vento, niente abiti succinti, niente di niente. Inoltre la protagonista, praticando il parkour, non è affatto una bomba sexy ma assomiglia più a un atleta con tanto di tuta e sneakers. Sarà per questo che il gioco non ha avuto successo? Per lo meno si tratta di un ottimo tentativo di stravolgere la visione delle protagoniste femminili, tentativo che, per ora, non è stato replicato.

Proseguirei con un gioco di recente uscita, targato Capcom: *Remember Me*. Anche qui la protagonista è

donna e si chiama Nilin. Forte come i suoi colleghi di sesso maschile ma allo stesso tempo emotiva e fragile. Ottimamente caratterizzata, Nilin pare essere umana. Questo sembra essere il futuro delle protagoniste femminili, sempre più reali come la nuova Lara Croft di Square Enix e sempre meno "oggetti del desiderio". Semplici ragazze che non fanno assolutamente rimpiangere i protagonisti uomini.

Il ruolo della donna però non è solo bianco o nero, cioè o rapita dal cattivo di turno o la protagonista. Esistono anche personaggi femminili che fanno da "spalla" al protagonista maschile e spesso decidono le sorti dell'avventura ma soprattutto del protagonista stesso. Gli esempi sono moltissimi, ma vorrei prendere ad esempio *The Last of Us*, l'ultima fatica di Naughty Dog. In *The Last of Us* i protagonisti sono Joel e Ellie: un uomo di 40 anni circa e una ragazzina di 14. Attenti a chiamarla ragazzina però, perché nella sua normalità, Ellie è letale, non perché riesce a fare fuori "clicker" come Joel, ma perché il modo in cui si esprime, il modo in cui si rapporta con Joel e con l'ambiente che la circonda è fondamentale per lo sviluppo della storia. Donne (in questo caso ragazze) che riescono a dare quel tocco di sensibilità in più a videogiochi duri come il marmo.

Se l'intrattenimento videoludico prendesse la stessa piega del cinema o dei libri, integrando la figura femminile senza mostrarla come mero oggetto del desiderio, si riuscirebbero a ottenere molte più storie avvincenti che, forse, sarebbero in grado di ampliare il mercato, avvicinando molte donne al magico mondo dei videogames.

Cosa ci riservi il futuro non lo sappiamo ancora con certezza, probabilmente ci verrà svelato presto e saremo in grado di comprenderne il trend solo dopo l'uscita dei primi titoli nextgen.



LA BOUTE



LA GRANDE BABELLE

DEI VIDEOGIOCHI

di Flavio Del Prete

IT IS OUR HOLY DUTY TO
GUARD AGAINST THE
FOREIGN HORDES



Si fa presto a dire che il Videogioco è un linguaggio, ma come è strutturato? Di certo non è monolite privo di organicità interiore. Tutto l'opposto: è un organismo complesso, intricato e delicato, un sistema di segni, anzi: un sistema di sistemi di segni. Se ne potrebbe azzardare un'analisi paragonandolo al linguaggio umano. Tanto per cominciare, possiamo dire che si articola nei diversi generi come il linguaggio umano si articola nelle diverse lingue del mondo. Ad esempio, quale lingua parlerebbe *Sonic the Hedgehog*? Vediamo: le meccaniche sono interamente basate sul procedere da un punto A a un punto B, superando ostacoli, schiacciando nemici, saltando tra diverse piattaforme e dislivelli. Beh, la risposta non può che essere "platform". Ma non si può certo dire che condivida lo stesso idioma di *Super Mario Bros*. È una questione di sfumature: se in Sonic i livelli sono come montagne russe iper-veloci, dove il tempismo e il pensare rapidamente sono fondamentali, quelli di *Super Mario Bros* sono diorami dove tutti gli elementi sono in armonia e l'azione è più compassata e classicamente platform; se Sonic spinge sul *flow* e sulla ricerca del tempo migliore, *Super Mario* si basa sull'acquisizione di power up e sulla ricerca del salto apparentemente impossibile. Poi i platformisti hanno accettato la formula di Mario come *paradigma*, e, di conseguenza, quella di Sonic è diventata una variante, come può esserlo un dialetto regionale rispetto alla lingua ufficiale di un paese.

Se invece dovessi scegliere due

giochi che parlano esattamente lo stesso idioma, citerei *Hellfire* (Toaplan) e la serie di *Thunder Force* (Technosoft). Nessun elemento li differenzia a livello di struttura: sono shoot'em'up sovrapponibili perfettamente per gameplay e setting; se non sono fratelli, sono praticamente cugini.

Ma come nasce una lingua? L'opinione dei linguisti si divide a riguardo: una parte sostiene la tesi monogenetica, che vuole tutte le lingue moderne nate da un'unica lingua primigenia; vi si contrappongono i sostenitori della teoria poligenetica, secondo la quale tutte le lingue moderne si sono sviluppate indipendentemente da diversi ceppi primordiali. Il dibattito è tuttora aperto, ma una cosa è certa: tutte le lingue esistenti sono nate da un processo di differenziazione durato anni (e ancora in corso) da lingue preesistenti. Astruendo qui e là e approssimando quanto basta per far quadrare il discorso, possiamo notare che la stessa cosa è avvenuta coi generi videoludici. Prima di *Super Mario Bros*, non esisteva un vero e proprio genere "platform". Nelle sale giochi imperversavano *Space Panic*, *Donkey Kong* e *Crazy Climber*, giochi che col tempo sono stati fagocitati dall'organismo platform. In realtà, sono ascrivibili a un genere ben distinto: in questi giochi abbiamo sì piattaforme da scalare e ostacoli da saltare, ma, diversamente dai *platform classici* l'azione si svolge incorniciata in un unico quadro, alla sommità del quale è posto l'obiettivo da raggiungere. Non c'è scorrimento orizzontale, né aree segrete da scoprire. Non per

niente era in voga la dicitura “climbing games” presso la stampa specializzata dell’epoca. Quando le nuove possibilità tecnologiche hanno permesso l’introduzione dello scrolling orizzontale e si sono azionati gli ingranaggi della creatività di alcuni game designer, ecco che dalla lingua dei climbing games si è separato un troncone: quello dei platform a scorrimento. I giocatori hanno dovuto fare i conti con quello che si presentava a tutti gli effetti come un nuovo idioma. Idioma che si è consolidato in lingua con l’avvento di *Super Mario Bros.* e dei suoi cloni.

Certo, quello dei platform non è l’esempio più efficace quando bisogna rendere conto di quei generi sbocciati da un processo di ibridazione. Perché è innegabile che molte formule ludiche di successo siano nate come “innesti”. Tali ibridi sono sostanzialmente tentativi di allacciare tra loro meccaniche di generi diversi. Come *Wonder Boy in Monster Land*, che rappresenta uno dei primi incroci tra platform e gioco di ruolo; o *Rocket Knight Adventure*, un patchwork di sparatutto a scorrimento, run’n’gun e fasi *platform classiche*. Tuttavia, questi giochi non hanno dato vita a veri e propri generi/lingue. Pur essendo dei prodotti validissimi, il loro modello non è stato più ripreso. Come un sistema di comunicazione nato in un preciso contesto per determinati motivi e morto nel giro di poco. Il motivo? Sfortuna, sostanzialmente. È un fenomeno che somiglia a quello che in linguistica viene descritto come la nascita di un pidgin. Un pidgin è un idioma occasionale che nasce dalla necessità di comunicare di due comunità che non hanno una lingua in comune. Quello dei *metroidvania*, invece, è un genere creolo, ossia un *pidgin che ha avuto fortuna*. Da una parte abbiamo il “codice” tipico dei platform, dall’altra quello delle avventure: l’esplorazione di aree enormi, labirinti di puzzle incastrati senza soluzione di continuità, oggetti interattivi, bonus e minigiochi; giusto in mezzo, sta lo sparatutto. Ma cosa differenzia i *metroidvania* dai vari pidgin? *Metroidvania* è un genere vero e proprio, perché ha avuto modo di consolidarsi nelle generazioni. Già il nome è rappresentativo della natura “meticcica” del genere: un portmanteau di *Metroid* e *Castlemania*, le due serie che hanno fondato il paradigma della lingua. Ci sono stati seguiti ed emuli, gli sviluppatori hanno insistito su questo *codice* migliorandolo, evolvendolo. Al contempo, i giocatori lo hanno accettato, lo hanno “compreso” e ne sono diventati “parlanti”. Si sono “distinti” come se fosse una popolazione. È a queste “popolazioni” che ci si riferisce quando si parla di “target” di un prodotto. Quando infatti i rapporti tra le due comunità “eteroglotte” perdurano, l’idioma si consolida

grazie a una nuova generazione di parlanti. La lingua che nasce viene detta creola.

Parlando di pidgin e creolizzazioni, abbiamo enucleato un punto molto importante, e cioè che non può esistere una lingua senza parlanti. Ma chi sono i *parlanti dei videogiochi*? La prima risposta che viene in mente è “i giocatori”, ed è senz’altro vera. I giocatori interpretano i sistemi di segni, possiedono una competenza intuitiva del lessico, della semantica e della grammatica. Tuttavia, si tratta di una risposta incompleta, perché, per quanto competenti, i giocatori non potranno mai modificare direttamente il linguaggio. In un certo senso, possiamo dire che non sono dei veri e propri parlanti. Somigliano piuttosto a degli *ascoltatori muti*. Dunque manca ancora un soggetto all’appello. E infatti quel soggetto è l’autore. L’autore di *videogiochi* è una figura complementare al giocatore. Non solo è in grado di interpretare i segni, ma può anche combinarli, impararli e modificarli, per dare origine a nuovi sistemi, che definiscono di volta in volta il linguaggio. Come tessitori di una lingua, gli autori intrecciano i fili delle opere per dare vita alle trame dei vari generi. Opere che i giocatori interpretano tanto meglio quanto è alta la familiarità con il genere.

A questo punto, un lettore perspicace dovrebbe saper fare *due più due*: se esistono lingue madri e lingue figlie, e se i rapporti di “parentela” sono certificati da alcuni “tratti comuni”, allora si può ipotizzare l’esistenza di vere e proprie famiglie linguistiche. Osservazione corretta. Due lingue sono genealogicamente imparentate quando derivano da una stessa lingua originaria. Le lingue dell’uomo si suddividono in famiglie, e all’interno di queste si distinguono diversi gruppi. Esempio: l’italiano è una lingua della famiglia indoeuropea (o romanza), appartenente al gruppo italo. Dunque, per transizione, anche nei videogiochi esistono famiglie linguistiche. In effetti, se ne contano tre: quella Arcade, quella *Consolara* e quella PC. Le tre famiglie sono separate non solo da idiosincrasie hardware, ma da differenze ideologiche più o meno marcate. L’Arcade, per esempio, è quella che troviamo nelle sale giochi: giochi veloci e tosti, dove contano prontezza di riflessi, buona manualità. Rappresentano una sorta di continuità con quei giochi come il flipper o lo skeeball, re incontrastati delle sale giochi prima dei videogame. Costituiscono quasi una sfida fisica, oltre che una competizione costante con altri giocatori tramite il multiplayer locale o i vari record personali coronati di classifiche. Intorno ai “cabinet” nascevano vere e proprie leggende, si formavano comunità, si consolidavano amicizie: era il popolo delle sale giochi.



La famiglia console è parente stretta della famiglia arcade. Anzi, non di rado capita che molti giochi arcade passino su console. In realtà, più che di spostamento, si può parlare di “traduzione”, perché un gioco console che deriva dall’arcade sarà sempre “adattato” alla sua nuova destinazione. Anche se si parla di “Arcade Perfect”, la traduzione sarà un gioco “casalingo” a tutti gli effetti, con modifiche al gameplay e/o alla grafica. Anche i giochi *consolari* sono *veloci*, basati su classifiche e record, ma sono allo stesso tempo più indulgenti col giocatore. Questo perché i giochi da console nascono da una diversa necessità, quella di “portare gli arcadoni in un contesto domestico” e quindi adatto a tutta la famiglia.

La famiglia PC invece è l’esatto opposto. I giochi sono più “verbosi”, forse anche più “complessi” e riflessivi, sicuramente più occidentali. Le appartengono strategici, giochi di ruolo, avventure, soprattutto in prima persona.

All’interno delle singole famiglie avvengono altre ripartizioni,

sottoinsiemi di *lingue* accomunati da caratteristiche più specifiche e forse meno evidenti “dall’esterno” che prendono il nome di gruppi. Nella famiglia consolare possiamo osservare una divisione più netta ed evidente di gruppi basata su differenze ideologiche più che su una mera “guerra di marchi”. Nintendo si distingue da Sega, la prima più domestica, adatta a tutta la famiglia, con giochi che hanno sempre cercato il compromesso tra sfida arcade e pacioccosità; la seconda “di rottura” con lo status che avevano assunto i videogiochi all’epoca, iper-veloce, dai colori *ubercontrastati*, si potrebbe quasi dire punk. Vi basti il confronto tra le due mascotte ufficiali: da una parte *Super Mario*, paffuto e simpatico, quasi disneyano in un mondo soffice dove pure i nemici sono tenerelli, dall’altra un porcospino supersonico, cipiglioso, in un mondo sì solare, ma invaso da macchine, robot spigolosi e armi affilate. Poi atterrò la Playstation di Sony, il cui obiettivo era di portare il gioco console verso orizzonti mai visti prima, un videogaming più maturo e coinvol-



gente, il third place dell'efficacissima campagna di marketing. Ma, aspettate un secondo, non siamo più nel 2000, vero? Ecco, allora è tutto da rifare: con la dipartita delle sale giochi, la famiglia Arcade si è praticamente estinta, i suoi contenuti sono confluiti in quella consolaria; azzerate le differenze ideologiche, i gusci che racchiudevano i gruppi si sono quasi completamente liquefatti, la famiglia consolaria e quella PC si sono mescolate indistintamente, in un mare magnum senza più ordine.

Se facessimo uno studio diacronico degli apparecchi multimediali succedutisi nei nostri salotti, se ne vedrebbero delle belle. A cominciare dal passaggio dai vecchi registratori VHS ai primi DVD player, che poi cedono il posto ai lettori Blu Ray e allo scatolotto di Apple TV. "In mezzo", le console smettono di far giocare e basta e diventano dei "riproduttori" sempre più *totalizzanti*. Si tratta di una mutazione genetica ancora in atto, che lascia presagire una next generation di console sempre più simili a media center. Da un punto diametralmente opposto, si

sta verificando un evento insospettabile fino a pochi anni fa. Trattasi di un caso lampante di *evoluzione convergente*: il PC si sposta in sala e si acquatta proprio sotto la TV. È una console? È ancora un computer? È un ornitorinco? Chiedetelo a Gabe Newell, che di questo fenomeno ne ha cavalcato l'onda propulsiva per sfornare il primo hardware made in Valve. Come si trasformerà l'intrattenimento domestico e, incasellato tra gli altri, quello videoludico, lo si può già intuire. Cosa ne sarà dei generi e delle diversità "linguistiche", anche. Di riffa o di raffa, le *macchine* si evolvono verso un punto di convergenza. "PC dei poveri" li chiamano, e a ragione. Ma, d'altro canto, cos'è il PC se non una Console inutilmente più costosa - se si considera esclusivamente l'ambito videoludico? Quando i PCisti dicono che i loro giochi sono stati "consolizzati", hanno pienamente ragione. I giochi che ci girano sono i medesimi che girano su console. Sarà pur vero che le console sono sempre stati dei PC molto specifici e brandizzati, ma questo a livello di pura com-





ponentistica. Sono sempre state le *lingue* a differenziarle dai Computer, almeno fino all'ingresso di Microsoft nel mondo console. Il progetto Xbox ha avuto una risonanza clamorosa. Volente o nolente, la portata della sua visione ha rivoluzionato il videogaming, in special modo per l'aspetto multiplayer online. Il Live, ora struttura di riferimento per il multiplayer - ma non solamente, si pensi a tutti quei servizi legati al pacchetto, come i canali di streaming video, tutti i risvolti "social" della piattaforma, ecc. - ha sortito l'effetto di uno tsunami nell'oceano videoludico, tanto che più o meno tutti i produttori hanno seguito la sua direzione. Epperò ha allo stesso tempo causato non poche trasformazioni tra le "famiglie linguistiche". Da cosa si è originato l'organismo Live?

Sostanzialmente, da una piccola cellula, costituita dal comparto online di *Halo*. *Halo* è stato un titolo estremamente innovativo per un'infinità di motivi. Tra i tanti, quello di aver inoculato nella famiglia Console il genere FPS. Ok, vari tentativi erano già stati fatti, alcuni non erano nemmeno da buttare, ma Bungie è riuscita nell'intento per la prima volta in maniera convincente. Il suo prodotto è il capostipite di un nuovo idioma di FPS, che nasce da una lingua proveniente dal gaming PC, ma che è al cento per cento un gioco consolare. Come un foro in uno scafo che in poco tempo si espande e trasforma in uno squarcio, l'impatto di *Halo* ha aperto un varco per gli FPS su console. Questi giochi, tuttavia, hanno dovuto subire forzatamente un adattamento ai nuovi controlli. Un adattamento però che ha inquinato anche la "fonte": la taratura fatta per le console non ha portato alla nascita di una nuova lingua degli "sparatutto consolari", ma ha trasformato definitivamente la lingua originaria. Una sorte simile è toccata anche a quelle avventure che prima erano esclusiva PC i cui progenitori vanno ricercati in *System Shock*, *Thief*, ecc. Si pensi a un gioco come *Dishonored*. Qual è la lingua di *Dishonored*? Stealth? Sì, ma mica solo questo. Uno sparatutto? In una certa misura, sì. Un'avventura, di quelle non lineari, con scelte e bivi? Beh, questo è innegabile, ma c'è dell'altro: un GDR, perché c'è da crescere, sviluppare caratteristiche, interpretare un ruolo. Un cappa e spada? Come no. Quante variabili e quante sfumature di gameplay! Davanti a questi dubbi, ci si accorge che la domanda non è tanto "che gioco è *Dishonored*?", ma "quanti giochi contiene *Dishonored*?". Forse troppi. Lo stesso discorso lo si può fare con *Deus Ex*

Human Revolution, *Bioshock* e seguiti. Non si sta parlando né di generi creoli né di pidgin.

Questi giochi sono linee oblique, che tagliano fette sempre più ampie di generi e sottogeneri "action" e mettono in difficoltà anche chi deve appiccicargli un'etichetta. Può rappresentare un problema anche per chi gioca, perché il potenziale ludico si stiracchia, si assottiglia, fino quasi a dissolversi. Insomma, il giocatore che si ritrova a giocare un titolo che non è né carne, né pesce, né verdura, potrà dire che si diverte a fare quello che gli pare, senza accorgersi che "quello che gli pare" non è stato sviluppato e approfondito come un gioco che contemplasse una sola maniera - al massimo due - di giocare. Estremizzando il concetto di macrogioco, si potrebbe dire che un giorno il giocatore non sceglierà più il gioco in base alle attitudini e i gusti. Non ci sarà più un genere per un suo pubblico, una lingua per i suoi parlanti. La selezione verrà fatta mentre si gioca. Un macro-tipo di gioco per tutti, dove ognuno può scegliere di che morte morire, senza più una direzione, una mano che scolpisca la massa amorfa del gioco in un'esperienza indimenticabile. Ma, siccome nel frattempo la realtà supera il pessimismo, non è difficile spingere la questione oltre i confini del videogioco e arrivare all'ultimo stadio del sincretismo linguistico. Un occhio attento, osserverebbe che la guerra in atto non è solo tra le console, ma tra i diversi apparecchi che si contendono il posto nel salotto. L'avvento del formato unico, della piattaforma universale e totalizzante che contiene ogni linguaggio e ogni lingua, è a un passo. Una Babele dove non esistono più né ideologie né filosofie, né lingue né generi. Non avremo più solo "lingue" che si fondono, ma interi linguaggi. Cinema/televisione, videogaming, agucchiati in un unico tipo di intrattenimento. Un luogo dove ogni testo è scritto in un esperanto complesso, una lingua che comprende disarmonicamente tutte le lingue. Opere che sono film interattivi, all'interno dei quali si trovano anche testi da leggere, musica da ascoltare.

L'unico dubbio è sulla sostenibilità soprattutto economica di un modello simile. Se è vero che il mercato console come lo abbiamo sempre inteso e il concetto stesso di gioco *triplo A* sono destinati all'estinzione, quanto tempo resterà in piedi la torre prima di crollare sotto il suo stesso peso? Ai posteri l'ardua sentenza.



PIRATI

TRA MITO, ROMANTICISMO E REALTA'

di Dario Oropallo



L'epoca d'oro della pirateria, di poco successiva alla nascita della pirateria moderna, è tradizionalmente ubicata tra la fine del XVII e i primi vent'anni del XVIII secolo nel mare delle Antille, teatro della guerra indiretta tra Spagnoli, Inglesi e Francesi per il dominio del nuovo mondo. Quel periodo, raccontato con maestria da Stevenson e Salgari e confusionariamente rappresentato al cinema, è stato fortemente riletto dall'immaginario romantico; il pirata diviene simbolo di libertà individuale e trasgressione, una caratterizzazione i cui echi sono ancora oggi forti: «ciò che una nave è... ciò che la Perla Nera è in realtà... è libertà» afferma Jack Sparrow ne *Pirati dei Caraibi: La Maledizione della Prima Luna*. Proprio l'individualismo esasperato, accompagnato al contempo da un certo buonismo, che fa del personaggio interpretato da Depp un antieroe irresistibile per le masse, la classica canaglia dal cuore tenero e dal grilletto facile in stile Harrison Ford.

Probabilmente una simile rilettura della figura del pirata coinvolgerà anche la sua forma più recente, il pirata informatico: un'operazione in parte già iniziata, si pensi a *I Pirati della Silicon Valley* di Martyn Burke o a *Punk Capitalismo* di Matt Mason, che mostrano la grande ammirazione, provata da almeno una parte della società, nei confronti di chi si avvicina a una serie di reati che, in teoria, rientrano pienamente nella definizione di criminalità informatica.

In realtà, tale definizione risulta essere sfuggente e poco chiara, anche per un'eccessiva "liquidità": il cosiddetto abuso di tecnologia comprende uno spettro di illeciti che, per strumenti di realizzazione, gravità e intenti, è estremamente ampio e variegato. Lo scopo di questo articolo è però concentrarsi sul rapporto che intercorre e lega pirateria informatica, utenti e il più giovane figlio dell'industria dell'intrattenimento, il videogioco.

Come anticipato poco più sopra, l'informatica trova un archetipo nella figura del giovane intraprendente e volenteroso che, contravvenendo all'ordine costituito e agendo individualmente, autoafferma la sua volontà di potenza e non solo riesce nell'edipico intento di assassinare il genitore, ma risale al mito di Prometeo: proprio nel film di Burke, che si apre con il famigerato spot "1984": il personaggio di Steve Jobs entra in scena affermando che sta «creando

una consapevolezza completamente nuova». Il programmatore-pirata diviene anche il portatore di un nuovo *ignis aetherea domo subductus*, una nuova volontà per l'umanità che, attraverso di essa, potrà liberarsi del padre-padrone precedente – nel caso del famoso spot si trattava di IBM. Questa connotazione dei pionieri è solo la "teogonia" di quella che potremmo definire "mitologia dell'informatica". Il contributo delle aziende del settore nella formazione di questo racconto è stato preponderante e così efficace da creare delle figure che una sempre maggior parte degli utenti della rete non solo conosce, ma adora fino all'idolatria.

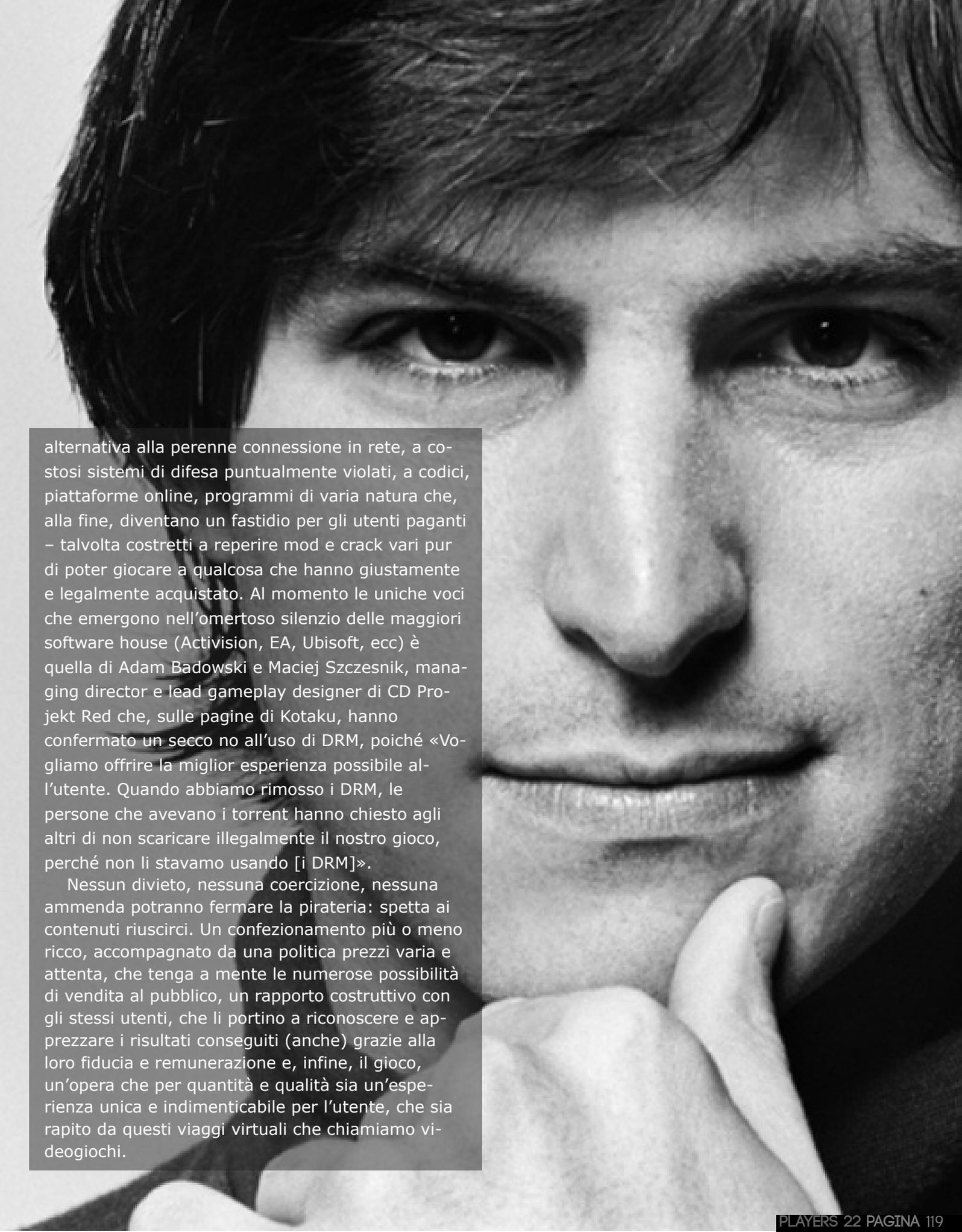
In che modo questa mitologia si lega al problema della pirateria? Provate a cercare un raduno di nerd e chiedete perché tendono a usare software crackato, scaricare videogiochi, ecc. Le risposte saranno varie ma, prima o poi, spunterà qualcuno che ricorderà le origini di quest'industria, trasformate in un ideale presepe: il garage diviene la grotta in cui vi è la mangiatoia, in cui san Wozniak e il santo Jobs pongono il neonato computer. Una simile risposta dimostra un'evoluzione del modo di giustificarsi: si è passati da un dato empirico a un'affermazione religiosa. A questo quadro dobbiamo però aggiungere un ultimo elemento, il modo in cui il reato, specificatamente la gravità dell'illecito, è avvertito dal sentimento comune.

Inutile girarci intorno: la pirateria informatica, in particolare l'infrazione delle leggi sul diritto d'autore, è sentita come qualcosa di poco importante, un male necessario in un periodo di recessione e, riprendendo il discorso affrontato poco più sopra, una giusta reazione a una politica di prezzi errata e iniqua nei confronti dell'utente. Tutti questi atteggiamenti, unitamente a una certa permissività delle istituzioni nel nostro paese, hanno contribuito a rendere largamente accettata l'abitudine di procurarsi, diffondere (e in molti casi, vendere) materiale contraffatto – termine a cui spesso si prediligono sostantivi vernacolari o dialettali come "tarocco" o "pezzotto".

Prima vogliamo concentrarci su quello che, secondo la nostra opinione, costituisce il reato più grave dei vari illeciti sopracitati: la vendita di materiale contraffatto. L'abitudine di vendere software piratato risale agli albori dell'informatica e, in Italia, ha trovato terreno fertile nelle edicole e in altri negozi; successivamente, anche grazie al grande successo di un'unica stazione di gioco, il fenomeno è mutato, focalizzandosi soprattutto sui videogiochi: questi divennero una presenza più o meno fissa non solo tra giornalieri ma, affiancandosi alle copie pirata degli album musicali, anche tra ambulanti e in alcuni negozi.

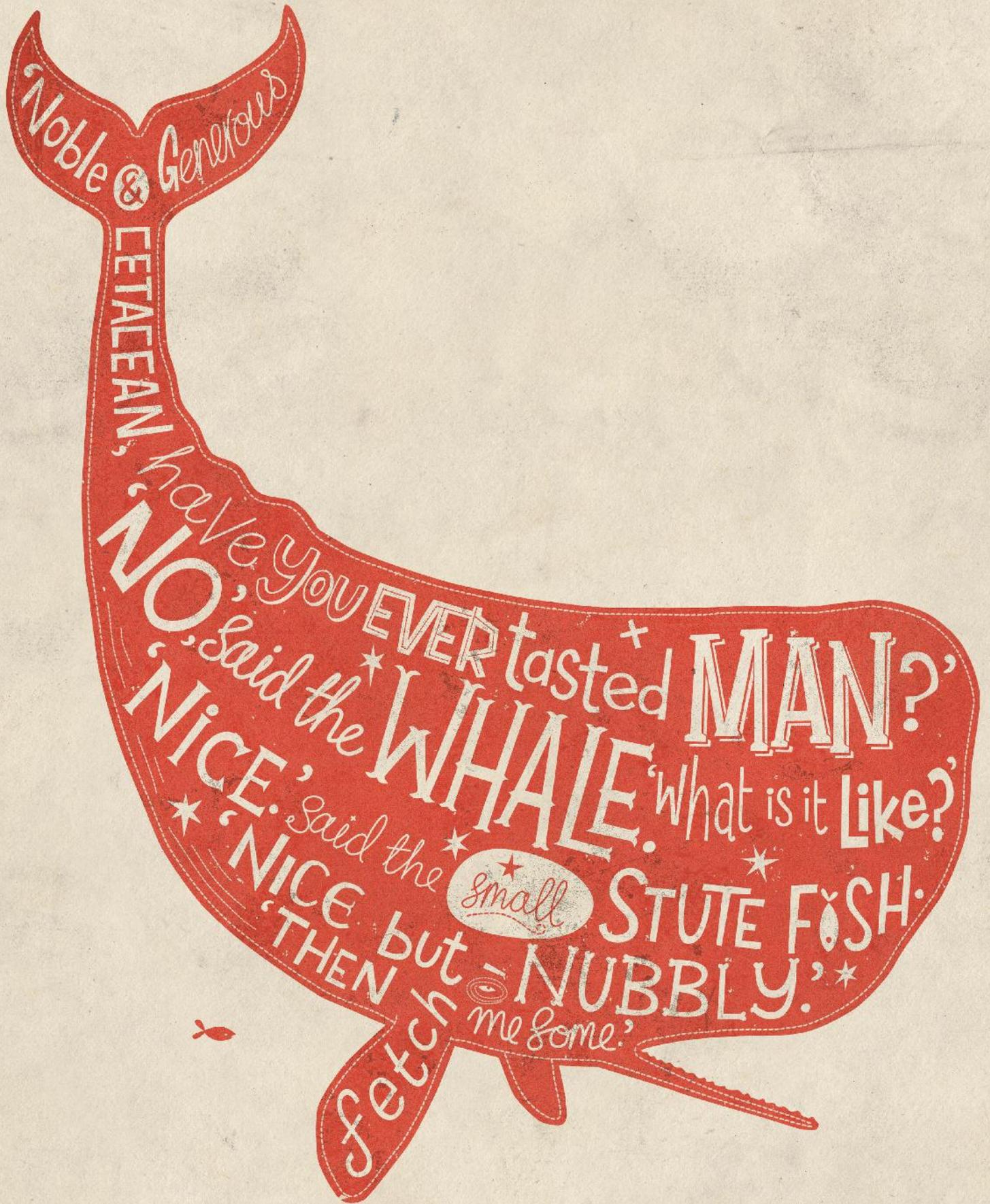
Questi rivenditori, armati inizialmente di hardware creati ad hoc e di una certa abilità nel reperire i vari giochi, hanno avuto la geniale ideale di "garantire" l'acquisto del cliente: questa garanzia non si applicava soltanto agli acquisti di materiale contraffatto, con la possibilità di restituirlo nel caso non dovesse funzionare o di potere prenotare un certo gioco, ma coinvolgeva anche la modifica dell'hardware, aggiornamenti inclusi. Con l'abbassarsi dei costi di masterizzazione e la diffusione del download illegale, anche i costi di acquisto iniziarono ad abbassarsi, raggiungendo cifre irrisorie – cifre che, in ogni caso, assicurano guadagni superiori al 100% della spesa del venditore. Ovviamente, una parte dell'utenza ha superato quest'intermediazione e preferisce reperire da se il materiale illecito, ma l'abitudine e la comodità di questo "servizio" restano un'opzione contemplata anche da utenti particolarmente esperti in materia.

L'affiancarsi di queste situazioni (mitologia dell'ingegner-pirata, recessione economica, scarsa considerazione del reato e permissivismo, vendita al dettaglio capillare e ben organizzata) dovrebbe essere noto alle grandi major del settore, così come stentiamo a credere che queste non possano intuire quali siano i punti dolenti su cui agire immediatamente: *SimCity* è solo l'ultimo caso di una politica completamente sbagliata che sembra (volutamente?) essere cieca di fronte a qualsiasi soluzione



alternativa alla perenne connessione in rete, a costosi sistemi di difesa puntualmente violati, a codici, piattaforme online, programmi di varia natura che, alla fine, diventano un fastidio per gli utenti paganti – talvolta costretti a reperire mod e crack vari pur di poter giocare a qualcosa che hanno giustamente e legalmente acquistato. Al momento le uniche voci che emergono nell'omertoso silenzio delle maggiori software house (Activision, EA, Ubisoft, ecc) è quella di Adam Badowski e Maciej Szczesnik, managing director e lead gameplay designer di CD Projekt Red che, sulle pagine di Kotaku, hanno confermato un secco no all'uso di DRM, poiché «Vogliamo offrire la miglior esperienza possibile all'utente. Quando abbiamo rimosso i DRM, le persone che avevano i torrent hanno chiesto agli altri di non scaricare illegalmente il nostro gioco, perché non li stavamo usando [i DRM]».

Nessun divieto, nessuna coercizione, nessuna ammenda potranno fermare la pirateria: spetta ai contenuti riuscirci. Un confezionamento più o meno ricco, accompagnato da una politica prezzi varia e attenta, che tenga a mente le numerose possibilità di vendita al pubblico, un rapporto costruttivo con gli stessi utenti, che li portino a riconoscere e apprezzare i risultati conseguiti (anche) grazie alla loro fiducia e remunerazione e, infine, il gioco, un'opera che per quantità e qualità sia un'esperienza unica e indimenticabile per l'utente, che sia rapito da questi viaggi virtuali che chiamiamo videogiochi.



Noble & Generous

CETACEAN

NO, you EVER tasted MAN?

Said the WHALE. What is it Like?

NICE. Said the STUTE FISH.

NICE but -NUBBLY.

fetch me some?

