

NUMERO 13

[www.playersmagazine.it](http://www.playersmagazine.it)

# PLAYERS

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





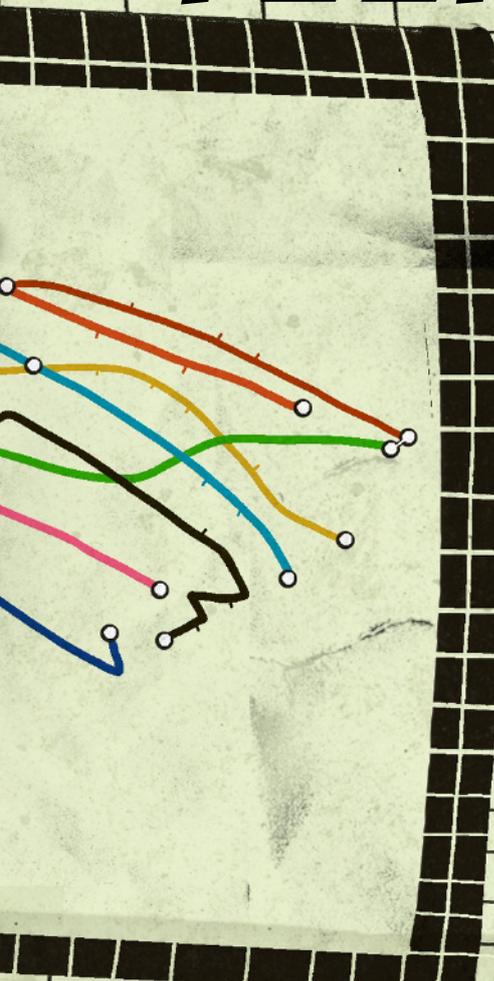
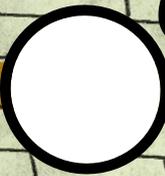








# ISSUE THIRTEEN



## PLAYERS

### PROGETTO EDITORIALE

Andrea Chirichelli, Tommaso De Benetti

### COPERTINA

Emiliano Ponzi

### PROGETTO GRAFICO

Federico Rescaldani

Cristina Lanzi

Eugenio Laino

Matteo Ferrara

Gianluca Corcione

### EDITING TESTI

Alessandro Franchini, Michele

Siface, Giovanni Quaglia

### AREA WEB

Luca Tenneriello

### REDAZIONE

Andrea Chirichelli, Tommaso De Benetti, Giovanni Donda, Emilio Bellu, Pietro Recchi, Enrico Pasotti, Andrea Maderna, Federico Rescaldani, Alberto Li Vigni, Paolo Savio, Matteo Ferrara, Antonio Lanzaro, Simone Tagliaferri, Claudio Magistrelli, Matteo Del Bo, Luca Tenneriello, Piero Ciccioni, Dario Oropallo, Marco Passarello

### HANNO COLLABORATO

Alessio Trabacchini, Mattia Veltri, Candido Romano, Diana Errani, Giandomenico Laiso, Francesco Sili, Marco Andreoletti, Francesco Barberi, Sergio Giannone, Emanuele Bresciani

### SITO WEB

[www.playersmagazine.it](http://www.playersmagazine.it)

### INFO & PUBBLICITÀ

[info@playersmagazine.it](mailto:info@playersmagazine.it)

### COPYLEFT

2010/2011 Players Magazine

### LICENZA

Players è rilasciato sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate 3.0 Unported. Per leggere una copia della licenza visita il sito web [www.creativecommons.org/licenses/](http://www.creativecommons.org/licenses/) o spedisci una lettera a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, Califor-



# EMILIANO PONZI

## IL SIGNORE DEL MINIMALISMO



**E**miliano Ponzi vive a Milano, il suo lavoro si basa sull'uso di texture, linee grafiche ed essenzialità, per una comunicazione diretta e sintetica. Le sue illustrazioni compaiono su magazine, pubblicità, libri, quotidiani e animazioni. Tra i suoi clienti: The New York Times, Le Monde, Time, The Economist, Newsweek, United Airlines, Penguin Books,

Saatchi&Saatchi New York; in Italia: La Repubblica, Feltrinelli, Il Sole 24 Ore, Mondadori, Triennale Design Museum. Ha ricevuto molte onorificenze tra cui il Young Guns Award dall'Art Directors club di New York, medaglie al merito dalla Society of Illustrators di New York, Los Angeles e da 3x3 Magazine Pro Show; premi di eccellenza da Print, How International Design Award, Communication Arts Illustration Annual e American Il-

lustration Annual. Ha da poco pubblicato *10x10*, la sua prima monografia, edita da Corraini, con l'introduzione di Nicholas Blechman, art director del New York Times Book review. Il libro raccoglie la cronaca 10 anni di lavoro, illustrazioni ed email ricevuti da clienti, editori e personalità di ambiti differenti, per un'istantanea su un percorso personale e professionale. Il suo sito è [www.emilianoponzi.com](http://www.emilianoponzi.com)

44



Tyrannosaur



Chico & Rita

47

28 36



Scuola Radio Refn



Take Shelter

08 VISUAL

EMILIANO PONZI  
MARTA FORGIONE

22 SCREENS

SPECIALE: SCUOLA RADIO REFN  
SPECIALE: CINEMA INDIANO  
TAKE SHELTER  
YOUNG ADULT  
TYRANNOSAUR  
MARTHA MARCY MARY MARLENE  
MEDIANERAS  
CHICO & RITA  
LIKE CRAZY  
ALCATRAZ  
LISE'S TOO SHORT  
PLAYERS GRINDHOUSE VOL.8

70 PAGES

SPECIALE: IMAGE COMICS  
SPECIALE: DON ROSA  
MPD PSYCHO  
MORIRE PER VIVERE  
+ INTERVISTA A SCALZI  
LA MACCHINA DELLA MORTE  
VOGLIA DI VINCERE

66 GRAMOPHONE

CALIBRO 35  
CRIPPLED BLACK PHOENIX  
PONTIAK  
MOTORAMA



54

Life's Too Short



111

Dear Esther



40

Young Adult



109

Syndicate

86 GAMES

- SPECIALE: KINECT
- SPECIALE: 25 ANNI DI STREET FIGHTER
- SOUL CALIBUR V
- SYNDICATE
- RESIDENT EVIL REVELATIONS
- SSX
- ASURA'S WRATH
- THE LAST STORY
- DEAR ESTHER

82 WIRES

LIBERTÀ È CONDIVISIONE?



storie 112  
TUTTO È GIÀ SUCCESSO DOMANI



# MP5

*Metti insieme la ferocia dei silenzi di Robert Aldrich, lo sporco blues di Johnny Cash, i freudiani complessi irrisolti di Edipo e uniscili all'asfalto rovente delle più popolose e caotiche metropoli europee: due colori, il bianco e il nero, che animano e rianimano storie dove puoi solo immaginare la fine o intuire l'inizio. Uno scomodo senso di attesa dove tutto è già successo o qualcosa tarda ad arrivare. Come se lo spazio fosse l'unica verità che resta.*

*Illustratrice, scenografa e fumettista, MP5 è nota per il suo stile in bianco e nero con cui lavora su carta, su muro e nelle video-animazioni.*

*Ha ottenuto numerosi premi nel campo del fumetto e dell'illustrazione, tra cui il Premio Andrea Pazienza e il premio Lucca comics nel 2009. Nel 2011 ha vinto il premio Micheluzzi al Napoli Comicon come Miglior disegnatrice con il libro Acquastorta (Meridiano zero).*

*Il suo ultimo libro è Palindromi, uscito per la casa editrice Grrzzetic.*

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

[www.mpcinque.wordpress.com](http://www.mpcinque.wordpress.com)

[www.flickr.com/MP5](http://www.flickr.com/MP5)

# TUTTO E' GIA SUCCESSO DOMANI

appunti su *Palindromi*

di MP5





## APPUNTI. IL REALE MI DÀ L'ASMA

Inizio la stesura di *Palindromi* avendo solo un'immagine in mente. Una foto scattata durante un viaggio in Croazia per fare un murales. Quella foto, rielaborata e disegnata, diventa la copertina del libro. Quel disegno dice già tutto su *Palindromi*. Su quello che voglio dire. Penso che non ci sia molto altro da aggiungere. Lo scoglio più grande da superare è quello. La copertina è già il libro.

Tornata dal viaggio, ragiono a lungo per capire dove sto andando. Riprendo in mano alcuni dei libri letti e dei film visti negli ultimi anni e mi chiedo se ci sia mai stato un filo rosso nelle letture e nei film che ho scelto.

Non mi do grandi risposte, ma sottolineo libri e trascrivo dialoghi di film che mi possono accompagnare nella stesura del libro. Quelle saranno le mie linee guida

per un libro fatto solo d'immagini. Nessun testo, nessuna spiegazione. Ho solo un mood, le immagini verranno di stomaco.

M: "La gente finisce sempre nel modo in cui aveva intenzione di finire nessuno cambia mai. Pensano di cambiare, ma non lo fanno. Potrai perdere un po' di peso, la tua faccia si potrà schiarire, potrai farti un'abbronzatura completa, farti ingrossare il seno, cambiare sesso, non cambia niente. Essenzialmente, da davanti e sotto... quando hai 13 e 50 anni. Sarai sempre la stessa."

A: "Tu sei lo stesso?"

M: "Sì"

A: "Sei contento di essere lo

stesso?"

M: "Non importa se sono contento, non esiste libero arbitrio. Voglio dire, non ho nessuna scelta se non di scegliere ciò che scelgo. Fare quello che faccio. Vivere come vivo."

A: "Non c'è nessuna speranza?"

M: "Per cosa?"

(*Palindromes*, film di Todd Solondz)

Mi alzo: sono molto contento. Vengano i mesi e gli anni, non mi prenderanno più nulla. Sono tanto solo, tanto privo di speranze che posso guardare dinanzi a me senza timore. La vita, che mi ha portato attraverso questi anni, è ancora nelle mie mani e nei miei



occhi. Se io abbia saputo dominarla, non so. Ma finché dura, essa si cercherà la sua strada, vi consenta o non vi consenta quell'essere, che nel mio interno dice "io".

*(Niente di nuovo sul fronte occidentale, Remarque)*

Prima che un errore fondamentale, la vita è una mancanza di gusto cui né la morte né la poesia stessa riescono a porre rimedio.

*(Cioran)*

Tutto ciò che agisce è crudeltà.

Il mondo è una moltitudine di solitudini, in cui tutti sono separati tra loro a causa della mancanza di un linguaggio che permetta di co-

municare.

*(Guy Debord)*

La saggezza non arriverà mai.

*(In girum imus nocte et consumimur igni andiamo in giro di notte e ci consumiamo nel fuoco, Guy Debord)*

Ho sognato che andavo dal dottore e lui mi dava otto minuti di vita. Sono stata seduta in quella cazzo di sala d'attesa per un'ora e mezza.

*(Psicosi delle 4.48, Sarah Kane)*

Il reale mi dà l'asma.

*(Cioran)*

immagini di Olimpio Mazzorana



## I PERSONAGGI SONO DELLE SAGOME

Un'eccitazione infantile sconfinata nella pedofilia. L'uomo dei polli ama le sue galline ma le uccide. L'uomo dei polli ama le sue galline perché gli danno la sussistenza. Contemporaneamente deve ammazzarle, per potere vivere. Per i due amanti il bacio è un morso. Una carezza è un graffio. Il soldato sta sparando al bambino che cerca di raggiungere le falene o alle falene stesse. La bambina sull'albero è felice oppure il suo è un ghigno di disperazione. La vecchia si piscia addosso perché sta per morire oppure è eccitata.

Disegno i personaggi, li stampo in formato due metri per uno. Ora ho tutte le sagome pronte. Sono a Terni, nelle sale del museo d'arte contemporanea. Devo fare un murales di lì a pochi giorni per inaugurare un festival di teatro. Ho deciso che le pagine del mio libro saranno le mura del museo. Sono perfette. Due pareti rettangolari, speculari. *Palindromi* sarà un libro-fisarmonica. La prima parte sarà da un lato, la seconda dall'altro. Una virerà al nero. L'altra al bianco. Nel museo le due pareti si guardano, sono

speculari. Dialogano tra loro. Incollo le sagome sparse sulle pareti. Non ho ancora una storia in mente. Ho solo i miei personaggi, che incollo alle pareti. Il background lo disegno direttamente sul muro come un work in progress.

Lavoro giorno e notte, per cinque giorni, nelle sale del museo. Per sbaglio una notte tocco anche il campanello d'allarme e mi ritrovo nel giro di mezz'ora a dovere dare spiegazioni alle guardie. In effetti non potrei stare lì di notte a lavorare. Ma devo finire, perché il giorno dopo s'inaugura e il direttore mi dà il permesso di dipingere di notte a patto che io non passi davanti alle fotocelule. Ecco. Appunto.

Una volta finito, fotografo il tutto. Monto le foto con photoshop. Aggiungo e tolgo cose. Una post produzione che dura una settimana. Tutto alla fine ha un suo senso. Tutte le immagini che mi giravano in testa, i personaggi a cui avevo dato dei nomi, hanno ora trovato una loro precisa collocazione.







## ALLA FINE CAPISCO CHE

Io non lo so dove sta la verità ed è per questo che ho sempre bisogno di due chiavi di lettura. speculari. Ogni immagine rappresenta l'inizio e la fine, i rapporti tra i personaggi non si evolvono.

La prima parte, la parte in nero, prepara alla seconda che dovrebbe essere la sua evoluzione ma che ci riporta lì dove abbiamo iniziato. Le falene sono l'anello di congiunzione dei due lati. Finiamo con le falene e ri-iniziamo con le falene. Da qualunque parte si inizi nel libro, sarà il giusto inizio.

Tutto è completamente aperto al lettore. Non ho nessuna voglia di imboccarlo. Non dirò dove sia l'inizio né dove sia la fine. Non racconto la storia dei personaggi, li lascio lì, congelati in un attimo preciso. Come se fossero attori su un palco, con il loro costume e gli oggetti di scena. Questo è tutto quello che io do. Lo svolgimento, è un compito dei lettori.

"Palindromo", ossia qualunque sia la direzione nel quale viene letto, il significato della parola non cambia.



*immagini di Marcello Goggio*



## I MURALES (E LA MUSICA ELETTRONICA) SONO PIÙ DIVERTENTI DELLE PRESENTAZIONI DEI LIBRI

Presentare un libro significa stare seduti di fronte a un pubblico. Tu parli e loro ascoltano. In genere si parla di un libro che contiene del testo. *Palindromi* non ha testo. Lavora solo sulle immagini. Come faccio a presentare delle immagini. A parlare dei disegni. Senza contare che le presentazioni dei libri sono noiose. Così come è nato, *Palindromi* deve finire, anche nelle presentazioni. La sua presentazione sarà una mise en scène.

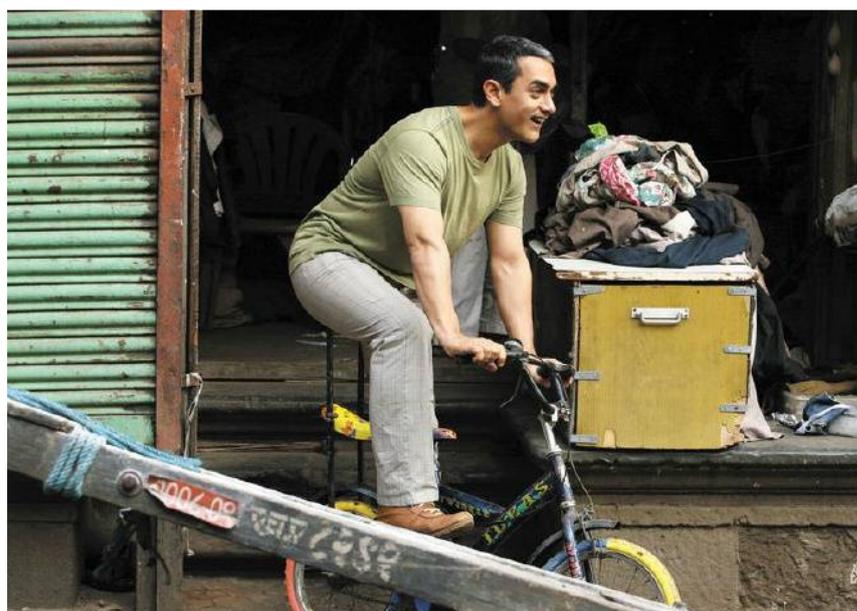
Ripeto il Murales così come ho fatto con Terni. Lo faccio a Roma, a Torino. Trovo degli spazi adatti e ripeto il meccanismo della prima volta. Incollo le sagome senza un ordine preciso. Ridipingo il background. Sempre diverso. Adesso mi diverto e destabilizzo. Quello che vedi nel libro non è esattamente come lo vedi nel murales. La bambina non

guarda più l'uomo-bottiglia ma guarda le galline. Le caprette sono una moltitudine, questa volta fanno branco. Il tetto della sala diventa uno sciame di falene. Illumino le stampe con delle luci di Wood. Sul pavimento proietto delle animazioni, dove i personaggi di *Palindromi* cambiano continuamente forma, interagiscono fra di loro, cambiano di senso.

Un musicista, Abacom System, realizza le musiche dal vivo, i personaggi si muovono al ritmo della sua musica elettronica. Il pubblico entra nella sala e si trova dentro al libro, vede i personaggi sparati alla luce di Wood, li vede animarsi nelle proiezioni, ascolta la musica e alla fine balla, per tutta la notte.

*Palindromi* è una storia che finisce in un rave party.

Aamir Khan sul set di Dhobi Ghat



# CINEMA INDIANO

## ISTRUZIONI PER L'USO

di Diana Errani e Giandomenico Laiso



yash raj films



Aishwarya Rai

**T**utti conoscono Bollywood. Si sostituisce la B di Bombay alla H di Hollywood e il gioco è fatto. Bollywood è sinonimo di film lunghissimi e strappalacrime. Tre ore di musiche e balletti, interrotti solo dalle gesta dell'eroe. Storie melodrammatiche che consolidano i valori tradizionali della società indiana e

che terminano con l'immane lieto fine. Tutto per intrattenere, a poco prezzo, orde di spettatori culturalmente in difficoltà, che desiderano solo dimenticare di essere cittadini di un paese in via di sviluppo e stare al fresco dell'aria condizionata nei cinema di Mumbai. Bene, ecco qualcosa in più da sapere per conoscere davvero il cinema indiano in lingua hindi.

### Blockbuster, qualità e quantità

Shah Rukh Khan, una delle più grandi star del cinema indiano, ha dichiarato di essere entrato in una sala di un cinema occidentale e di essere rimasto sconvolto dall'esiguo numero di spettatori. Se capitasse ai suoi film, ha aggiunto, saprebbe che la sua carriera è finita. Il cinema, in India, è una faccenda seria e volere accontentare e richiamare il pubblico non è una vergogna. Quando un film piace viene visto più volte. Le canzoni e i dialoghi, imparati a memoria, diventano cult. È così che si raggiungono i grandi numeri a cui spesso si fa riferimento.

Ancora lontani dalle logiche del cinema americano ma interessati al box office, i produttori del subcontinente puntano sulla professionalità, sull'esperienza e sui grandi nomi. Esplorano, sperimentano. Un connubio tra tradizione e innovazione. Ecco perché tra i primi dieci blockbuster del 2011 figurano titoli come *Bodyguard*, *Ready e Singham*, commedie muscolari e leggere, accanto a *Zindagi na milegi dobara* e *The dirty picture*. ZNMD è

un dolce, poetico e sorprendente road movie, diretto da uno dei registi più promettenti del momento, la brava Zoya Akhtar. *The dirty picture* è la biografia romanizzata dell'audace e discussa attrice di soft porno Silk Smitha. Anche dietro questo film c'è una donna, la produttrice Ekta Kapoor, che con un grande senso degli affari e nessuna paura di proporre pellicole rischiose o dalle tematiche inusuali, raccoglie grande consenso. La convivenza tra il tema impegnato e il puro intrattenimento risulta vincente tanto che *3 Idiots* (2009) ha realizzato uno dei più alti incassi di sempre. Diretto dal re della commedia, Rajkumar Hirani, porta sullo schermo anche una precisa denuncia contro il sistema scolastico indiano.

### Il Clan Bachchan

A Mumbai spesso la carriera cinematografica è una tradizione di famiglia. Grandi clan come i Kapoor e i Chopra hanno fatto la storia del cinema hindi. Non si può, però, parlare di cinema indiano, anzi, non si può parlare di India, senza menzionare Amitabh Bachchan, un attore



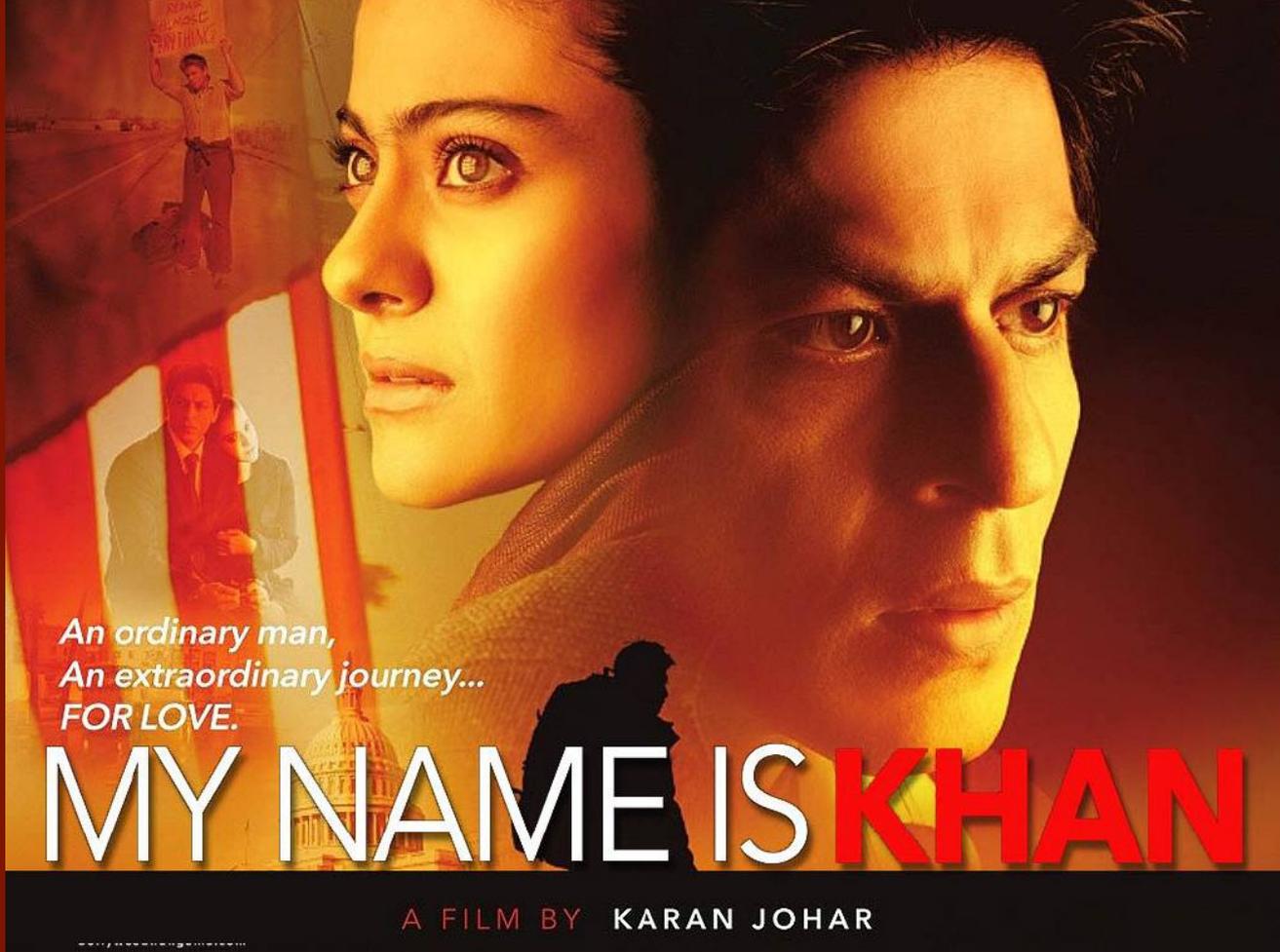
Bachna Ae Haseeno, girato ad Alberobello



La famiglia Bachchan



Una scena di Rockstar all'arena di Verona



Locandina di My Name is Khan

venerato come un dio. The Big B esordisce nel 1969 e fuoreggia per tutti gli anni settanta. Oggi, né il suo entusiasmo, né la sua popolarità accennano a diminuire. Dopo quarant'anni di carriera interpreta ruoli sempre nuovi con inconfondibile classe e autorevolezza. Passa dai panni di un attore sul viale del tramonto nello splendido *The Last Lear* (2007) a quelli del genio della lampada, in *Aladin* (2009). Nel 2010 ha accettato la sfida di interpretare un bambino affetto da progeria, in *Paa*, convincendo tutti. Sua moglie Jaya è una deliziosa attrice. Il figlio Abhi-

shek, anch'egli attore, fa onore al suo importante cognome con naturalezza e innata ironia. L'erede di una leggenda non poteva che sposare la principessa d'India, Aishwarya Rai. Aish, testimonial di molte campagne pubblicitarie, è apparsa sui nostri schermi in *Matrimoni e pregiudizi*, *L'ultima legione* e *La pantera rosa 2*, film che non rendono giustizia a una tale diva. In patria son ben altri i ruoli che le sono affidati. Consigliamo *Dhoom 2* (2006), *Guru* (2007) e *Jodhaa Akbar* (2008).

**Aamir Khan, Salman Khan e Shah Rukh Khan: i 3 Khan.**

Chi sia dei tre il più bravo, il più famoso, il migliore è una faccenda spinosa e ancora aperta. I fan si affrontano in una lotta infinita senza esclusione di colpi.

Aamir è il più snob e internazionale dei tre. Attore e produttore, ha diretto lo splendido *Taare Zameen Par* (2007), trasmesso, purtroppo tagliato orrendamente, da Rai1 nell'ambito del ciclo Le stelle di Bollywood. È il protagonista di *3 Idiots*. Nel 2011 ha recitato in *Dhobi Ghat*, film incantevole dal gusto occidentale e si è concesso un cameo esilarante in *Delhi Belly*, strampalata e rocambolesca commedia di

grande successo da lui prodotta.

Salman Khan, il più verace e palestrato dei tre, muscoli guizzanti e bacino che si muove incessantemente a ritmo di musica, ha avuto una vita privata con qualche ombra che non ha intaccato il suo successo. Le sue commedie d'azione sono le pellicole che incassano di più. Ha fatto il pieno per tre anni di seguito con *Wanted*, *Dabangg*, recentemente trasmesso integralmente da Rai4, e *Bodyguard*.

Shah Rukh Khan è l'anello di congiunzione tra l'impegnato e il palestrato ma anche tra il vecchio e il nuovo. Il suo obiettivo è realizzare film di successo, che possano essere esportati in tutto il mondo, senza rinunciare allo stile di Bollywood. Muove le masse, dovunque si presenti è il caos. A Londra, alla prima di *Om shanti Om* (2007), film che al box office nel primo week d'uscita ha superato *Leoni per agnelli*. A Parigi, per l'inaugurazione al Musée Grévin della statua di cera a lui dedicata. A Roma, al Festival Internazionale del Film del 2010, quando ci ha fatto l'onore di presenziare in occasione della proiezione di *My name is Khan*, arrivato anche nelle sale italiane. Alla Berlinale, durante la presentazione di *Don 2*.

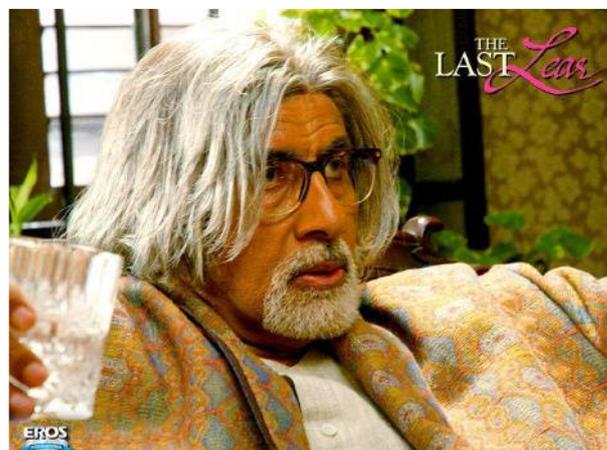
Nel 2011, testardo e ambizioso, ha prodotto e interpretato *Ra.one*, proiettato anche in 3D. Un grande sforzo con particolare attenzione alla tecnologia e agli effetti speciali. Una delle poche pellicole di genere fantascientifico realizzate a Bollywood, in cui SRK è il personaggio di un videogame che esce dal gioco per inseguire il suo antagonista nel mondo reale.

### La musica

La musica dei film in lingua hindi è espressione non solo della multiculturalità presente a Mumbai e più in generale in India ma è anche influenzata dalla scena internazionale. La commistione di generi e l'immenso patrimonio classico della tradizione araba e indù fa delle colonne sonore bollywoodiane quanto di più vario, mutevole e in vivace divenire si possa immaginare. Le canzoni occupano una parte consistente confronto a quello che avviene nei film occidentali, senza arrivare per questo a toccare un altro genere, il musical. La musica e i balli hanno la funzione che avevano nelle pellicole americane anni 50-60. Un tipo di film che non si è perso in India, si è evoluto seguendo una propria via e permane oggi pieno di vitalità.



A. R. Rahman con i due oscar



Amitabh Bachchan in The Last Lear



Big B in Paa

A.R. Rahman musicista, produttore e cantante, è una delle punte di diamante del cinema indiano, tanto da essere soprannominato il Mozart di Madras. Nato a Chennai (Tamil Nadu), debutta nel 1992 come compositore di colonne sonore. Nel 1995 è autore delle musiche di *Bombay* (il cui tema sarà usato anche in *Lord of War* con Nicolas Cage) e di *Rangela*, con cui sbarca a Mumbai.

Nel 1998 è il direttore musicale di *Dil Se* e compone il brano *Chaiya Chaiya*, utilizzato da Spike Lee nei titoli di testa di *Inside Man* (2006). Nel frattempo A.R. Rahman si concede alcune collaborazioni internazionali: *Warriors of Heaven and Earth*, action cinese diretto da He Ping, e *Elizabeth: The Golden Age*, di Shekhar Kapur. Nel 2008 Danny Boyle lo chiama per *Slumdog Millionaire*. A.R.

Rahman conquista Los Angeles, vince due Accademy Awards, per la migliore colonna sonora e la miglior canzone originale, *Jai ho*, e, calcando il palco del Kodak Theatre, ripaga tutti i fan di cinema indiano con una performance magica. Lo scorso luglio è uscito il primo singolo, *Miracle Worker*, dei SuperHeavy, band composta da A.R.Rahman, Mick Jagger, Dave Stewart, Joss Stone e Damian Marley, esperimento bizzarro e divertente.

### **Bollywood e l'Italia**

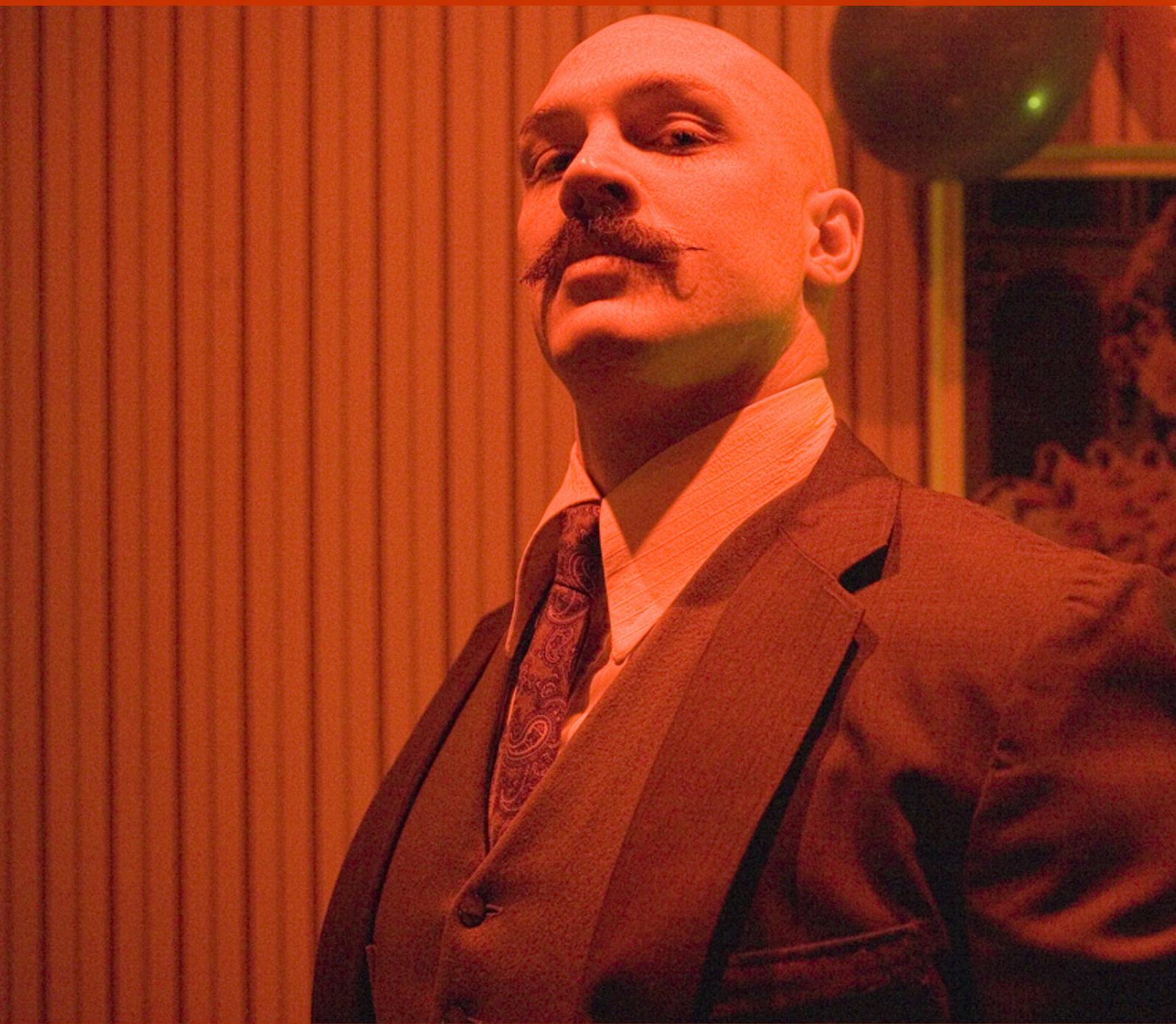
Negli ultimi anni i rapporti tra India e Italia si sono intensificati. Nei festival la presenza dei film indiani si moltiplica. Le star passano le vacanze da noi. I Bachchan, Shah Rukh Khan, Akshay Kumar, Rajat Kapoor e Shankar Mahadevan, del mitico trio di compositori Shankar-Ehsaan-Loy, hanno soggiornato

a Roma. Le dive presentano alle sfilate e Priyanka Chopra ha disegnato un paio di sandali per Ferragamo. Nel 2007 il potente produttore Yash Chopra ha partecipato al Festival Internazionale del Film di Roma. Alla Mostra del Cinema di Venezia nel 2009 il regista Anurag Kashyap ha fatto parte della giuria. L'Italia comincia a comparire anche come location nelle grandi produzioni bollywoodiane. Roma, Venezia, la Puglia e la Costiera Amalfitana fanno da sfondo alle vicende raccontate in *Bachna ae haseno* (2008). Venezia e Vicenza sono il set di alcune sequenze di *Kambakkht Ishq* (2009). *Rockstar*, pluripremiata pellicola del 2011, inizia a Verona con l'Arena in primo piano. Il sito di riferimento per approfondire la materia è [cinehindi.blogspot.it/](http://cinehindi.blogspot.it/)



Salman Khan in Dabangg

# SCUOLA RADIO



di Francesco Sili

# REFN



**E**siste un particolare fenomeno in neurologia conosciuto come "Wind up" o "Winding up", in base al quale gli organi responsabili della percezione del dolore ridurrebbero la loro soglia di eccitabilità, cioè la facilità con cui vengano stimolati, in seguito a ripetute, continue e intense scariche di segnali dolorifici. Il dolore chiama dolore. I latini invece credevano che nel nome ci fosse scritto il proprio destino. Per uno strano scherzo del destino un tizio di nome Nicolas Winding Refn gioca con la violenza e il dolore che essa provoca in maniera circolare e ciclica, e pare sappia farlo molto bene.

Frutto dell'incrocio tra un regista e una fotografa, il suo esordio è fulminante, nascendo negli anni in cui i film di fare del male alla gente andavano per la maggiore un po' dappertutto. Frequenta l'Academy of Dramatic Arts a New York, ma rubati i primi rudimenti alla "Terra di Mezzo Cinema", torna immediatamente nel Vecchio Continente per esporli alla più salutare brezza del Nord Europa. Un cortometraggio, un finanziamento cospicuo per trasformarlo in lungometraggio, un altro film già da concorso di quelli strambi, poi un

altro, poi l'Oscar per la regia con una pellicola che fa scorticare dagli applausi le manine d'essay del pubblico di Cannes.

Jab, diretto, gancio, montante, KO.

OK.

Sappiamo chi è, resta solo da capire perché. Ma partiremmo già col piede sbagliato, dato che il motto del nostro danese, pare sia "Non mi interessano i motivi dell'agire dei miei protagonisti, ma solo la loro azione e come si veda a schermo". Pura estetica. Niente perché, solo come. Eppure i suoi epigoni hanno scopi, spesso tanto irresistibili quanto insondabili o addirittura divini, che li spingono ad agire. Pura etica?

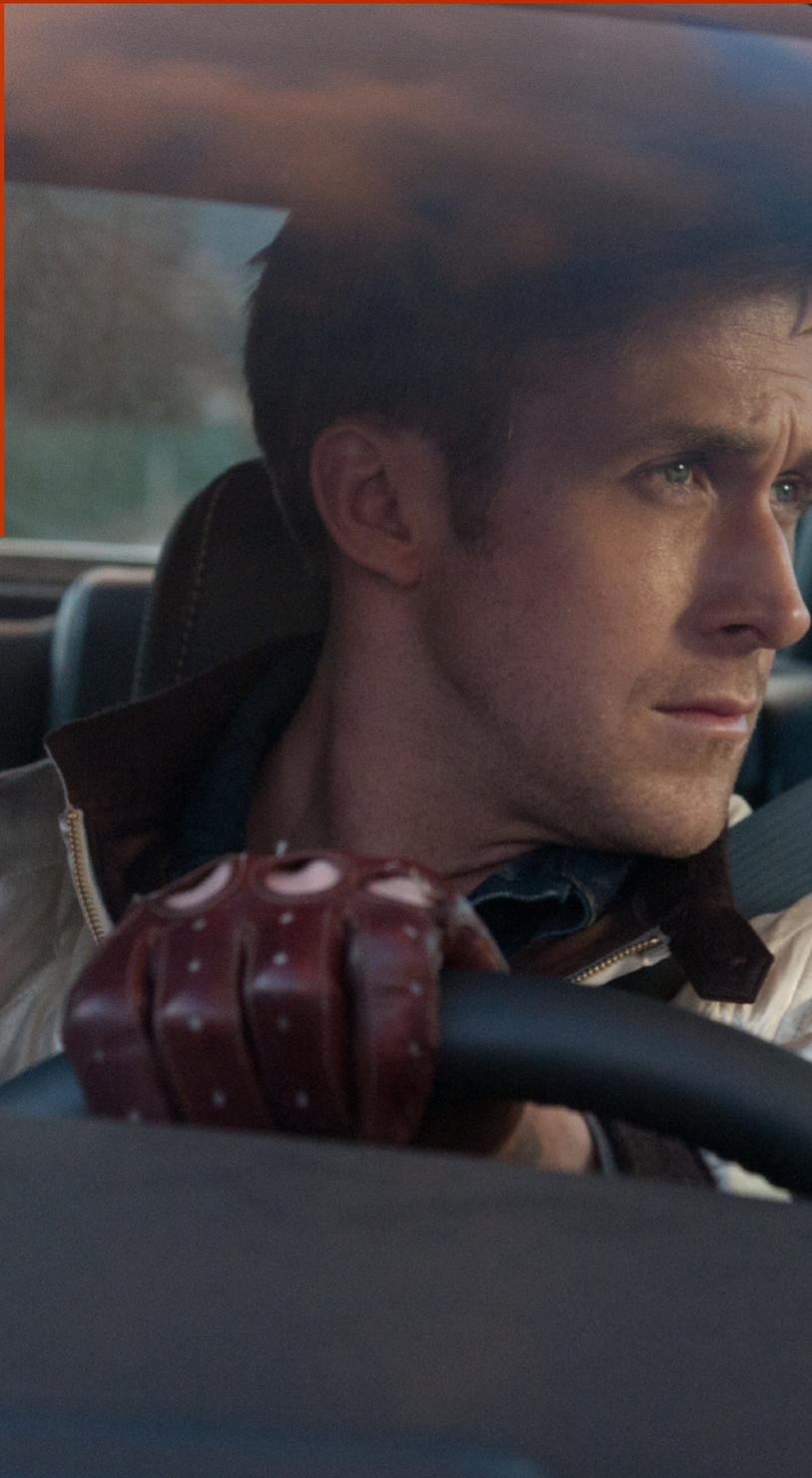
Dei quattro dell'Ave Maria che hanno spinto Refn nell'Olimpo dei nomi che al solo sentirli nominare chiedi un posto centrale fila H, *The Pusher* può essere considerato il frutto più acerbo e manieristico, col quale il nostro danese tara gli strumenti dei suoi futuri exploit.

Dal taglio moderno, e un po' radical chic, con una camera che ciondola ebbra da un volto all'altro, *The Pusher* ritrae i percorsi di vita di un gruppo di spacciatori e tossicodipendenti di ogni risma, sullo sfondo di una Copenaghen fredda e indifferente come la Natura de La sottile linea rossa.

Le tematiche di redenzione, sprofondamento nell'abisso di una perenne

CASTAWAY

# SCUOLA



# RADIO REFN



anestesia dai problemi della vita, e vendetta si rincorrono con un ritmo ordinatamente scompigliato, e di fianco alla fotografia di soggetti in cerca di scampo o in perenne fuga, compare timidamente anche quella più squisitamente cinematografica di corpi e volti che emergono o scompaiono, come figure di Caravaggio, nelle pieghe dell'ombra, assieme a quel ticchettare asimmetrico di lunghe pause ed esplosioni di azione ipercinetica che troveranno pieno compimento solo successivamente. In barba alla linearità delle teorie evoluzionistiche, il suo manifesto arriva all'improvviso con un protagonista che si diverte a sbeffeggiare le restanti elucubrazioni sociali e psicologiche.

*Bronson* è il manifesto del cinema di Refn, alla faccia di chi viene prima, ma anche di chi arriva dopo. Proprio in spregio di ogni continuità temporale, la pellicola è scollegata da uno svolgimento sinottico coerente e priva di approfondimenti didascalici sui perché e sui per come, disegnando abilmente la grottesca vita di Michael Petersen nella forma di una gabbia entro cui comprimere la propria visione dell'atto violento, come esplosione immaginifica e catartica dell'io.

Il mezzo diventa il messaggio, l'etica si fonde con l'estetica, anzi, la seconda diventa lo scopo della prima, e Refn compone

sullo schermo dei quadri fatti ora di scene rapide e saturatissime, ora lente e cristallizzate nell'immota perfezione della luce bianca, in un continuo ondeggiare, non più di camera ma di intenti, tra l'eleganza formale e ironica del Vaudeville e il Grand Guignol delle subitane esplosioni di violenza.

Coup de theatre e coup de poing diventano tutt'uno, l'atto nella sua purezza realizzativa, violenta e istintiva, come forma di espressione affrancata da qualsivoglia orpello secondario, trasformando lo schermo nella tela impressionista che squarci a suono di colpi e sangue il realismo immoto della grottesca normalità inglese.

Con *Valhalla Rising* è ancora l'Europa la protagonista, ma questa volta il regista compie un salto temporale, quasi a volere esplorare le origini e le ragioni di quell'atto sanguinario che l'uomo ha sempre cercato di reprimere, seppellendolo nelle circonvoluzioni contorte della ragione.

Se in *Bronson* la tematica etica si polverizzava, disperdendosi in atomi pronti a fondersi con la leggiadria della sua rappresentazione estetico-formale, e in *The Pusher* diventava il flebile vagito di un neonato che si cercava in tutti i modi di fare addormentare, calata nel tessuto filmico ma da esso scissa su un binario parallelo, nella pellicola del

2009, a un anno soltanto dal fortunato biopic, Refn si apre alle suggestioni mistiche e alle teorie più eretiche sul profondo e sottile legame tra paganesimo e religioni monoteiste imperanti.

Si riscopre così il mito dell'uomo primevo, di quell'Adam Kadmon che era tutt'uno col divino e non aveva bisogno di riscoprirlo in un libro o in un dogma, ma semplicemente avendo fede nelle sue visioni interiori, che lo avrebbero portato al compimento del destino comune di tutti i prescelti da una volontà superiore, non barbata o sovrappeso, ma vivente nella Natura tutta.

One Eye, il protagonista muto e spietato di *Valhalla Rising*, dotato di una forza combattiva incomparabile ma privo di un passato e di uno scopo, diventa così l'incarnazione stessa di ciò che in *Bronson* era solo una visione inseguita per tutta la vita e, aldilà delle suggestioni esoteriche, si ammanta del puro carattere dell'artista/regista secondo la poetica di Refn: un individuo che osserva la vita da un solo occhio (quello della camera o del cosiddetto vetrino di contrasto), disegnandola esattamente come le sue visioni gli suggeriscono, senza che vi sia un scopo premeditato in questo, ma trovandolo nel momento stesso del compimento dell'atto che di-

venta pura creazione, dove etica ed estetica si fondono nell'assunto leonardiano che la forma sia l'immagine plastica della funzione.

E alla fine arriva *Drive*, che prima di un film a doppio carburatore, è un fortunatissimo gioco di parole, non di quelli sciocchi e forzati come se ne possono vedere sulle pompose riviste di critica cinematografica su improbabili legami tra cognomi e neurofisiologia, ma su ciò che spinge un uomo, un pilota, ad agire, improvvisamente, violentemente, definitivamente.

Ciak, azione.

In *Bronson* c'era una visione da perseguire, in *Valhalla Rising* delle visioni da realizzare.

In *Drive* c'è una visione, unica e irripetibile, col fascino da caramellina gommosa di Carey Mulligan, il mite e riservato protagonista, senza nome né passato come il vichingo di qualche anno prima, che si mette in moto come i bolidi su cui lavora giorno... e notte.

Summa ideale e concettuale delle precedenti esperienze, *Drive* è il manifesto di se stesso nel modo certosino con cui l'eccezionale precisione chirurgica nello svolgere il tessuto cinematografico della prima parte, si sgretola progressivamente man mano che il "cuore di macchina" del protagonista affronta le turbolenze antia-

# *SCUOLA RADIO REFN*



rodinamiche del sentimento.

Un sentimento non premeditato, non congenitamente onirico, ma del tutto magnificamente casuale, che irrompe sulla scena improvviso come un inserimento in curva troppo spinto, causando derapate violente e controsterzi da rompere il fiato in gola, mentre sullo sfondo ticchetta imperterrito il ritmo di un tempo malinconicamente senza passato e inevitabilmente senza futuro, ma calato nel presente quasi fisico dell' *hic et nunc*, dove tutto si consuma perché sono l'istinto e il cuore a comandarlo. Un cuore sportivo.

Summa ideale e concettuale, dunque, non perché addizione algebrica di parti, *Drive* ha in sé un po' dell'anima western degli intramontabili Ford, un po' degli action dallo stringente sapore metallico di Friedkin, un po' delle plumbee atmosfere di velluto metropolitano di Mann, ma perché modello quasi archetipale degli stessi, dai quali l'ispirazione trae un ibrido del tutto nuovo e fresco, le cui suggestioni, come per *One Eye* o lo stesso *Driver*, affondano le radici nel cuore primordiale dell'Arte, quella di mettere in scena cucendo il modo e il tempo non sul ritmo oggettivo del giusto, ma su quello soggettivo del bello... e maledetto.

Con *Drive* Refn chiude il cerchio delle domande a cui dovere dare una risposta, cestinando anche il cartoccio malandato dell'etica sull'estetica, possibili permutazioni comprese, componendo con le sue più famose pellicole un quadro in grado di dare ragione persino della tela bianca, perché non c'è ragione, ma il puro sentimento che si agita sotto la

trama ora grossolanamente sanguigna, ora finemente cesellata, sotto la fotografia caravaggesca, sotto la partitura squisitamente in contrasto delle musiche, sotto la regia a cambio rigorosamente manuale affinché ogni momento raggiunga i giri necessari per passare al successivo senza "afogare".

Etica ed Estetica si compenetrano e si rincorrono come un uroboro, lo scopo dell'artista è la messa in scena della violenza, e la messa in scena realizza lo scopo di esorcizzare la violenza, perché il cinema è un atto di violenza come l'amplesso, un parto o la scultura di una statua, che sfociano in azione, sangue, colpi inferti con forza e rabbia, al fine di generare tutto e il contrario di tutto nella realizzazione suprema dell'ispirazione dell'uomo a compiere quel destino che gli si agita dentro.

C'è dell'ironia in tutto questo, come è presente in tutta la filmografia di Refn, sottile ma egocentrica come il sorriso della Gioconda, l'ironia del destino che te lo fai o te lo fai capire addosso, tanto è la stessa cosa, in un mondo in cui tutto succede solo nell'esatto momento in cui lo guardi accadere, come al cinema e più ancora nel cinema di questo regista danese, in cui non esistono il passato o il ricordo, si va solo avanti un passo alla volta, azione dopo azione, fino all'applauso sbigottito prima del sipario.

E allora, forse, ci si prenderebbe di più con una bella barzelletta, di quelle che ti lasciano a ragionarci sopra e il momento di ridere è già bello che passato.

Uno spacciatore, un vichingo e uno stunt-man entrano in un bar... Fin.



# SCUOLA RADIO REFN



# le strade della follia

## TAKE SHELTER

REGIA

JEFF NICHOLS

SCENEGGIATURA

JEFF NICHOLS

ATTORI

MICHAEL SHANNON,

JESSICA CHASTAIN,

SHEA WHIGHAM

PROVENIENZA

USA

VERSIONE

ORIGINALE



di Andrea Chirichelli

**I**l 2011 è stato un anno straordinario per la fantascienza d'autore. *Melancholia*, *Another Earth*, *Perfect Sense* (non a caso tutti recensiti su **Players** e, sempre non a caso, quasi tutti inediti e non distribuiti sul suolo italo-tiota) hanno dimostrato quanto questo genere, inteso in un'accezione molto ampia, possa essere malleabile, modulare ed efficace per mostrare la debolezza e la fragilità dell'essere umano. Per completare un quadro tanto esaltante dal punto di vista artistico quanto deprimente da quello concettuale, non ci si può esimere dall'esaltare *Take Shelter*, film presentato a Cannes l'anno scorso, opera seconda del bravo Jeff Nichols e capace di porsi senza timore a fianco dei capolavori sopracitati.

Il protagonista, Curtis LaForsche (decisamente il "nome" dell'anno), un immenso Michael Shannon, è un buon padre di famiglia che sbarca il lunario come operaio part time per garantire la sopravvivenza della moglie (una radiosa e accattivante Jessica Chastain, la più bella scoperta del 2011 e non solo sotto il profilo meramente estetico) e della figlia, sorda dalla nascita.

Curtis inizia, però, a soffrire di visioni e terribili incubi nei quali sciame di insetti, tempeste, piogge acide, tornado e cataclismi naturali mettono a repentaglio la sicurezza e la vita della sua famiglia. Ben presto la realtà quotidiana si mescola alla fantasia e per Curtis inizia un doloroso viaggio lastricato di follia e depressione, paura e dubbi che fungono da contrappasso alla placida vita della tranquilla provincia americana. Il processo di ampliamento del bunker antitornado di cui è provvista la fattoria in cui vive Curtis, va quindi di pari passo con l'acutizzarsi delle sue allucinazioni, con conseguente pellegrinaggio da uno strizza-cervelli all'altro.

Due elementi concorrono a rendere *Take Shelter* una visione imprescindibile: la gigantesca performance di Shannon, peraltro a suo agio nei ruoli da "pazzo" (si pensi a *Revolutionary Road*, dove si ritaglia uno spazio breve ma intenso, a *Bugs* di Friedkin o a *My son, my son...* di Herzog) e all'utilizzo parco ma efficace di ottimi effetti speciali che rendono tangibili le ossessioni del protagonista. La contaminazione di generi e la struttura filmica irregolare (si passa senza soluzione di continuità dal thriller psicologico

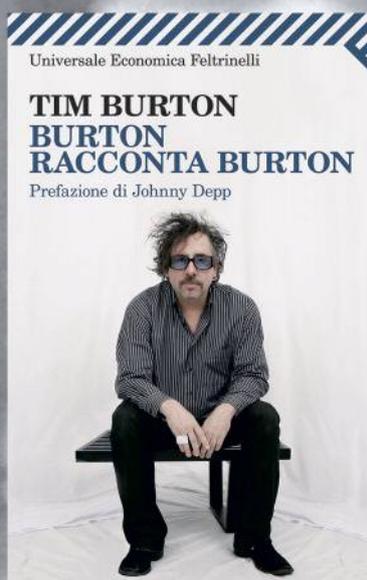
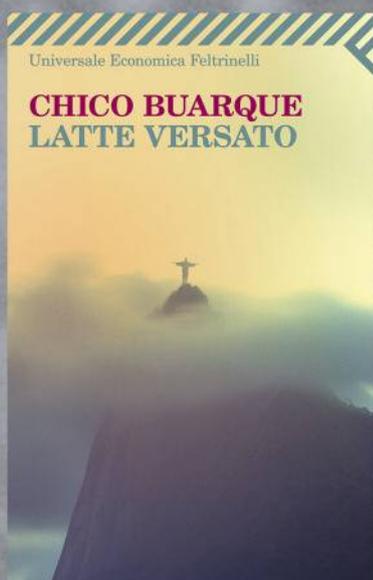
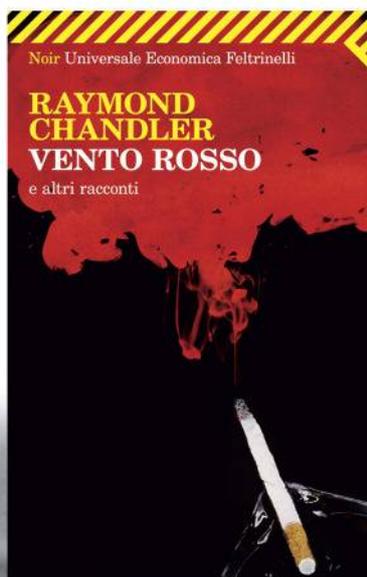
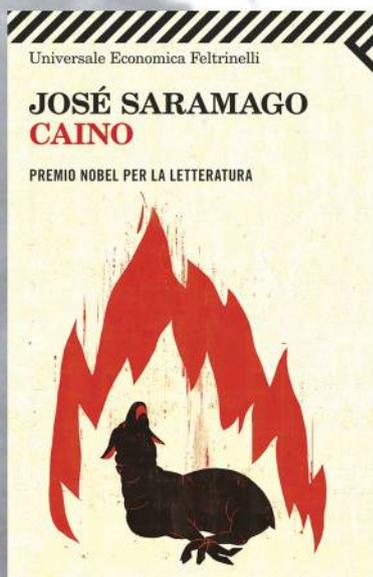


alla fantascienza catastrofica) funzionano alla perfezione. La musica, la fotografia, elementi semplici ma valorizzati al meglio, acquistano una valenza narrativa fondamentale: la contrapposizione tra la natura immobile e indifferente, scenario delle vite dei protagonisti, e le apocalittiche visioni del personaggio principale viene valorizzata dalla splendida partitura di David Wingo, che alterna rumore bianco a sonorità stranianti, fraseggi inquietanti a momenti di raro lirismo. Un nome e un autore da tenere d'occhio.

Se da un lato è evidente la volontà di Jeff Nichols, regista e sceneggiatore, di evidenziare quanto ancora l'America sia una superpotenza in crisi di identità, atterrita da tutto ciò che la circonda, che ha paura del diverso e fa di tutto per complicarsi la vita, assumendo il ruolo di vittima e carnefice (non manca un'evi-

dente frecciata alla perdurante crisi economica che ha distrutto gran parte della middle class, non solo americana, e alle banche truffaldine che ne sono state all'origine), dall'altro è apprezzabile che l'autore prediliga e metta in risalto il lato umano della vicenda, che vede al suo centro un uomo malato e consapevole di esserlo (ma sarà vero?).

Intimo e sensibile, lo script accompagna lo spettatore con un ritmo lento e credibile, permettendogli di vivere appieno il disagio provato dai personaggi. E che dire del finale? Forse uno dei più palpanti e inquietanti della storia recente del cinema americano, che apre la porta a mille interpretazioni ma senza lasciare quel senso di insoddisfazione tipico delle produzioni alla J.J. Abrams o alla Night Shyamalan. Un film destabilizzante, profondo, acuto e surreale.



**PIÙ LIBRI  
PER TUTTI.**



**FOREVER**



di Andrea Chirichelli

**REGIA**

JASON REITMAN

**SCENEGGIATORI**

DIABLO CODY

**ATTORI**

CHARLIZE THERON,

PATRICK WILSON,

PATTON OSWALT

**PROVENIENZA**

USA

**VERSIONE**

ORIGINALE

**M**avis Gray (Charlize Theron) è una scrittrice di romanzi teen in crisi esi-

stenziale. Nonostante sia riuscita a scappare alla piccola città di provincia in cui era una celebrità ai tempi del college, si trova nel mezzo del cammin di una vita che non le dà soddisfazioni né sul piano sentimentale, né su quello professionale. Un giorno, ricevuta la mail di un ex fidanzato (Patrick Wilson) che annuncia la nascita del suo primo figlio, decide di tornare nella sua città natale per riconquistarlo. Con conseguenze devastanti.

Jason Reitman non sbaglia un film. Dopo gli ottimi *Thank You for Smoking* e *Tra le nuvole*, il giovane regista canadese torna a fare coppia con Diablo Cody, come ai tempi di *Juno*, e sforna l'ennesima commedia agrodolce, capace di fare ridere e riflettere, velata di un'aura malinconica perfettamente incarnata dal personaggio di Mavis Gary, una *Young Adult* con un passato che pesa come un fardello e senza apparente futuro.

Dopo l'atroce *Jennifer's Body*, tentativo maldestro di ironizzare sulla vita delle collegiali reginette di bellezza, Diablo Cody rinsavisce e scrive una storia prettamente americana ma al tempo stesso adattabile a tutti i quarantenni del mondo, specie quelli insoddisfatti. Se da un lato il setting è inimitabile (la provincia americana, popolata di localacci, Taco Bell, Pizza Hut, redneck e gente che gira sempre vestita con stracci raccattati

# YOUNG ADULT YOUNG?

a poco prezzo nel centro commerciale più vicino), la psicologia della protagonista non è dissimile da quella di migliaia di persone che arrivano alla faticosa soglia dei quaranta senza sapere cosa faranno da grandi.

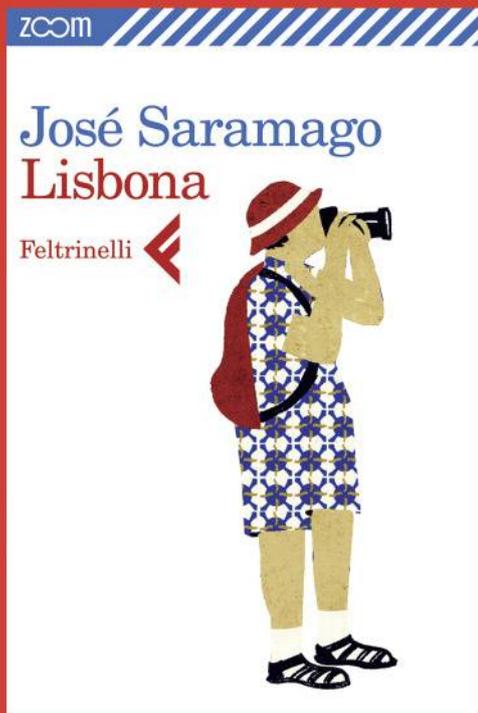
Reitman è abile nel mettere in scena piccoli drammi comuni, mantenendosi sempre in equilibrio tra dramma e commedia, giocando tra gli estremi opposti (a cominciare dall'evidente ossimoro del titolo del film, utile anche per una stiletta alla Twilight-Generation) e distribuendo generosamente dettagli che arricchiscono ogni sequenza fino a farla diventare il pezzo di un puzzle perfetto e gustosamente cinico.

Ottimo il cast: bella ma insicura, attraente ma ingenua, spericolata ma fragile, Charlize Theron aderisce perfettamente al personaggio e "stona" piacevolmente in ogni inquadratura (epifanica la scena della prima rimpatriata con l'ex spasimante, con lei elegantissima e lui vestito come peggio non si potrebbe), anche se la vera rivelazione è Patton Oswalt, comico americano finora quasi sconosciuto che sfoggia un talento eccezionale nel cesellare la figura di Matt Freehauf, lo sfigato dei tempi del liceo che negli anni ha acquisito buon senso e saggezza e rappresenta la coscienza data in outsourcing dalla protagonista.

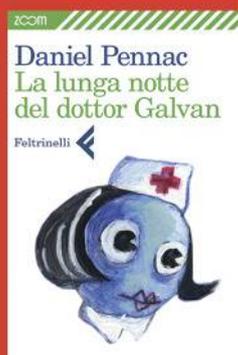
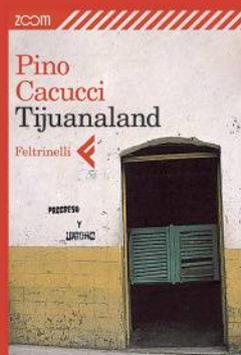
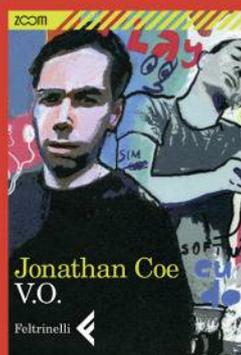
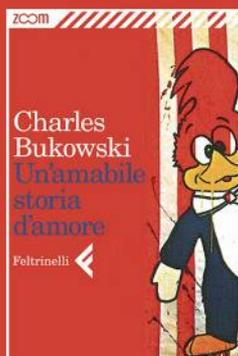
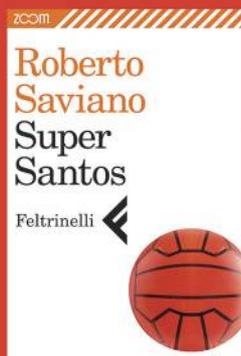
Perfetto sotto il profilo tecnico, graziato da una fotografia eccellente, capace di raggelare ogni emozione con l'uso e abuso di colori freddi, accompagnato da una colonna sonora indie impeccabile nel raccontare con le sette note la tragica parabola di una donna sull'orlo di una crisi di nervi, *Young Adult* vince e convince. E anche questa generazione è servita...



Scoprili tutti su  
[zoom.feltrinelli.it](http://zoom.feltrinelli.it)



0,99 €



Regista  
**Paddy Considine**

Sceneggiatore  
**Paddy Considine**

Attori  
**Peter Mullan, Olivia Colman, Eddie Marsan**

Provenienza  
**UK**

Versione  
**Originale**



# TYRANNOSAUR Worst case scenario

di Andrea Chirichelli

**B**rutto, sporco e cattivo. È il ritratto di Joseph (Peter Mullan, monumentale), un disoccupato e alcolista che nella prima sequenza uccide il proprio cane e in quelle successive attacca briga con chiunque gli capiti a tiro. Un loser, un reietto, uno scarto della società che vede un'arrugginita ancora di salvezza in Hannah (Olivia Colman, toccante e inappuntabile), una donna fedele e religiosa, anche se in un modo tutto suo, oppressa da un marito sadico e perverso.

È questo l'idilliaco quadretto proposto da Paddy Considine, attore abbastanza celebre nel Regno Unito e spesso utilizzato per dare volto a personaggi borderline, alla sua prima prova da

regista e sceneggiatore. Fin dalle prime battute, il film assume connotati KenLoachiani e non solo per la presenza di uno dei suoi attori feticcio. Le atmosfere cupe e torbide, la presentazione di una galleria di loser senza speranza, gli scenari suburbani dove operano indisturbati vandali e tossici e immense case popolari che si ergono come cattedrali nel deserto, richiamano i drammi del grande regista britannico. Considine spinge l'acceleratore ancora più a fondo, drammatizzando ogni sequenza e ogni snodo narrativo: se in *Tyrannosaur* una cosa può andare male, andrà sempre e sicuramente peggio.

Amore, religione, speranza, abbandonano lentamente e ineso-

tabilmente i personaggi che cercano inutilmente di aggrapparsi l'uno all'altro, alla ricerca di un appiglio tanto invisibile quanto irraggiungibile. Considine firma un dramma asciutto ma non arido, ricco di pietas e aggressivo, cattivo e accattivante, che rifugge da ogni manierismo per abbracciare un pessimismo cosmico e totalizzante che non sarebbe dispiaciuto a Céline. Graziato dall'ottima prova di un cast in perfetta forma, uno script sapido e sadico e mai appesantito da manierismi o fronzoli, *Tyrannosaur* conferma la rinascita del cinema britannico che tanto più volge il suo sguardo al presente, tanto più riesce ad apparire stimolante ed efficace.

Regista  
*Sean Durkin*

Sceneggiatore  
*Sean Durkin*

Attori  
*Elizabeth Olsen,  
Sarah Paulson,  
John Hawkes*

Provenienza  
*USA*

Versione  
*Originale*



# MARTHA MARCY MAY MARLENE Un'anima divisa in due

di Andrea Chirichelli

**D**opo avere trascorso due anni in una bizzarra e inquietante comune, guidata da un uomo apparentemente mite ma in realtà borderline e poco raccomandabile, la giovane Martha decide di scappare e chiedere ospitalità alla sorella, che vive col marito; ma scrollarsi di dosso gli abusi subiti e il condizionamento psicologico ricevuto non sarà facile.

Vincitore del premio per la regia al Sundance 2011, il film di Sean Durkin (anche sceneggiatore) è un'opera difficilmente inquadrabile, a metà fra il thriller e il dramma esistenziale. Quel che è certo è che rappresenta uno degli esordi più clamorosi da molto tempo a questa parte.

La storia è raccontata splendidamente, grazie a un montaggio eccezionale, che permette allo spettatore di visualizzare due piani temporali differenti (il periodo trascorso nella comune e quello a casa della sorella) e comprendere l'abisso in cui Martha viene progressivamente risucchiata. Se lo stile scelto non è dissimile da quello di molte pellicole del cinema indipendente americano, l'approccio stupisce quanto a rigore ed essenzialità. Un film sobrio, senza scene madri, che suggerisce invece di spiegare, non offre facili soluzioni (anche la vita "perfetta" della sorella di Martha è ben lontana dall'esserlo veramente) e dimostra che l'orrore può avere

mille facce.

Negli occhi del pubblico resterà scolpita la sbalorditiva performance di Elizabeth Olsen: se il cognome vi dice qualcosa, non state sbagliando, visto che è la sorella minore delle due pseudo-celebri sorelline ed ex starlette della tv. Evidentemente tutto il talento di famiglia si è concentrato nella sola Elisabeth, perfetta nel mettersi a nudo e mostrare tutta la sofferenza e le angosce provate dal personaggio che interpreta. Notevole anche Sarah Paulson, la sorella di Martha, che si trova tra le mani una bomba a orologeria pronta a scoppiare in ogni momento. L'ennesima prova dell'ottimo stato di salute del cinema indie americano.

Regista  
**Gustavo Taretto**

Sceneggiatore  
**Gustavo Taretto**

Attori  
**Javier Drolas,  
Pilar Lòpez de Ayala,  
Inés Elfron**

Provenienza  
**Argentina**

Versione  
**Originale**



# MEDIANERAS

Due cuori in inverno

di Andrea Chirichelli

**M**artin vive a Buenos Aires ed è una versione latina e meno intransigente del classico hikikomori nipponico (le persone che vivono davanti al pc e non escono mai di casa). Mariana è una bella ragazza, di professione architetto, reduce da una storia finita male, che passa le sue giornate a lavorare come vetrinista. I due abitano a pochi metri di distanza l'uno dall'altro ma non si incontrano mai, finché, un giorno...

Mentre in America (e un po' dovunque a dire il vero) il genere della commedia sentimentale è oramai in disarmo completo, dall'Argentina post default arriva una delle pellicole più originali, ironiche e appassionanti degli ul-

timi anni. C'è tanta angoscia esistenziale e paura nelle vite degli argentini (e non solo nelle loro), ma Gustavo Taretto, regista e sceneggiatore, al suo esordio preferisce sdrammatizzare, puntare sull'assurdo e sul paradosso, battendo una strada che in Europa non sarebbe disdegnata da Michel Gondry. La costruzione della storia d'amore, di fatto, non c'è: i due protagonisti che hanno molte cose in comune senza saperlo, si sfiorano per tutta la pellicola senza mai incontrarsi; anche nei film, come nella vita, spesso si percorrono strade sbagliate senza accorgersene e i risultati sono catastrofici.

I primi dieci minuti di *Medianeras* saranno probabilmente la

cosa migliore che vedrete per tutto il 2012. L'idea di utilizzare gli edifici di Buenos Aires come metafora della vita e dei caratteri delle persone che le abitano è un'idea sfiziosa e vincente e durante il film, leggero ma sempre attraversato da un afflato malinconico, non mancano idee e sequenze di grande inventiva (il suicidio del cane, l'apertura delle finestre abusive, la rappresentazione claustrofobica degli appartamenti). Lo stesso titolo è una dichiarazione d'intenti: *Medianeras* sono le pareti cieche delle costruzioni, quelle che non si vedono a occhio nudo, che non vengono mai sistemate e che di solito rappresentano il vero stato di salute dell'edificio.

Registi  
**Tono Errando,  
Javier Mariscal,  
Fernando Trueba**

Sceneggiatore  
**Ignacio Martínez de  
Pisón, Fernando  
Trueba**

Provenienza  
**Spagna/UK**

Versione  
**Originale**



# CHICO & RITA

Di jazz, amore e animazione

di Claudio Magistrelli

**D**all'incontro tra il regista Fernando Trueba e l'artista Javier Mariscal doveva nascere semplicemente la cover per un disco, invece, dieci anni dopo, la prima delle molte unioni impossibili di questa vicenda ha dato vita a un film d'animazione. Nelle intenzioni dei due, *Chico & Rita* doveva essere film in grado di congiungere alle atmosfere degli anni '50 la sensualità del jazz, ma il risultato è andato ben oltre, tratteggiando una vicenda che sa parlare d'amore su più livelli.

Amore per la musica, prima di tutto, che anima La Havana, illumina New York e accarezza Parigi. Sono le note di Thelonious Monk e Dizzy Gillespie e le voci di

Estrella Morente e Bobo Valedès a scandire una storia che si srotola su tre continenti, raccontando l'inseguimento dei protagonisti e dettandone ritmo ed emozioni. È la musica, il motore dell'azione, a fare innamorare Chico e Rita e ad allontanarli, orchestrandone le esistenze con i suoi toni malinconici. L'epopea dei due diventa così la storia del Jazz, da Cuba agli USA e poi in Europa, le loro vite come note, troppo veloci da ballare, così facili da improvvisare.

Amore che prende forma nell'animazione. La commovente ricostruzione della Cuba del 1948, realizzata grazie a una ricerca puntigliosa su edifici e stili, è lo sfondo naturale per le figure che un tratto elegante e leggero

muove tra sfrenate corse in sidcar e fumosi locali notturni, per poi avvolgerle nella passione nei torridi interni cubani. È un amore fatto di contrasti, tra i personaggi delineati con linee semplici e tinte piatte, a cui solo l'ombreggiatura dona profondità, e ambientazioni che esplodono di dettagli e colore.

Ma *Chico & Rita* è soprattutto un film sull'amore, ineluttabile e totalizzante; un sentimento così forte che per esprimersi pretende di essere solo e indisturbato. Così a Chico e Rita non resta che inseguirsi e ritrovarsi per il mondo, fino al momento in cui tutto quello conquistato in questa folle corsa, dalla musica al successo, non avrà più senso.

Regista  
**Drake Doremus**

Sceneggiatore  
**Drake Doremus,  
Ben York Jones**

Attori  
**Felicity Jones,  
Anton Yelchin,  
Jennifer Lawrence**

Provenienza  
**USA**

Versione  
**Originale**



# LIKE CRAZY

L'amore che strappa i capelli

di Federico Rescaldani

**V**incitore all'ultimo Sundance Film Festival, dove fra gli altri era in gara il bellissimo *Another Earth* (recensito su **Players 10**), il film di Drake Doremus è un'opera dignitosa, coerente e con quel sapore indie che ne giustifica i modi e i tempi della narrazione. Un'opera che racconta *l'amore*, incondizionato e folle, irresponsabile e immaturo, ma non per questo meno umano. Anna e Jacob si amano, pur divisi dai confini geografici del mondo (lei è inglese, lui americano), e i loro sentimenti "da impazzire" sono tutto ciò che guida le loro vite, anche laddove il senso di responsabilità dovrebbe trattenerli. Non esistono ostacoli insormontabili, priva-

zioni violente, scherzi del destino o quant'altro possa conferire tragicità e memorabilità alla loro storia. Ci sono solo due ragazzi immaturi ed egoisti. Nulla di più umano, nulla di più comune. Anna viola il proprio visto solo per stare qualche tempo in più insieme a Jacob. Jacob lascia la sua ragazza su due piedi non appena Anna gli manda un SMS dall'Inghilterra chiedendogli di raggiungerla. La sceneggiatura del film va avanti così, fino alla fine, senza grosse sorprese, senza che nulla di inaspettato stravolga un copione banale. Perlomeno fino al finale, dove la pellicola dimostra di essere qualcosa di più di una semplice e superficiale esaltazione senti-

mentale di chi non vuol crescere, regalando un brivido di malinconia e concludendo una visione registicamente e fotograficamente apprezzabile, talvolta encomiabile. Da segnalare l'ottima performance di Felicity Jones, che attorialmente disintegra Anton Yelchin, senza però che il faccetto da latte di quest'ultimo risulti meno adatto al ruolo.

*Like Crazy* è un film leggero, che forse si dimentica in fretta, e che non piacerà ad un buona percentuale dei suoi spettatori. Ma negarne il vero significato, e di conseguenza l'interesse, peraltro riconosciuto dalla giuria del Sundance, sarebbe quanto meno ingiusto.

# ARS LUDICA

videogiochi, farsi una cultura

[Ricerca avanzata](#)  
[Strumenti per le lingue](#)

Cerca su arsludica.org

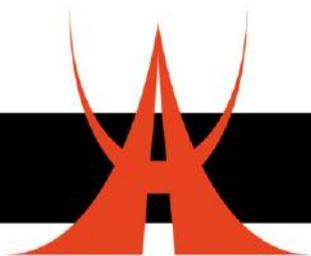
Gioco solo a Call of Duty

[Recensioni](#) [Analisi](#) [Arsludicast](#) [Cartomanzia](#)

© 2010 - [Privacy](#)

Una sola voce in Italia.

visita [arsludica.org](http://arsludica.org)



**SOGGETTO & SCENEGGIATURA**

BRYAN WYNBRANDT, STEVEN  
LILLEN, ELIZABETH SARNOFF

**ATTORI**

SARAH JONES, JORGE GARCIA,  
SAM NEILL, PARMINDER NAGRA

**PROVENIENZA**

USA

**VERSIONE**

ORIGINALE



**ALCATRAZ**  
**PRIGIONIERI DELLA**

di Antonio Lanzaro

Un'isola misteriosa, eventi sovranaturali apparentemente inspiegabili, una serie di flashback per approfondire la storia dei protagonisti, l'attore principale grosso come il suo carisma che risponde al nome di Jorge Garcia. A quanto pare J.J. Abrams ha esaurito la sua fervida immaginazione e ha deciso di attingere a piene mani dal suo capolavoro che risponde al nome di *Lost*, prendendone i tratti caratteristici salienti e sperando che la pochezza d'idee di *Alcatraz* fosse ben nascosta dietro l'hype che il suo stesso nome garantisce. A ben vedere, anche la trama di *Lost* non era delle più originali, con più di uno spunto forzato o poco credibile, reso verosimile dalla perfetta alchimia di ottima recitazione, dialoghi eccellenti e personaggi carismatici. Solo un miracolo avrebbe potuto far sopravvivere la serie al fumo nero che corre nei boschi e *Lost* è la prova che i miracoli accadono. Allo stesso modo, *Alcatraz* è la prova che non accadono due volte di seguito.

Eppure la premessa è accattivante. Come recita la litania iniziale, Il 21 marzo 1963 il carcere di massima sicurezza di *Alcatraz* chiuse i battenti per via dei costi insostenibili. Tutti i detenuti furono trasferiti in altri isti-

tuti. Secondo la serie televisiva la realtà è ben diversa. Quella notte, i detenuti di *Alcatraz* svanirono nel nulla e il loro trasferimento era solo una storia per coprire l'inspiegabile realtà dei fatti. Quasi quarant'anni dopo, i detenuti di *Alcatraz* iniziano a fare la loro comparsa a San Francisco, non invecchiati di un singolo giorno, macchiandosi di reati simili a quelli commessi nella vita passata. L'agente dell'FBI Emerson Hauser sembra sapere molto più di quel che vorrebbe mostrare sulla faccenda e ben presto coinvolgerà nelle indagini anche Rebecca Madsen della polizia di San Francisco e Diego Soto, giovane scrittore da sempre appassionato di *Alcatraz* e della sua storia. La naturalezza con cui ogni personaggio accetta la situazione paradossale ha dello stucchevole. Non un aggrottamento di ciglia, non una perplessità. Nel mondo di *Alcatraz* tornare dal passato, non invecchiati di un giorno, è perfettamente naturale. La fin troppo sottovalutata *4400* partiva da un presupposto simile e ugualmente inspiegabile, ma reso credibile proprio dall'incredulità generale ostentata nelle prime puntate.

Purtroppo, i problemi di *Alcatraz* non si fermano qui. Lo spettatore desideroso di gustarsi una nuova serie del mistero potrebbe anche scendere a patti e accettare un trattamento fin troppo superficiale dell'importante

premesse su cui si fonda tutta l'opera. Anche così, *Alcatraz* si rivela, inesorabilmente, un prodotto mediocre. Le puntate si trascinano stancamente, una uguale all'altra per contenuti e impostazione. Ogni episodio inizia con un detenuto di Alcatraz che fa la sua comparsa in città e si fa subito notare commettendo un reato. Hauser contatta i suoi due scagnozzi dalla bat-caverna (così scherzosamente ribattezzata da Soto, ma la realtà non è molto lontana dalla battuta) e

comincia la caccia all'ennesimo criminale, che sarà puntualmente catturato e imprigionato a fine puntata, aggiungendo una figurina mancante all'album degli scomparsi durante quella notte misteriosa. Di tanto in tanto un prevedibile colpo di scena prova a smuovere le acque, cercando di aggiungere tasselli alla storia principale e provando a spezzare la schematicità degli episodi. I flashback sono forse la parte più interessante della produzione e ci riportano al tempo in cui Alca-

traz era ancora una prigioniera. Un accenno a misteriosi esperimenti effettuati sui detenuti vorrebbe creare, senza riuscirci, quell'alone di mistero che ha avvolto *Lost* dall'inizio alla fine, decretando il successo straordinario della serie. Nel caso di *Alcatraz*, si ha la netta impressione di assistere a un facile espediente per stuzzicare la fantasia e la curiosità dello spettatore. Troppo poco per sopportare la noia e la prevedibilità generale per più di qualche puntata.





**HERE COMES A NEW  
CHALLENGER!**

Videogiochi. Da ora, con più  
Dr. Manhattan.

**RINGCAST**

disponibile su itunes e [www.parliamodivideogiochi.it](http://www.parliamodivideogiochi.it)

# life's **too** short



# comicità in miniatura

di Emilio Bellu

## PRODUTTORE ESECUTIVO

WARWICK DAVIS, RICKY GERVAIS,  
STEPHEN MERCHANT

## CREATO DA

WARWICK DAVIS, RICKY GERVAIS,  
STEPHEN MERCHANT

## ATTORI

WARWICK DAVIS, RICKY GERVAIS,  
STEPHEN MERCHANT

## PROVENIENZA

UK

## VERSIONE

ORIGINALE

**W**arwick Davis è uno degli attori nani più celebri della storia del cinema, uno dei pochi ad avere avuto la possibilità di apparire come protagonista di un grosso film, *Willow*. Tra apparizioni in *Harry Potter*, *Guida Galattica per Autostoppisti* e *Le Cronache di Narnia*, Davis si è sempre tenuto occupato. Ma la vita di un attore alto un metro non è semplice. E non è stata mai raccontata. Per questo, Davis ha deciso di proporre a Stephen Merchant e Ricky Gervais di produrre una serie basata sulla sua vita. *Life's Too Short* è un finto documentario nello spirito di *The Office* ed *Extras*. Davis, star dello show, interpreta una versione modificata di se stesso, un attore nano di relativo successo, sempre sull'orlo della bancarotta, a capo di un'agenzia di reclutamento di attori nani.

Davis, così come il David Brent di *The Office*, è un mediocre, narciso e incosciente dei suoi limiti. È ossessionato dalla voglia di apparire famoso, di non essere solo un nano. La sua voglia di ignorare la sua condizione è allo

stesso tempo patetica e ammirevole, e produce risultati esilaranti, soprattutto quando vengono coinvolti ospiti come Johnny Depp, Sting, Steve Carell e in particolare Liam Neeson, la cui apparizione è uno dei momenti più assurdi della storia recente della televisione. Ogni episodio ha qualche momento fulminante, e introduce personaggi memorabili che danno il senso di quanta miseria ci sia dietro al mondo dello spettacolo.

*Life's Too Short* ha molti momenti di genio. Parla di handicap non per creare compassione, ma per dimostrare i lati più paradossali della vita. È un'altra dimostrazione del talento di Gervais e Merchant, e una prova straordinaria per Davis, che si dimostra attore di altissimo livello. Non raggiunge i livelli di *The Office* o *Extras*, ma resta speciale. Tutti possono entrare in relazione con il desiderio di riscatto di Warwick. E questi sette episodi, che siano gli unici della serie o che siano seguiti da altre puntate, sono ottima televisione.



# players

## GRIND 08 HOUSE

di piero ciccioli

**L'**ansigeno allarmismo sulla fine dell'umanità profetizzata dai Maya è stato montato dai media con così largo anticipo da essersi esaurito proprio ora che il mondo intero è entrato nel 2012. Così, per ravvivare con una dose di cattivo gusto il terrore di cosa potrebbe accaderci nei mesi a venire, andiamo a rispolverare l'apocalisse secondo il cine-trash.

Quello della fine del mondo è un soggetto che trova asilo in svariati filoni dell'exploitation, dagli animal revenge agli zombie movie. Tra tutti, però, spicca il sottogenere dei film

postatomici, che attribuisce un ruolo assolutamente centrale al tema dell'apocalisse del genere umano. Il trend si origina e sviluppa in Australia, a partire dalla costola della "ozsploitation" a sfondo automobilistico criminale, iniziata nel 1974 con *Stone*. La pellicola ruota attorno alle atrocità perpetrate da una gang di barbari motorizzati, vestiti in maniera a dir poco stravagante, con giubbotti superborchati, logori cappelli a cilindro e altri accessori weird. Tali spunti concettuali ed estetici vengono rielaborati da George Miller nel 1979, quando il regista mette un imberbe Mel Gibson nei panni del futuristico poliziotto Mad Max, protagonista dell'eponima pellicola.

Sebbene si affidi al collaudato canovaccio della "personal revenge" e non presenti esplicitamente risvolti apocalittici, *Mad Max* trascina i film basati sugli inseguimenti stradali in una dimensione inedita, desolata, violentissima, in cui l'umanità è degenerata in maniera selvaggia. Il tutto è enfatizzato dalle location australiane, capaci di creare uno straniante contrasto tra la natura aspra dell'outback e solitarie strade rettilinee, che fendono il terreno come tagli di bisturi su una pelle candida. Fuori dai tracciati, c'è la pace del nulla sconfinato, mentre sull'asfalto,

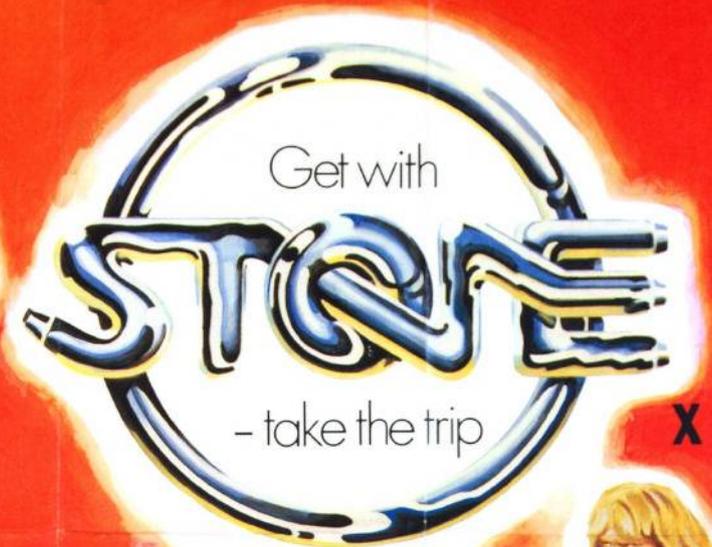
tra lamiere accartocciate e corpi smembrati a colpi di fucile a canne mozzate, si consuma la sanguinosa vendetta di Max nei confronti della banda criminale che gli ha massacrato la famiglia. L'ambientazione futuristica consente a Miller di estremizzare l'approccio estetico di *Stone*, introducendo poliziotti fasciati da aggressive tute di pelle nera, psicopatici dall'aspetto bizzarro e macchine assurde, come l'Interceptor del protagonista, che, con la sua turbina da jet montata sul cofano, diventa subito icona.

La svolta definitiva si ha nel 1981, con *Mad Max 2*, che definisce i capisaldi del genere postatomico. I timori che la Guerra Fredda possa sfociare nell'olocausto nucleare contaminano l'immaginario di Miller, il quale proietta Max tra le macerie del dopobomba, in un mondo arido, decadente, dove i sopravvissuti vivono in uno stato di brutale anarchia. Si tratta di un affresco che materializza e, al contempo, esorcizza le inquietudini sociopolitiche degli anni Ottanta, perché il futuro ipotizzato dal regista è, sì, infausto e disperato, ma anche talmente fantasioso da risultare affascinante, nonché seminale. Tant'è vero che ogni elemento del film diviene testo: i predoni dalle vertiginose creste punk, le corazze di fortuna realizzate

## APOCALYPSE YESTERDAY

parte 1:  
da Ayers Rock ai  
sette colli di  
ROMA

# AFTER MAD MAX CAME STONE



Starring: KEN SHORTER as 'STONE' SANDY HARBUTT, HELEN MORSE, HUGH KEAYS - BYRNE.  
Original screenplay: SANDY HARBUTT and MICHAEL ROBINSON  
Music: BILLY GREEN. Produced and directed by SANDY HARBUTT



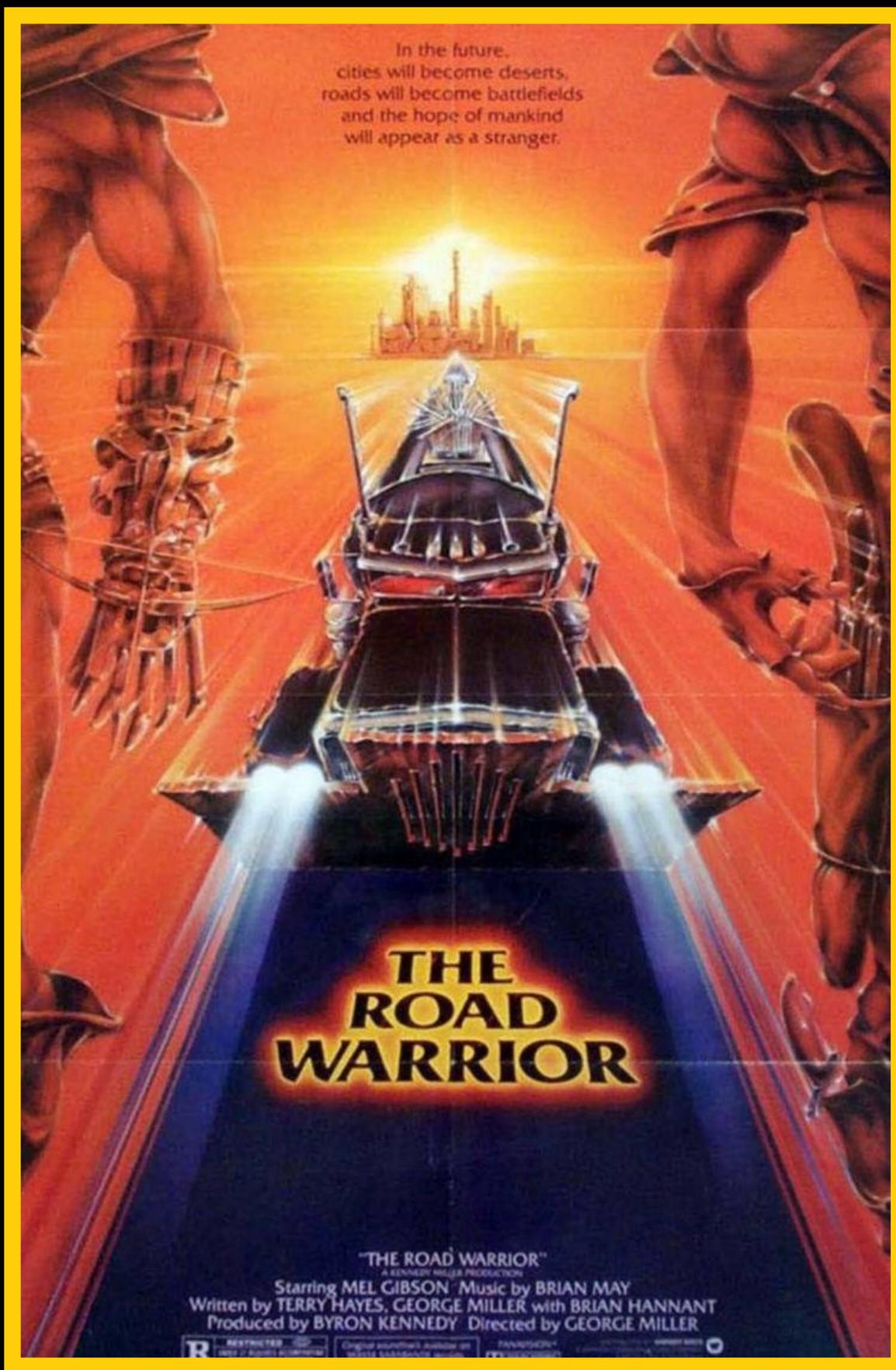
Nonostante sia da tempo considerato un cult in patria, Stone viene proiettato fuori dall'Australia solo nel 1981, a seguito del successo internazionale dei due Mad Max, facendolo passare per un film ispirato a quelli di Miller, quando in realtà è il contrario

Nonostante il notevole impatto che l'Interceptor di Mad Max ha avuto sul pubblico, il veicolo è stato realizzato in maniera relativamente semplice, utilizzando una Ford Falcon Coupe XB GT (esclusiva del mercato australiano), a cui è stato aggiunto il finto reattore sul cofano e la parte frontale di una Concorde





*I guerrieri armati di mini-balestre montate sugli avambracci rappresentano un altro degli elementi iconici introdotti con Mad Max 2, che verrà ripreso dalla maggior parte dei film, manga e anime postapocalittici successivi*



In the future, cities will become deserts, roads will become battlefields and the hope of mankind will appear as a stranger.

# THE ROAD WARRIOR

"THE ROAD WARRIOR"  
A KENNEDY MILLS PRODUCTION  
Starring MEL GIBSON Music by BRIAN MAY  
Written by TERRY HAYES, GEORGE MILLER with BRIAN HANNANT  
Produced by BYRON KENNEDY Directed by GEORGE MILLER

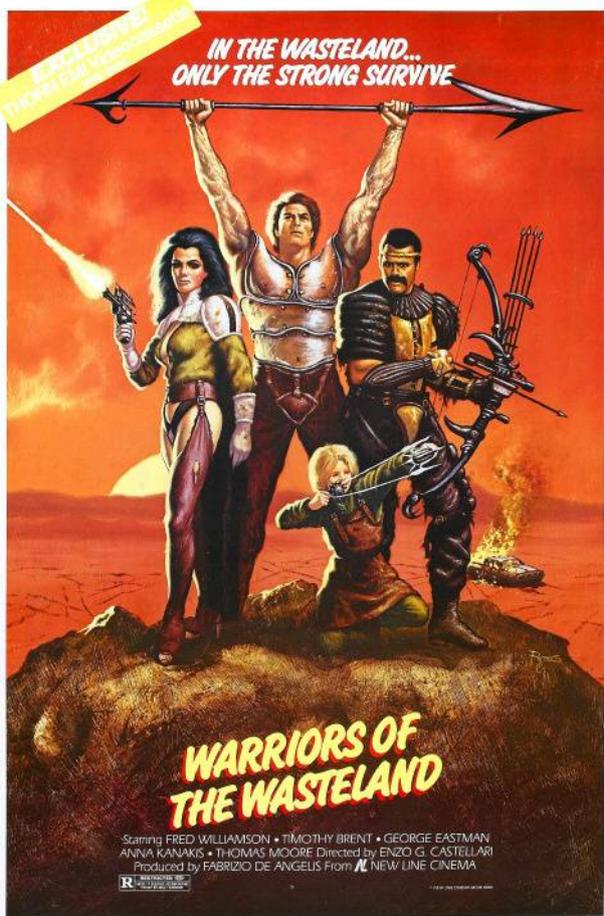
**R** RESTRICTED  
Under 17 requires accompaniment  
PARENTS STRONGLY CAUTIONED  
Some material may be offensive to children  
MPAA RATING SYSTEM  
© 1981 WARNER BROS. PICTURES  
DOLBY DIGITAL  
DOLBY DIGITAL  
DOLBY DIGITAL



*La trama di 2019: I Nuovi Barbari s'ispira a quella di Mad Max 2, proponendo un solitario antieroe postatomico, intento a proteggere un villaggio pacifico da una banda di predoni. Anche stavolta, Castellari affida il ruolo di co-protagonista a Williamson, qui nei panni di un arciere postatomico, che sembra più un supereroe ideato da Jack Kirby sotto LSD*

*Lo squadrone di spietati mercenari di Fuga dal Bronx, detti gli Sterminatori, prosegue la tradizione di personaggi assurdi del prequel, proponendo soldati in tutine metallizzate da astronauti o da motociclisti. Nonostante la milizia sia dotata di mitra e lanciafiamme, la banda di Trash gli tiene testa con spranghe e chiavi inglesi, in una serie di scontri al limite del gore*





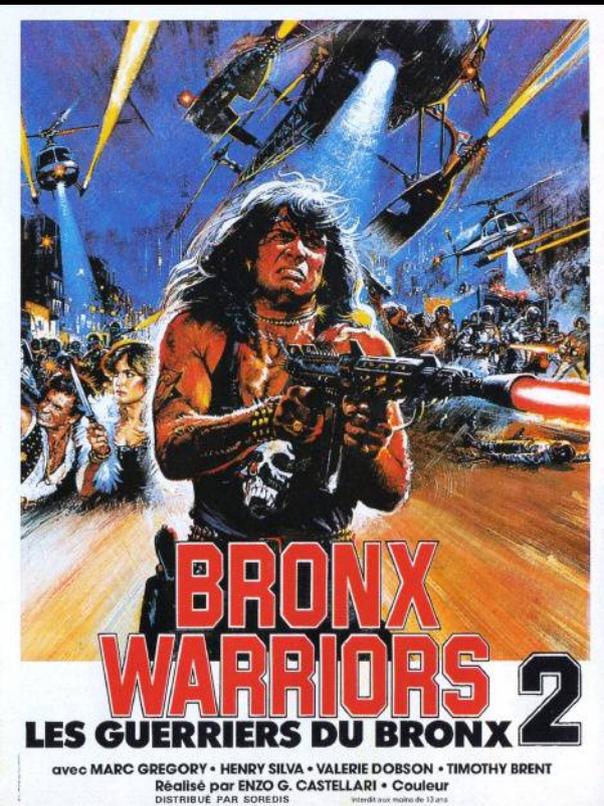
riciclando protezioni da football americano, gli energumeni con le maschere da hockey, le dune buggy dotate di rostri e spuntoni, i villaggi edificati con le lamiere. Dall'America di *Land of Doom* (1985) al Giappone di *Hokuto no Ken* (1983), riverbera ovunque l'eco dell'apocalittico futuro ideato da Miller, ma è l'Italia il Paese d'elezione per l'exploitation postatomica.

A traghettare il genere nello Stivale è Enzo G. Castellari, che, dopo aver diretto svariati spaghetti western e poliziotteschi, decide d'italianizzare anche il neonato filone postatomico, ibridandolo con la fantascienza distopica e con i film sugli scontri tra gang da strada, giusto per attirare più pubblico. Nasce, così, 1990: *I Guerrieri del Bronx* (1982), che mescola spunti presi di peso da *Mad Max*, *Escape from New York* (1981) e *The Warriors* (1979). In tal senso, i lineamenti della trama la dicono lunga: in una New York post olocausto, il Bronx viene isolato e lasciato in mano a feroci bande di teppisti; qui, il giovane capo di una delle gang deve portare in salvo una misteriosa ragazza, attraversando i territori dei gruppi rivali. Questo pastiche, ridicolo sulla carta per quanto è variamente derivativo, diventa surreale su schermo. La bizzarria dilagante si nota già a partire dal protagonista (profeticamente battezzato Trash), che pare il frontman di una band Hair Metal ed è affiancato dal veterano della blaxploitation Fred Williamson, conciato in stile Motown, con camicia

viola e baffone. Altrettanto eccentriche risultano le varie bande criminali, tra le cui fila ci sono neonazisti su pattini a rotelle, clown in tutine argentate, che sembrano usciti dal corpo di ballo di Raffaella Carrà, e un esilarante incrocio tra i poliziotti futuristici di *Mad Max* e i nostrani carabinieri a cavallo.

Nello stesso anno, Castellari dirige 2019: *I Nuovi Barbari*, un vero e proprio clone di *Mad Max 2*, dove a farla da padrone sono gli scontri tra veicoli da guerra postatomici, che rielaborano quelli della pellicola di Miller con picaresco gusto italiano. Così, tra buggy armate di lame rotanti e moto corazzate, esordisce la versione tricolore dell'Interceptor, ovvero una Firebird munita di lanciarazzi nel portabagagli, mitragliatrici frontali e un'inspiegabile cupola di vetro luminosa sulla capotta, che fa molto film sci-fi di Mario Bava.

Nel 1983 è la volta di *Fuga dal Bronx*, che riprende le avventure di Trash, ora intento a difendere il proprio territorio dai mercenari di una corporazione, decisa a sterminare gli abitanti della zona per trasformarla in un centro residenziale. Assai violento, ricco d'azione, ma meno brioso del prequel, il film sancisce il congedo definitivo del regista romano dal genere postatomico. Quest'ultimo, però, ha ormai raggiunto una popolarità tale da dare vita a una nutrita serie di epigoni, sempre più folli, che si susseguiranno sino alle soglie degli anni Novanta.





# piccole fotografe crescono

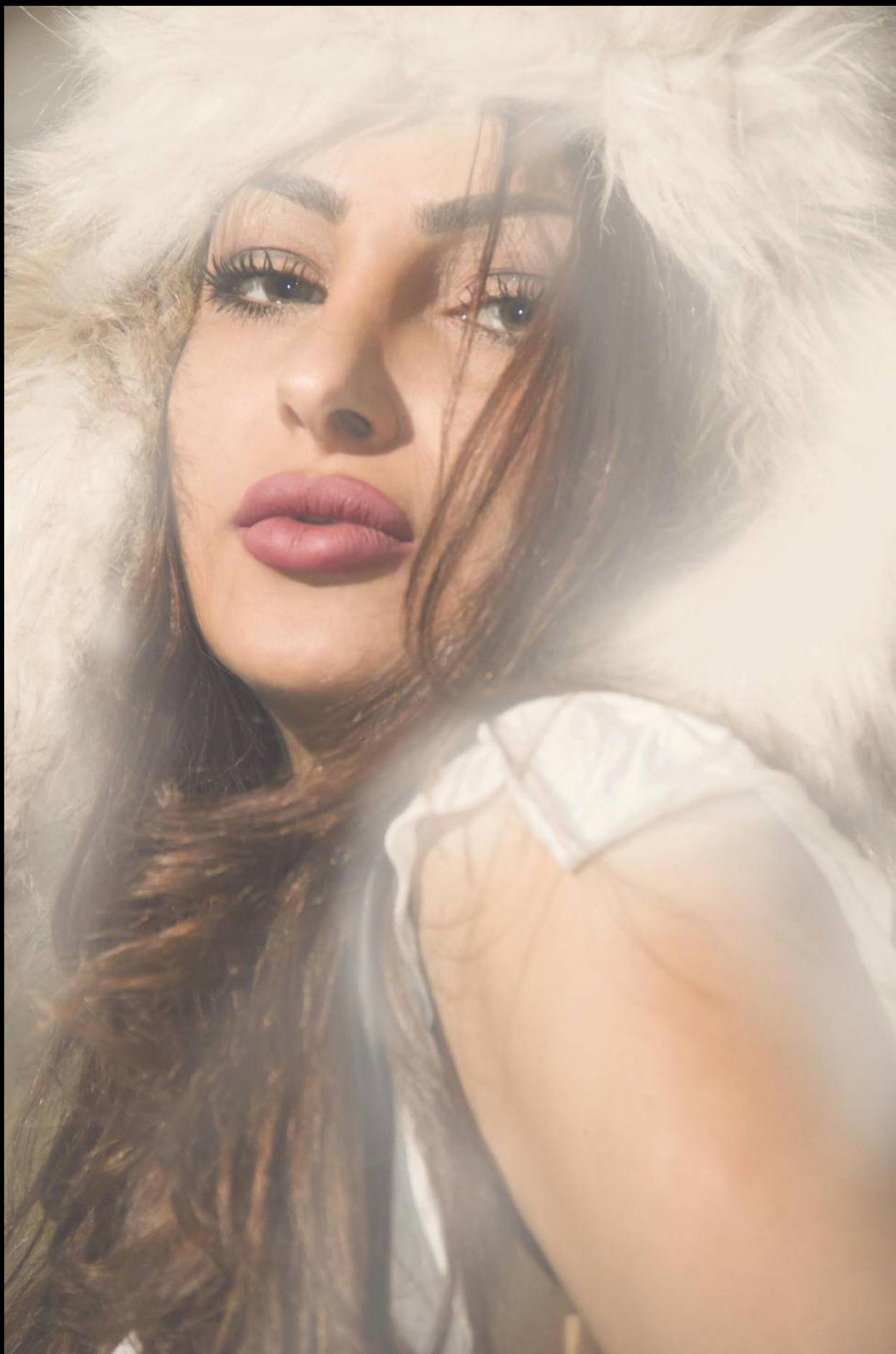
## > Marta Forgione

<http://www.flickr.com/photos/martaforgione/>

Marta Forgione aveva capito che l'arte era la sua missione fin da piccola e ha lottato duro per avere una formazione di questo tipo. Si è diplomata al liceo artistico di Roma, specializzata in grafica, poi ha frequentato l'accademia Koefia per una laurea in fashion designer, e l'accademia Quasar per la fotografia. Da sempre la sua soddisfazione più grande è stata di fare diventare materiale... la sua immaginazione, e l'ha fatto nel disegno, nel creare abiti e accessori, nell'arte digitale (che adora), e ora, da poco più di un anno, nella fotografia. Ama la post produzione, da tanti criticata spesso a sproposito, visto che sta diventando importantissima nella fotografia e che le riviste traboccano di infografiche. Oggi Marta si sta dedicando totalmente alla moda, e sogna di realizzare servizi per i grandi magazine. A 28 anni è ancora una bambina che sogna e che desidera in modo fortissimo ma il suo vivere tutto come un gioco le permette di dedicarsi completamente a quello che fa.









## Russia will tear us apart

di Tommaso de Benetti

MOTORAMA  
-discografia-  
SELF-PUBLISHED



Selezionati per voi: *Warm Eyelids*, *Seagulls*, *Ghost*

C'era una volta una band chiamata prima Leaders of the Republic e poi semplicemente Leaders. Composta da una manciata di sbarbatelli finlandesi, i Leaders erano - e non gli avresti dato una lira - una riproposizione commovente di quello che sarebbero stati i Joy Division se fossero nati oggi. Dal vivo era come vedere benzina sulle fiamme, poco contavano un'età media di diciannove anni o il fatto che nessuno li avesse mai sentiti prima. Partiva *Ballroom is Burning* e in due secondi la pista si trasformava in una marea di corpi pulsanti.

Ma ovviamente, tutte le cose belle finiscono prima del dovuto. I Leaders si sono infatti sciolti nel 2010 (all'indirizzo

<http://is.gd/kQqQhQ> trovate quel che ne resta), dando vita successivamente ai bravi-ma-troppo-solari French Films.

Orfano quindi dei degni successori di Ian Curtis e soci, vagavo sconsolato le tristi lande del web, quando, graziato da una provvidenziale segnalazione, mi sono imbattuto negli eccellenti Motorama.

Ora, a me il monicker Motorama fa venire in mente la copertina di *So Far So Good* di Bryan Adams, ma fortunatamente di tutt'altro sound si tratta. Improbabilmente russi, i Motorama sono la cosa più vicina al sound di *Unknown Pleasures* che mi sia capitato di sentire dopo i pezzi dei succitati Leaders.

Nazionalità difficile da indovi-

nare senza una bio sottomano, pronuncia british impeccabile e sound tipicamente Manchesteriano, con quell'extra melodico in grado di donare un tocco di modernità alle composizioni. Lyrics semplici, a volte forse troppo, ma incisive nei refrain e gradevolmente poetiche. In più tutti i loro dischi (l'album *Alps*, i due EP *Bear* e *Horse*, e i due singoli *Ghost* ed *Empty Bed*) sono disponibili in download gratuito sul sito ufficiale.

Orecchiabilissimi, emozionanti e insidiosi nel loro stamparsi in mente per giorni, hanno letteralmente monopolizzato le mie playlist di inizio 2012, e realisticamente lo faranno per molti mesi a venire. Imperdibili.

## Quantità & qualità

di Matteo Del Bo



Selezionati per voi: *The Brain / Poznan, Laying Traps, Born in a Hurricane*

**E**norme. Questa è l'aggettivo che rimbalza in testa dopo aver sentito l'ultima fatica dei Crippled Black Phoenix, la creatura di Justin Greaves (ex-Electric Wizard) nata con il pretesto del supergruppo e che di supergruppo non ha più nulla, visto che si tratta di una realtà consolidata nel tempo e ben lontana dal divertimento di musicisti annoiati riuniti in un progetto estemporaneo.

Questo *(Mankind) The Crafty Ape* è il quarto lp e addirittura il secondo lavoro uscito su doppio disco, particolare che sottolinea come la potente vena creativa di Justin abbia permesso al nostro di sfornare una quantità di musica di qualità veramente invidiabile.

Nonostante l'imponente durata

del disco, e delle singole canzoni, ci troviamo di fronte al lavoro più diretto del gruppo, con composizioni che riprendono la psichedelia degli anni 70 (impossibile non sentire prepotenti echi dei Pink Floyd in *The Heart Of Every Country*) reinventandola e rimescolandola in un amalgama progressivo moderno, dove ogni singola parte concorre alla creazione di un affresco che toglie il fiato per la sua maniacale cura del dettaglio e impatto emotivo. Raramente in un disco che mette in campo così tanti strumenti sono riuscito a cogliere ogni più piccola sfumatura, la produzione è calda, viva, lontana anni luce delle produzioni tutte uguali e plasticose di questi tempi moderni, ogni nota riempie

il suo spazio ed è perfettamente riconoscibile.

Il disco è un concept diviso in 3 atti fra i quali troviamo pezzi strumentali che traghettano l'ascoltatore fra una canzone più comunemente detta e l'altra. La stupenda voce di Joe Volk è accompagnata talvolta da un piano, una tromba o da una voce femminile, e mai come ora si sente la sua importanza nell'economia della band; il rammarico per la decisione improvvisa di lasciare la band dopo le registrazioni è quindi forte.

Questo disco è l'ennesima riconferma della caratura dei CBP, non ci resta che sperare in un degno sostituto di Joe dietro al microfono.

## Echi inaspettati

di Matteo Del Bo



Selezionati per voi: *Lions of Least, The Expanding Sky, Panoptica*

**E**cho Ono arriva alla fine di un percorso scandito da tappe che, di volta in volta, sono andate ad acuire sempre di più l'idea che i fratelli Carney avevano della loro musica; percorso culminato lo scorso anno con l'EP *Comecrudos*, vero e proprio distillato di sperimentazioni psichedeliche e desertiche.

Era quindi lecito aspettarsi un disco che continuasse la strada intrapresa ed è forse proprio per questo che i nostri hanno deciso di cambiare rotta, di reinventarsi. In seguito ad un viaggio catartico si sono ritrovati a pensare alla loro musica in maniera completamente diversa, così diversa da arrivare alla decisione di ricostruire da zero il proprio

studio prima delle registrazioni.

Non bisogna quindi cercare in questo disco la voglia artificiosa di spiazzare l'ascoltatore a tutti i costi, quanto la voglia di 3 musicisti di stupire se stessi, di utilizzare la propria ispirazione per costruire qualcosa che forse avevano smarrito. Tutto questo ha portato alla composizione di un album rock&blues, diretto e travolgente, che può lasciare interdetto chi ha sempre seguito la band, ma non certo deluso, vista la bellezza delle canzoni presenti nel disco. D'altronde solo l'episodio di apertura, *Lions of Least*, vale il prezzo del biglietto.

Ma quindi è tabula rasa del passato? Tutto quello fatto fino

ad ora è perduto? No, non direi, in questa nuova dimensione Van, Lain e Jennings fanno comunque tesoro dell'esperienza passata e nell'ultima parte del disco riescono a condensare la loro anima sperimentale fino a farla sfociare in *Panoptica*, l'allucinata chiusura del disco.

Lo scopo, a detta dei nostri, era di utilizzare la musica, nella sua forma più genuina, come colore e con essa dipingere qualcosa di nuovo. Qualunque cosa volessero dire la sensazione è che ci siano riusciti perfettamente, *Echo Ono* nasconde nella sua apparente normalità una trama non banale, la voglia di rimettersi in gioco e di suonare con rinnovata passione.

## Milano suona, la polizia non può sparare

di Marco Passarello



**OGNI RIFERIMENTO  
A PERSONE ESISTENTI  
O A FATTI  
REALMENTE ACCADUTI  
E' PURAMENTE CASUALE**

**CALIBRO 35**

Selezionati per voi: *Ogni Riferimento a fatti realmente accaduti è puramente casuale, Uh Ah Brr, New Dehli deli*

**N**egli anni '70 in Italia imperversava il genere poi battezzato "poliziottesco": film d'azione con poliziotti dal grilletto facile come protagonisti. Al di là delle rivalutazioni di Quentin Tarantino, non era un gran che, ma almeno una cosa buona l'aveva: la musica. Un misto di rock, jazz e funk che rompeva nettamente con la tradizione, in cui si fecero le ossa compositori come Ennio Morricone e che per molti versi anticipava la musica degli anni successivi.

Noi italiani trascuriamo abitualmente i tesori della nostra cultura, e così anche la musica poliziottesca è rimasta patrimonio di pochi appassionati. Fino a quando sono nati i Calibro 35, band milanese

che da cinque anni sta riportando in auge questo repertorio praticamente con le proprie sole forze. Armati di strumentazione vintage e attente ricerche filologiche ma anche di uno spirito di libera sperimentazione, che è l'unico modo per interpretare correttamente gli anni '70, hanno attirato l'attenzione del pubblico USA, finendo nella colonna sonora di un film hollywoodiano come *Red*, e registrando il nuovo disco oltreoceano.

Questo album dal chilometrico titolo si potrebbe definire quello della maturità. Dopo un primo disco tutto di cover, e un altro in cui c'era comunque una metà di brani non originali, qui i recuperi sono solo due; tutto il resto è fa-

rina del sacco della band, che ha ormai assimilato alla perfezione il genere: è del tutto impossibile per un profano capire che non si tratta di brani d'epoca.

Il pezzo che colpisce di più è l'onomatopeico *Uh Ah Brr*, ma tutto il disco procede senza cadute, alternando i consueti riff funk rock a episodi più di atmosfera come *Massacro all'alba* o la psichedelica e multietnica *New Dehli deli*. L'abilità tecnica e il buon gusto con cui i brani sono confezionati lascia senza fiato (e dal vivo la band è anche meglio). L'unico dubbio è sul futuro: dopo avere sfruttato il filone così bene per tre album, sapranno rinnovarsi o cominceranno inevitabilmente a ripetersi?

di Piero Ciccio

# Psycho killer... qu'est-ce que c'est?

**Titolo dell'opera:**

MPD Psycho

**Scritto da:**

Eiji Ohtsuka

**Disegnato da:**

Sho-U Tajima

**Provenienza:**

Giappone

**Versione:**

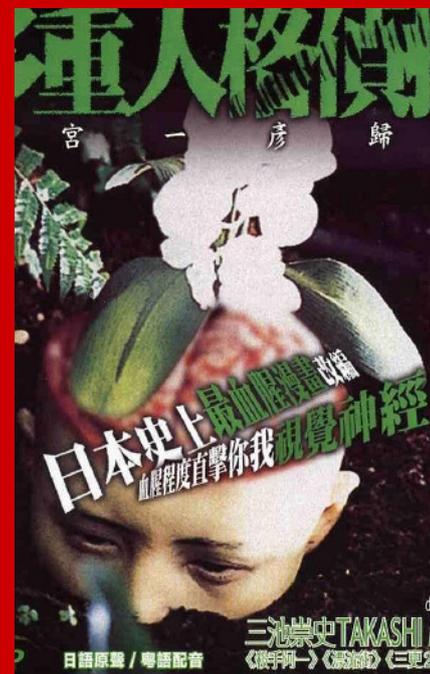
Ed. italiana Panini | Planet Manga

**M**PD *Psycho* proietta su carta un travolgente turbine d'impulsi sinaptici, partoriti da quella mente lucida e, al contempo, profondamente deviata che scalpita nella scatola cranica di Eiji Ohtsuka, visionario sceneggiatore, già introdotto su queste pagine come coautore del manga *Leviathan* (**Players** #08). A fare da comun denominatore a entrambe le opere è proprio la cifra stilistica di Ohtsuka, volta a tassellare il piano narrativo con personaggi e avvenimenti all'apparenza slegati tra loro, ma che gradualmente si coordinano l'un l'altro secondo logiche perverse, disegnando un mosaico organico e complesso. Ciò che emerge, alla fine, è una sorta d'incubo razionale, capace di rendere labile il confine tra una chirurgica analisi politico-sociale e un thriller labirintico, graffiato da scorci surreali, nonché da eccessi splatter. Mentre *Leviathan* è l'espressione del lato maggiormente simbolico e mistico di questo approccio, *MPD Psycho* ne rappresenta la controparte più aspra, disillusa, terrena. Nonostante ciò, tutte e due le opere si strutturano attorno a un protagonista sfaccettato, polimorfo, in grado di riassumere in sé differenti individui.

Nel caso di *MPD Psycho*, il personaggio principale è Yosuke Kobayashi, un giovane detective della polizia di Tokyo, affetto da una forma radicale e bizzarra di schizofrenia. Mentre indaga su un serial killer che uccide le sue vittime mutilandole a morte, il poliziotto viene preso di mira dall'assassino stesso. Quest'ultimo si accanisce sulla fidanzata di Yosuke, amputandole gli arti e chiudendola semi-viva in una scatola refrigerata, che il maniaco si cura di recapitare all'ufficio del ragazzo. Dinnanzi a tanto orrore, la personalità del detective cede il posto all'identità latente di Shinji Nishizono, un freddo psicopatico, che prende il controllo della situazione e giustizia sommaramente l'assassino. Dopo avere scontato la pena per l'omicidio, Yosuke torna al suo lavoro, ma l'uomo, ormai, è solo il corpo ospite di una terza personalità, quella di Kazuhiko Amamiya, un profiler acuto e compassato, chiamato a risolvere il mistero che si cela dietro una serie di feroci delitti perpetrati da vari individui, tutti accomunati dall'aver un

codice a barre impresso sull'occhio sinistro.

Inizia, così, una discesa dantesca nell'inferno della psiche del protagonista, il quale continua compulsivamente ad alternare differenti identità, sino a disgregarsi in tante tessere di un puzzle intricato, il cui disegno d'insieme è assai più grande del personaggio e dei suoi alter ego. Da soggetto, la poliedrica figura di Yosuke diventa oggetto, lasciando che sia uno spaccato spietato e corrosivo della realtà nipponica a catalizzare il focus narrativo. In questo modo, Ohtsuka scrosta l'oleografica patina di efficienza da salaryman del Giappone, per fare emergere la realtà cruda di una nazione ricca di contraddizioni e quasi ingovernabile, mettendo a nudo il Paese dello "yura yura teikoku" (del "governo traballante"). In tal senso, tornano alcuni temi cari all'autore, come il delirio di onnipotenza che s'impadronisce dei politici, spingendoli a rincorrere la chimera dell'immortalità, o lo strisciante imperialismo statunitense, di cui il governo giapponese è complice e vittima allo stesso tempo. Parallelamente, l'autore mette in luce con asprezza le reazioni che questi fattori producono nel contesto popolare, il quale diventa l'humus fertile per sviluppare un helter skelter (letteralmente) di atrocità. Non a caso, la



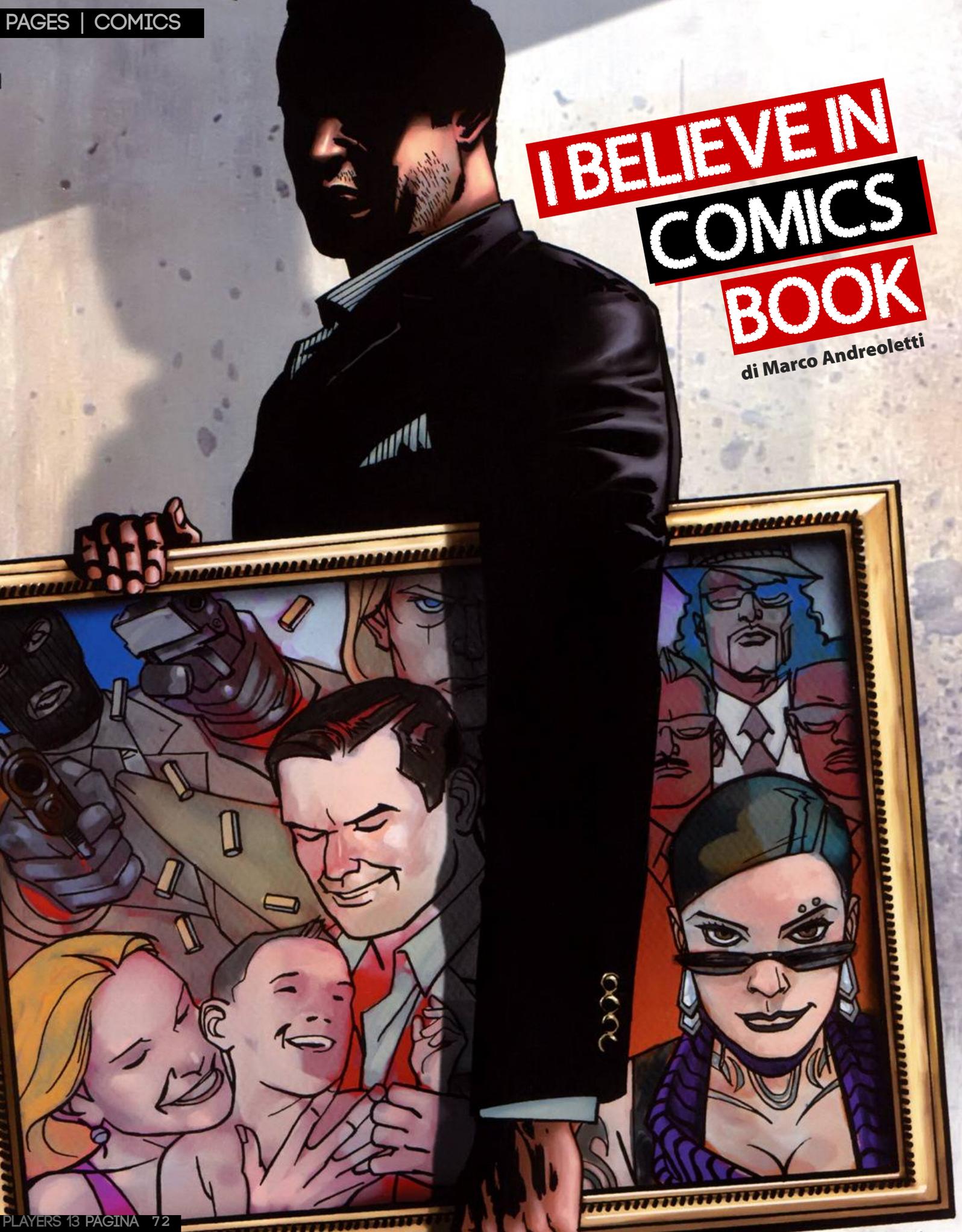
**Odd facts: assecondando le richieste dei fan, Ohtsuka ha pubblicato in Giappone una finta biografia di Lucy Monostone, intitolata *The Truth of Lucy Monostone*, che ripercorre la vita del personaggio, dalla sua ascesa come pop star alla sua svolta come terrorista e genocida. A smorzare i toni, c'è, invece, il volume *MPD Psychoco*, uno spin-off parodistico, disegnato in stile super deformed da Hirarin. Restando in tema di spin-off, nel 2000, il re del pulp nipponico Takashi Miike ha adattato liberamente i primi volumi del manga in una miniserie televisiva di sei episodi, dando una personale e precoce conclusione alla vicenda.**

trama converge infine verso la figura fittizia di Lucy Monostone, un folle anarchico degli anni Settanta, chiaramente ispirato a Charles Manson.

Sotto il profilo estetico, i disegni di Sho-U Tajima incarnano in maniera eccellente i contenuti dell'opera, grazie a un tratto pulito e incisivo, capace di sposare forme morbide a dettagli disturbanti, rappresentando con macabra poesia gli allucinanti soggetti di Ohtsuka. Tanto scioccante quanto profonda, *MPD Psycho* è un'opera da recuperare senza riserve.

# I BELIEVE IN COMICS BOOK

di Marco Andreoletti



Così si chiude la post-fazione al primo numero di *Thief of Thieves*, scritta dal creatore della testata Robert Kirkman. Una dichiarazione d'intenti che va a sposarsi in maniera del tutto naturale con la nuova campagna Experience Creativity, imperniata sulle riflessioni e sull'atto creativo delle teste pensanti dietro la terza major del fumetto statunitense. E pensare che una presa di posizione simile sia messa in coda a una raffinata e brillante action-comedy a base di ladri, ci fa capire come i tempi siano cambiati da quei rampanti anni '90, quando sembrava che tutto il meglio del fumetto seriale US passasse dai muscoli, dalle tette, dai colori digitali, dalle variant cover, dai plot inesistenti della casa editrice dei sette transfughi Marvel (Liefeld, Larsen, Lee, Valentino, McFarlane, Silvestri e Portacio, all'epoca il top assoluto dell'industria).

Peccato che una volta passato l'abbaglio delle copertine metallizzate il pubblico si sia reso conto del reale valore di quelle testate, trasferendole dagli scaffali agli scatoloni in soffitta. E proprio in questo scenario desolante parte la lenta ascesa del giovane Robert. Dal 2003 le sue creazioni *The Walking Dead* e *Invincible* guadagnano lettori di uscita in uscita, puntando esclusivamente sulla qualità delle storie.

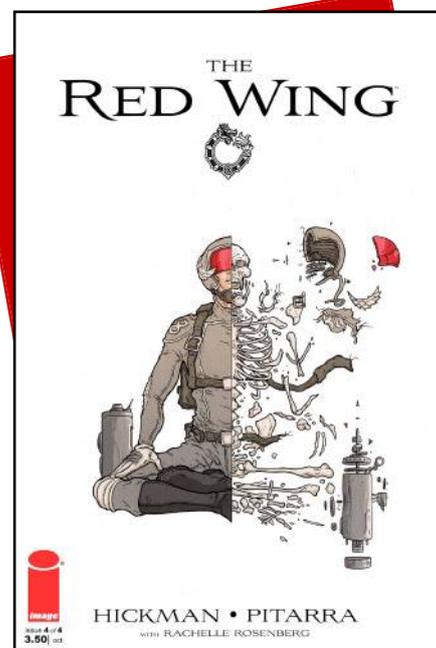
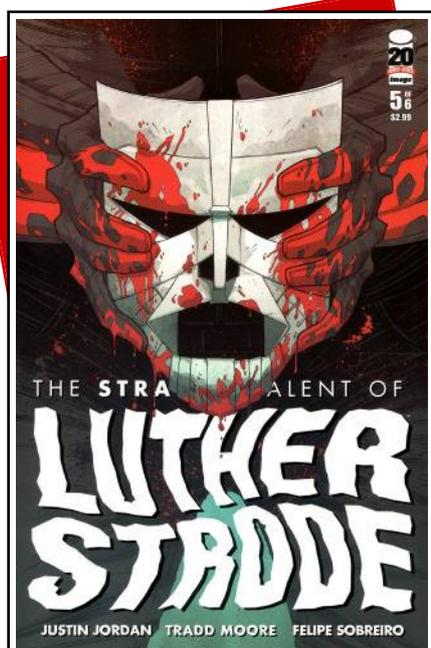
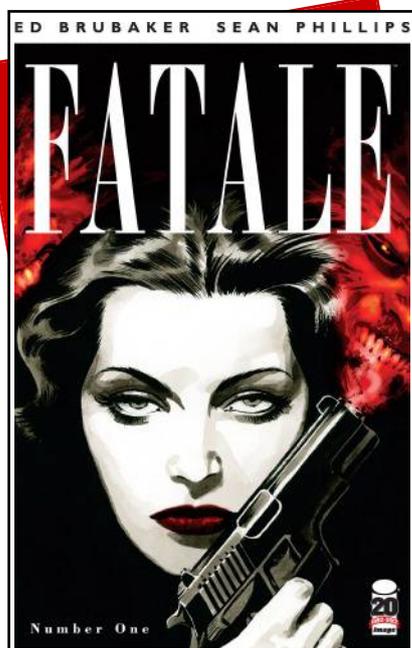
Ma come si trasformano due generi

boccheggianti, zombie e super-eroismo classico, in campioni di vendite e di critica? Spostando il canone da azione senza sostanza a esistenzialismo pop. Mettendo i personaggi, e la loro umanità, in primo piano e immergendoli in un mondo che riserva qualcosa di più delle solite ipertrofiche scazzottate. È l'inizio della rivoluzione grazie alla quale oggi possiamo leggere le avventure del detective cibopatico Tony Chu. Sulle succulente pagine di *Chew* si alternano umorismo disgustoso, romanticismo e intrighi internazionali. Se invece cercate qualcosa con i piedi piantati in un substrato più classico, ecco il complesso intreccio tra conflitti generazionali e viaggi nel tempo della space-opera *The Red Wing*, dalla superstar Jonathan Hickman. Un'opera ambiziosa, penalizzata dalla compressione estrema del plot.

A prendere ulteriormente le distanze dall'idea di fumetti vuoti e vacui ci pensa la coppia Ed Brubaker – Sean Phillips con la nuovissima *Fatale*. Un noir anni '40 immerso nell'acido lisergico dei culti Lovecraftiani. Primo numero strabiliante e sold-out in tempo zero. Anche l'ultimo prezzemolino Marvel Nick Spencer ha la sua creaturina Image da coccolare: oltre al già citato *Thief of Thieves*, scritto con Kirkman, il Nostro fa il pieno di elogi con *Morning Glories*, versione preppy de *Il Prigioniero*. Sei studenti sono rinchiusi in una strana scuola privata da cui pare im-

possibile evadere. E per rendersi conto di quanto siamo messi bene sul versante esordienti (o quasi) basta recuperare la miniserie *The Strange Talent of Luther Strode*, incentrata sull'improvvisa capacità di un liceale di trasformarsi in una macchina di morte. Si parte dallo splatter estremo per finire a parlare di violenza domestica. Un inizio promettente per Justin Jordan, coadiuvato dalle magnifiche tavole di un Tradd Moore destinato a grandi cose.

Un fiume di creatività in cui finiscono anche il nuovo *Prophet*, passato da action testosterone a fantascienza metafisica, il Capitan America in chiave redneck *Butcher Baker, the Righteous Maker* di Joe Casey (preparatevi alle matite iperboliche di un Mike Huddleston in formissima) e l'action complottistico *Pigs*, di Nate Cosby e Ben McColl. Come se l'A-Team arrivasse sulle pagine di *American Tabloid* di Ellroy. Una vera renaissance, capace di rimettere al centro il valore del singolo creativo. E così, se Marvel e DC passano il tempo spingendo sempre più su di un'identità sovra-autoriale, noi siamo in attesa spasmodica della nuova serie di Brian K. Vaughan. A metà tra *Star Wars* e *Game of Thrones*. Alla faccia di tanti universi in perenne restauro, a noi interessa più il nome dell'autore che il logo in copertina.





# L'ALTRO UOMO DEI PAPERI

di Alberto Li Vigni

**L**a Walt Disney Company nei lontani anni trenta era ormai diventata un marchio celebre in tutto il mondo. Sempre in continua espansione, nel 1938 arrivò la prima filiale estera, ubicata in un paese europeo che aveva mostrato particolare affetto per l'immaginario della compagnia americana: l'Italia.

Quest'evento segnerà l'inizio di una forte presenza editoriale in territorio nostrano, che al suo apice darà vita a una scuola autoctona del fumetto con pochi eguali al mondo come talento e produzione.

Nell'elevato numero di pubblicazioni Disney rilasciate nel corso degli anni, spiccava una testata dedicata a un segmento più adulto di collezionisti, Zio Paperone, la quale aveva l'ambizione di proporre con criteri filologici agli appassionati italiani le storie di Carl Barks,

fumettista americano noto per aver dato i natali, tra gli altri, al papero più ricco del mondo, Scrooge McDuck.

Nel 1996, comunque, visto che il repertorio barksiano si era ormai esaurito, Zio Paperone cominciò a pubblicare le opere dei cosiddetti "eredi" di Barks, ovvero autori la cui poetica si ispirava direttamente al maestro dell'Oregon. Il primo a ricevere tale onore fu Don Rosa, cartoonist americano virtualmente sconosciuto in patria e fino a un decennio addietro neanche professionista.

Pur infatti avendo già creato due serie, *Lancelot Pertwillaby* e *Captain Kentucky*, per alcuni giornali locali, l'esordio di Don Rosa nel fumetto Disney avverrà solo nel 1986 con *il Figlio del Sole*. Fin dalle battute iniziali l'influenza di Carl Barks è evidente non tanto nelle somiglianze del tratto, ancora comunque piuttosto incerto,

quanto nell'improvvisare nel prologo della vicenda una mostra dei cimeli ritrovati da Paperone. E naturalmente esistono pochi schemi più classici della disfida anzitutto morale tra le personalità opposte di Scrooge e Flintheart Glomgold (Cuordipetra Famedoro). Il filone avventuroso, a cui la storia fa il verso, ha sempre affascinato molto Barks, sebbene l'interpretazione di Don Rosa, costruita su dinamiche sequenze d'azione che hanno come teatro ampi set-pieces, risulti maggiormente vicina alla tradizione cinemato-

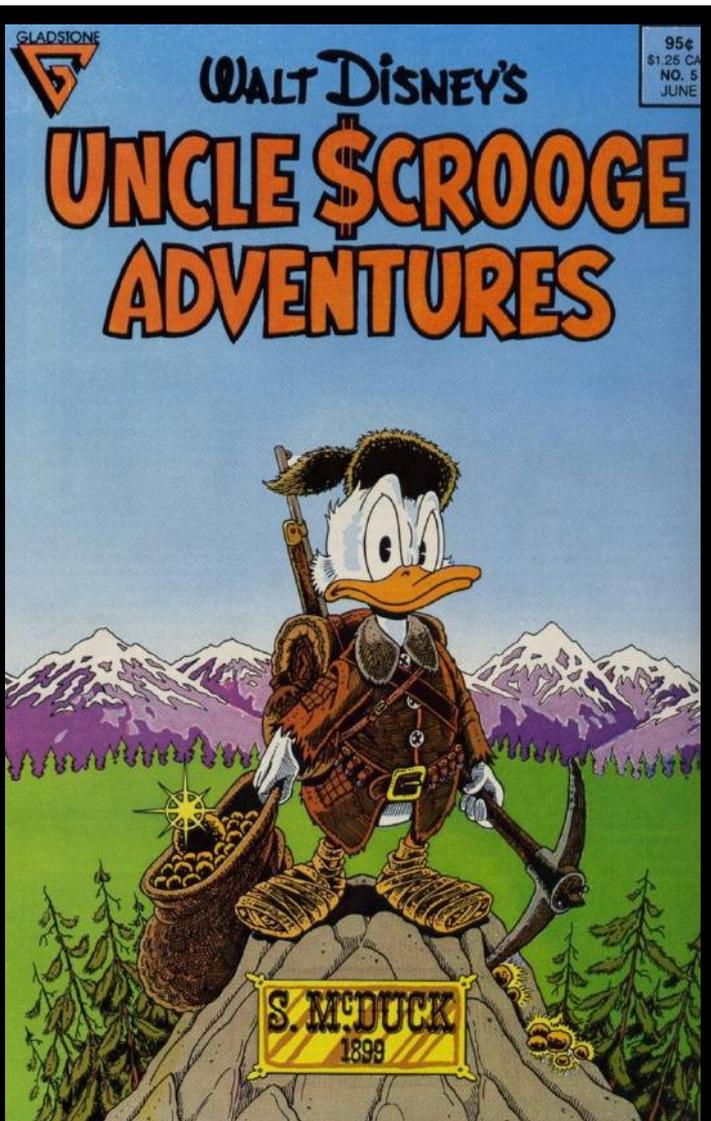
grafica e animata del genere.

Negli anni successivi il fumettista americano continua a riprendere, quantunque poco ambiziosamente, narrative barksiane, ottenendo i risultati migliori nel descrivere gli assurdi duelli tra Paperino e il vicino Jones (*Il pasticci di zucca*) o gli infiniti tentativi dei Bassotti di espugnare il deposito con folli marchingegni (*Un fiume di soldi*).

Il periodo maturo dell'autore statunitense si apre con *l'Ultima slitta per Dawson*, dedicata a uno dei luoghi simbolo paperoniani, il Klondike, luogo dell'omonima corsa all'oro. E' con quest'opera che i tentativi singoli di Don Rosa di espandere l'universo Barksiano iniziano ad assumere le forme di una coerente mitologia incentrata sulle memorie di un personaggio d'altri tempi come Scrooge, per il quale ogni singola monetina custodisce un magnifico ricordo.

Malgrado le incomprensioni con Gladstone riguardo i compensi e i diritti delle storie, Don Rosa seguita ad affinare i tre poli della sua arte. Oltre alle nostalgiche rivisitazioni di luoghi barksiani, come *Ritorno a Xanadu*, troviamo infatti anche il ritmo indemoniato delle gag surreali di *Su un piatto d'argento* e soprattutto di *Accade al grattacielo De Paperoni*, quest'ultimo una sorta di omaggio a comici americani di inizio secolo come Harold Lloyd, nonché il racconto delle origini coloniali di Paperopoli in *Sua maestà De Paperoni*.

Il maggior interesse che la sua produzione suscitava nel vecchio continente esortò Don Rosa a lavorare con il gruppo danese Egimont. Nel 1991 cominciò quindi finalmente a venir pubblicato, in dodici capitoli, il magnum opus del cartoonist americano, *La Saga di Paperon De Paperoni*.



# SAPERE DI CHE MORTE MORIRE

DI MARCO PASSARELLO

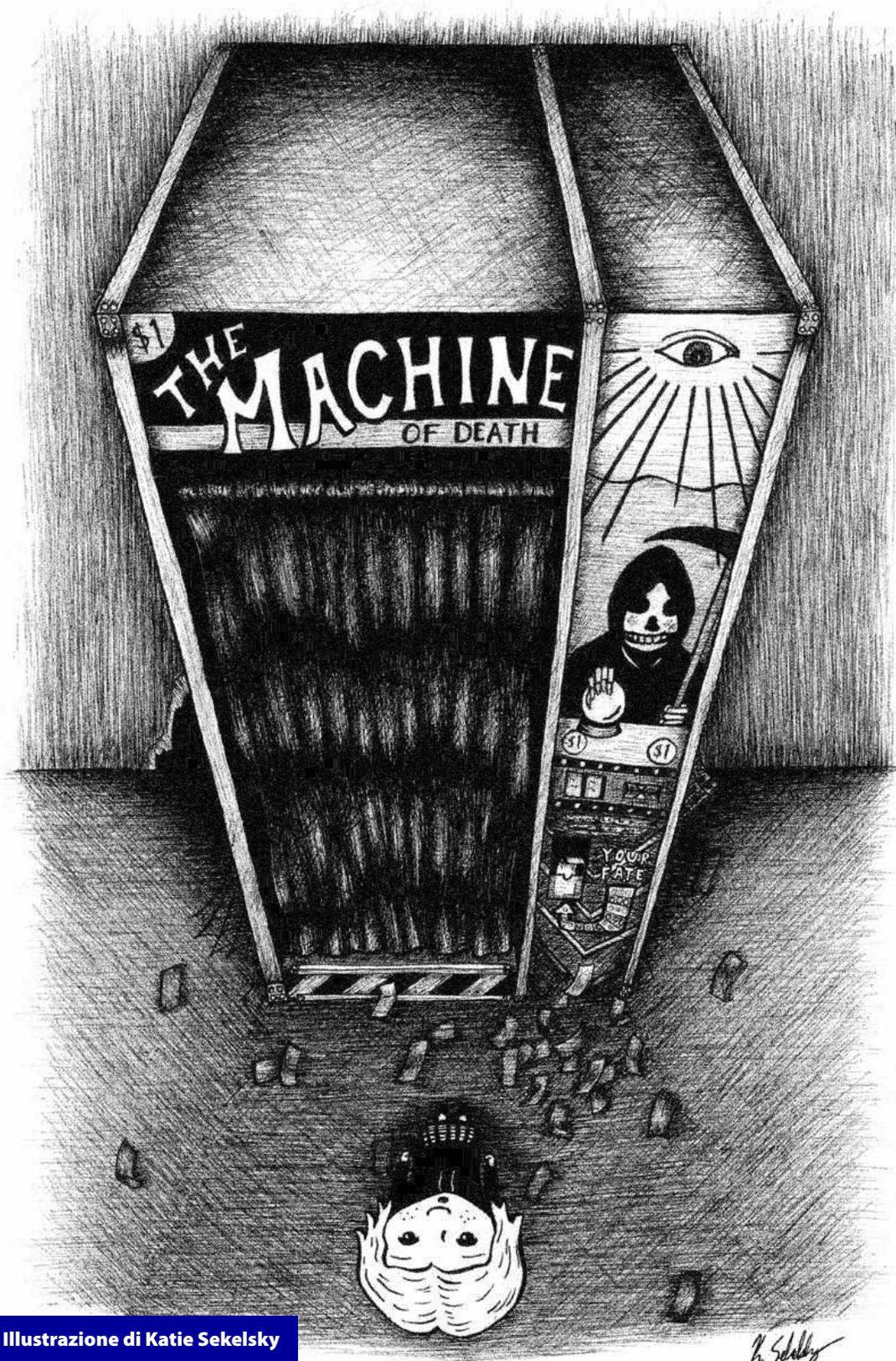


Illustrazione di Katie Sekelsky

**Titolo libro:**  
La macchina della morte

**Autore:**  
AA.VV. (a cura di Ryan North, Matthew Bennardo, David Malki!)

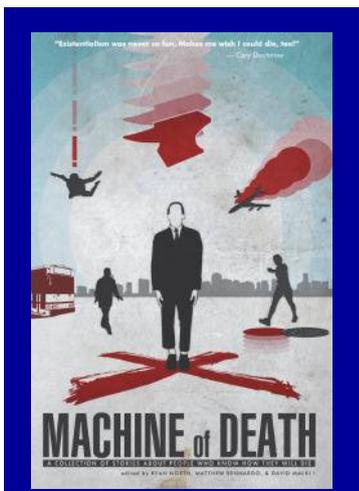
**Editore:** Guanda

**Anno:** 2010 (ITA: 2012)

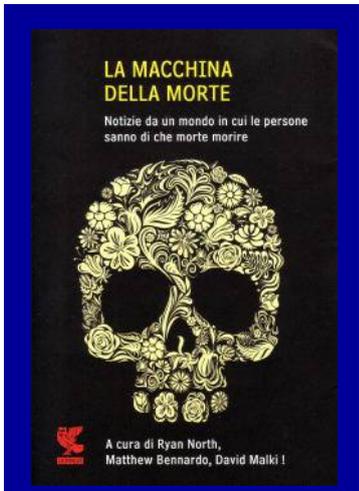
**Prezzo di copertina** €19,00

**Pagine:** 550

**Edizione recensita:** ITA



La copertina dell'edizione originale



La copertina dell'edizione italiana

**M**olti libri hanno avuto origini bizzarre ma *La macchina della morte* è l'unico a essere stato concepito da un dinosauro. Per la precisione T-Rex, protagonista del webcomic statunitense *Dinosaur Comics* di Ryan North. È un fumetto insolito: le sei vignette, che rappresentano dinosauri intenti a distruggere edifici, sono sempre uguali; cambia solo il testo delle strampalate considerazioni di T-Rex. In una striscia del 2005 T-Rex ebbe un'idea: scrivere una storia ambientata in un mondo in cui tutti possono sapere come moriranno. Basta fornire un campione del proprio sangue, e una macchina stamperà un bigliettino con la causa della futura morte. È infallibile, ma le predizioni sono senza scadenza e senza particolari. E possono essere ingannevoli: chi riceve "morte per cause naturali" potrebbe non morire nel suo letto, ma ucciso da un koala caduto da un albero.

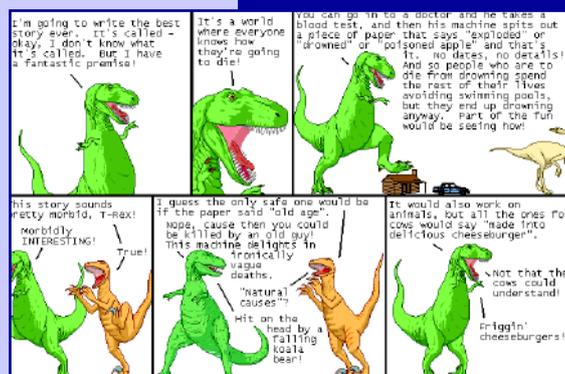
Nel forum dedicato alla striscia, i lettori di *Dinosaur Comics* cominciarono a discutere i meriti dell'idea di T-Rex. Dato il proliferare di proposte, emerse il progetto di un'antologia di storie ambientate in un universo in cui la macchina della morte esiste e funziona. Insieme a due amici, David Malki! (che ha l'abitudine di firmarsi con un punto esclamativo, autore di un webcomic, *Wondermark*, le cui immagini sono tratte da vecchie illustrazioni vittoriane) e lo scrittore Matthew Bennardo, North mise per iscritto un prologo e alcune semplici regole che gli autori dovevano rispettare (in particolare: il titolo del racconto doveva essere il responso della macchina).

Il bando per la raccolta delle storie ottenne un successo inimmaginabile: ne arrivarono 675. Ne furono faticosamente selezionate 30 che vennero illustrate da altrettanti fumettisti web.

Pronto il libro, bisognava pubblicarlo. Ma nessun editore lo accettò: una raccolta di racconti di autori sconosciuti, per giunta sul tema della morte, veniva considerata del tutto priva di prospettive commerciali. Ed è qui che i tre ebbero un colpo di genio. Lo autopubblicarono, lo misero in vendita su Amazon, e chiesero a tutti i fan di acquistarlo *nello stesso giorno*. Poiché le classifiche di Amazon sono aggiornate giornalmente, questo bastò per farlo schizzare per un giorno al primo posto. Un risultato pubblicitario sufficiente per ottenere un contratto di distribuzione negli USA e in Canada e vendere decine di migliaia di copie. Con lungimiranza insolita per il nostro Paese, Guanda è stato il primo editore estero ad aggiudicarsi il libro.

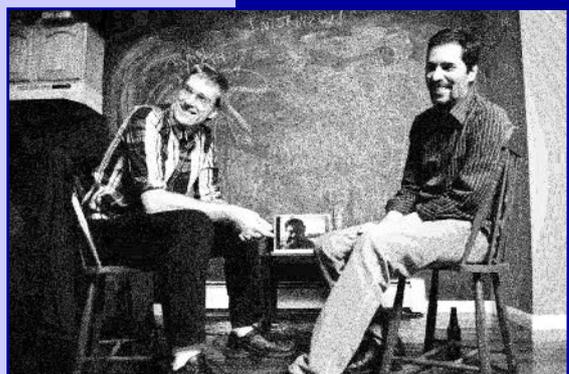
Ma il libro com'è? Ebbene, nelle sue 550 pagine non è inclusa nemmeno una storia scadente. Si potrebbe pensare che lo spunto non lasci molto spazio alla varietà: dai tempi dell'*Edipo re*, sappiamo che chi riceve una profezia non può sfuggirle, e se ci prova riuscirà solo a farla avverare. Trenta variazioni su questo tema annoierebbero chiunque. Ma gli autori (perlopiù sconosciuti) si sono dimostrati molto più abili di così, e hanno sviscerato gli aspetti più insoliti del vivere in un mondo in cui puoi sapere come morirai.

Che succede, per esempio, se un politico è destinato a una morte imbarazzante? Se sei un rampollo di buona famiglia, e si sparge la voce che morirai accoltellato in carcere? Se arrivi in ospedale bisognoso di cure, ma il tuo responso prevede la morte a causa di un esame medico? E che succederebbe se le compagnie assicurative iniziasero a discriminare i clienti in base ai responso? E se lo Stato rifiutasse l'assistenza medica, basandosi sul fatto che i



**Il webcomic che ha dato inizio a tutto**

responso sono dati e non si può fare nulla per cambiarli? Sono tutti interrogativi che trovano risposta in *La macchina della morte*, insieme a molti altri più esistenzialisti (non tutti i racconti arrivano a vedere il responso avverarsi). In poche parole: un libro che riporta a un'epoca in cui la fantascienza poneva interrogativi semplici ma in grado di coinvolgere qualunque lettore. Il miglior commento lo ha scritto Cory Doctorow per l'edizione originale: "È così divertente che mi fa venire voglia di morire".



**Ryan North, David Malki!, sullo schermo, Matthew Bennardo**



**Illustrazione di KC Green**

# LA GUERRA TI RENDE GIOVANE

**INTERVISTA CON JOHN SCALZI**

DI MARCO PASSARELLO



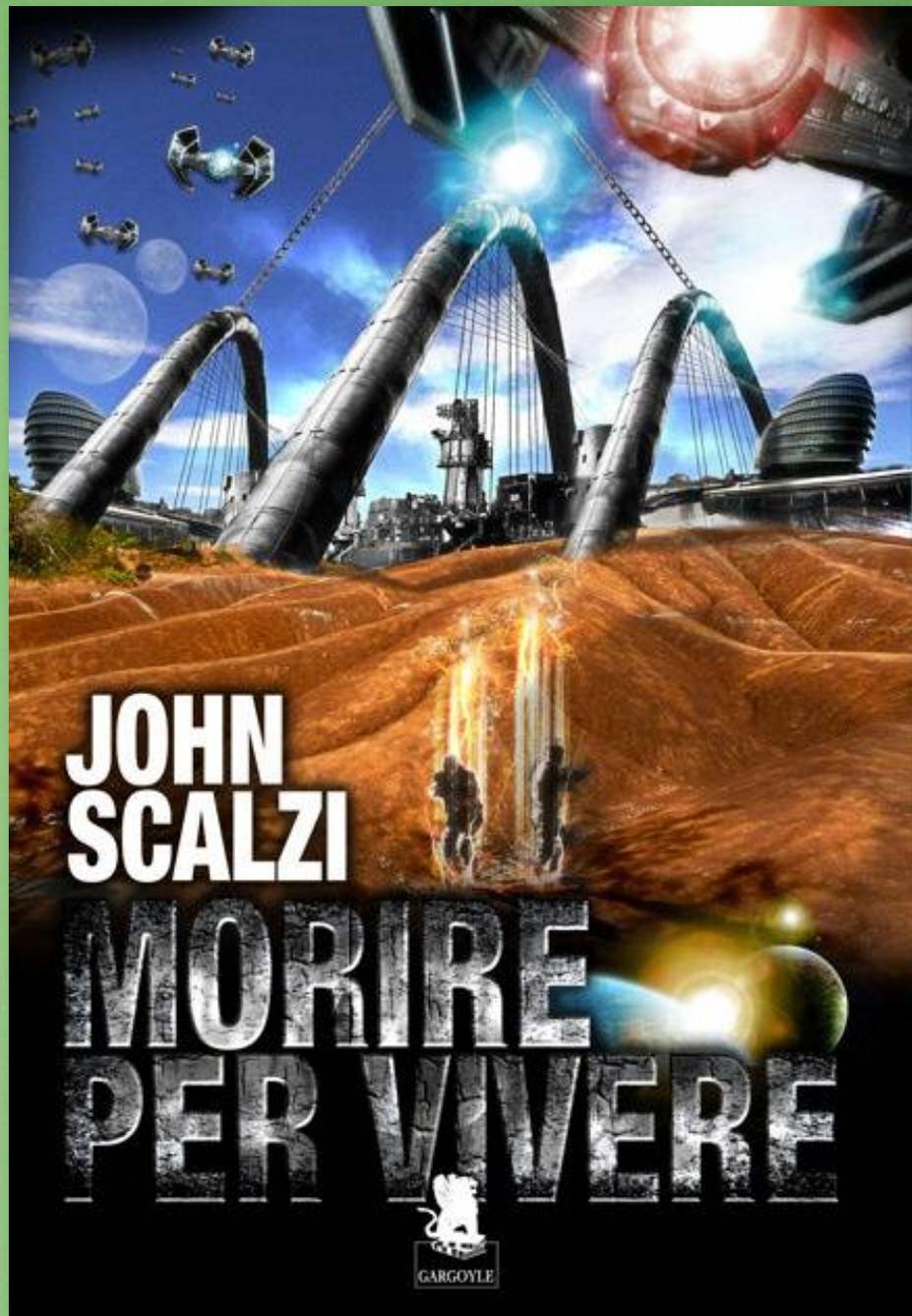
**È** finalmente uscito in Italia, edito da Gargoyle, il romanzo di John Scalzi *Old Man's War*, con il titolo *Morire per vivere*. Primo di una serie che ha visto finora quattro romanzi e alcune opere brevi, e prossimo a diventare un film diretto da Wolfgang Petersen, narra di un uomo che, vedovo e prossimo alla morte, ottiene una seconda giovinezza arruolandosi in un esercito spaziale che ne trasformerà corpo e mente. L'opera, apertamente in debito con il Robert A. Heinlein di *Fanteria dello spazio*, rinnova il paradigma della fantascienza militare, iniettando in un classico tessuto a base di serrata azione guerresca una sana dose di umorismo nero e bizzarro (soprattutto nelle descrizioni degli alieni) e una notevole capacità di introspezione nel descrivere la crisi di identità del protagonista, alle prese con un mondo totalmente al di fuori della sua esperienza. Questo fa di Scalzi più di un autore meramente commerciale, anche se l'acritica accettazione del punto di vista militare potrebbe destare dubbi in alcuni lettori (ma, come vedremo, l'autore se ne distanzia).

### **Il tuo cognome suona italiano...**

Lo è. Sono di origini italiane (e inglesi, irlandesi, olandesi e francesi). La nostra famiglia è arrivata negli USA da un paesino vicino a Napoli poco dopo il 1880, ma non ne so molto di più. Ma sono contento di essere stato pubblicato in italiano. Penso di farvi presto visita, e attraversare il Ponte degli Scalzi a Venezia.

### **Hai evitato molti "trucchi" del mestiere: narrazioni parallele, punti di vista multipli, flashback. Volevi ottenere uno stile da vecchia fantascienza?**

*Morire per vivere* è solo il mio secondo romanzo, e l'ho mantenuto il più semplice possibile perché non mi sfuggisse di mano. Inoltre è la storia di una sola persona, perciò era utile che tutto succedesse in modo lineare. Non c'è nulla di male in trame complicate e punti di vista multipli (che ho utilizzato altrove), ma chi non dà precedenza alla storia vuole mettersi in mostra; il che è divertente ma la maggior parte dei lettori preferisce la storia.



### **Quali elementi della scrittura di Robert A. Heinlein hai tentato di riprodurre?**

Dopo il romanzo ho scritto un saggio sull'argomento. Si trova qui: <http://whatever.scalzi.com/2003/04/05/lessons-from-heinlein/>

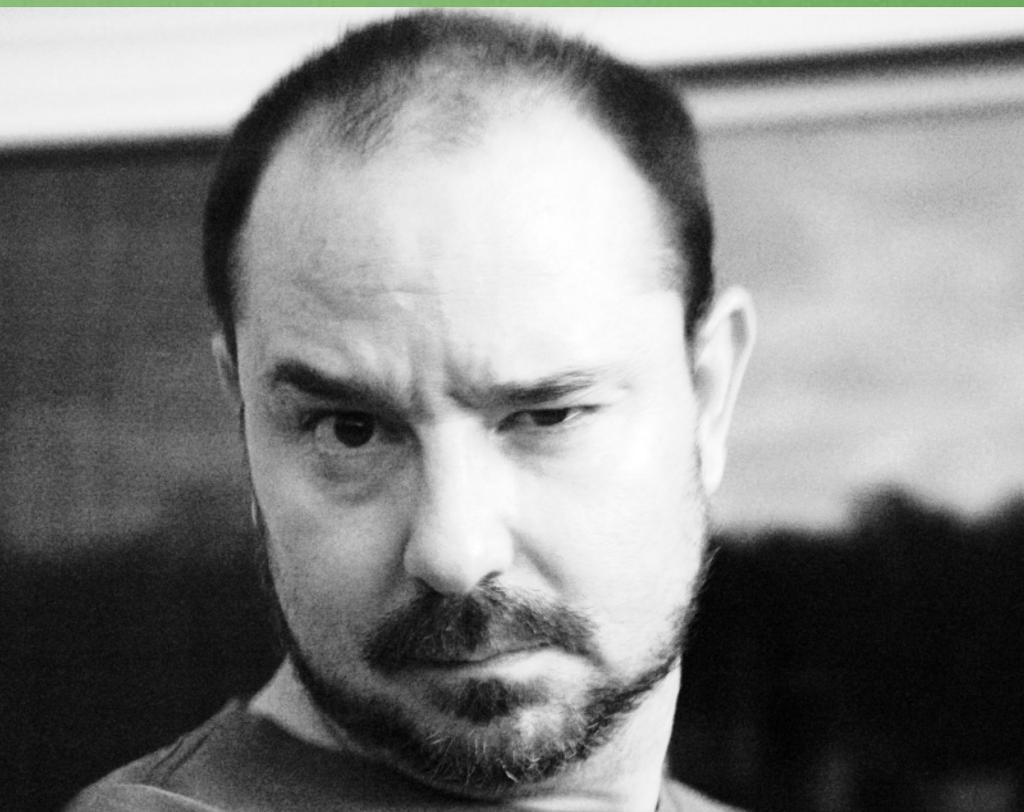
### **Quali sono i pregi e i difetti della fantascienza della "Golden Age" rispetto a oggi?**

Durante la Golden Age autore e lettori esploravano aree in cui nessun altro si era avventurato prima, e il mondo era

molto più interessato all'esplorazione spaziale. Perciò la fantascienza era molto più eccitante.

Tuttavia, in generale oggi ci sono autori *molto* migliori, in particolare nel creare personaggi riconoscibili come esseri umani, e non sagome di cartone che blaterano spiegazioni, e che nel futuro non inseriscono solo maschi bianchi europei con le loro donne e altri servitori.

Quale era sia migliore in generale è questione di gusti. Ma posso dire che alcune opere di oggi sono persino migliori di quelle della Golden Age.



**Il succo del tuo romanzo è la lotta per rimanere umani pur avendo perso molti degli attributi dell'umanità. È un rischio che corriamo?**

Quando vieni gettato in una situazione totalmente nuova devi affrontare una crisi di identità, e chiederti chi tu sia nel profondo. Gran parte di ciò che ci rende umani sono le connessioni verso persone, luoghi e idee. Se le cambi tutte, come fanno le persone in questo libro, puoi perdere il contatto con la tua stessa umanità. Non è un concetto solo fantascientifico, è stato esplorato in ogni tipo di letteratura.

Agli esseri umani serve un'identità di gruppo quanto un'identità personale. Ciò ha anche effetti negativi: l'atteggiamento "noi contro di loro" ci ha spinto a compiere atti terribili. Non credo che siamo in pericolo di perdere la nostra umanità, semmai di non riuscire a tenerla sotto controllo.

**Uno dei personaggi di *Morire per vivere* afferma che la guerra è inevitabile, dato che le risorse sono scarse e le differenze culturali sono troppo grandi per permettere una soluzione pacifica. L'unico personaggio che disente si fa presto ammazzare. Questa**

**è anche la visione dell'autore?**

Non è una buona idea dedurre le opinioni politiche o sociali di un autore a partire dai suoi libri, specie se si svolgono in un universo futuro creato per sviluppare al massimo conflitti e drammaticità.

Molti negli USA leggono il romanzo e deducono che io sia politicamente conservatore. In realtà per gli USA io sono molto liberal, e quando costoro visitano il mio sito rimangono spesso delusi. Inoltre le posizioni assunte dai personaggi possono non essere vere nemmeno nell'Universo in cui esistono, anche se potrebbe essere necessario più di un libro per rendersene conto.

In generale, nel mondo reale, possono esserci conflitti inevitabili; tuttavia, il loro numero è decisamente basso rispetto a quelli evitabili che hanno luogo comunque.

**Il tuo romanzo sta per diventare un film. Sei**

**coinvolto nella realizzazione?**

Credo molto in due cose. Primo: lavorare con persone che sanno quello che fanno. Secondo: non intralciarle, in modo che lo possano fare. Io sono bravo a scrivere, e Wolfgang Petersen è bravo a girare film. Mi va benissimo lasciargli fare il suo lavoro senza incombere sulla sua spalla.

**La serie *Old Man's War* è finita, o ha ancora qualcosa da dire?**

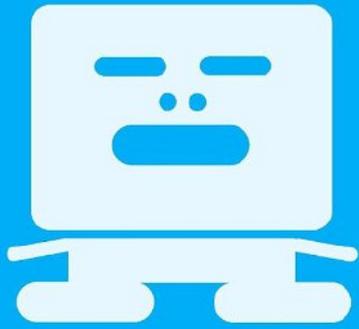
Non ho alcun desiderio di macinare un libro dopo l'altro ambientati nello stesso universo, perché mi annoierei, e finirei con l'annoiare anche i lettori. Se ci tornerò sarà perché avrò qualcosa di interessante da dire in quell'universo, e non solo perché avrò bisogno di soldi.

**Il tuo prossimo romanzo si intitolerà *Redshirts*. È una battuta ispirata da *Star Trek*? [In *Star Trek* chi indossa magliette rosse muore spesso di morte violenta, N.d.R.]**

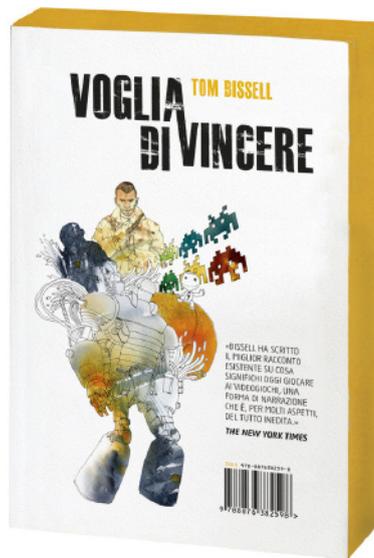
Il termine ha origine da *Star Trek*, ma non è un libro di *Star Trek*. Parla di un equipaggio che si rende conto che, se vai in missione con certi ufficiali, le possibilità di tornare indietro vivi scendono drammaticamente. Mi sono divertito parecchio a scriverlo.



EXTRA  
LIVES



WHY VIDEO GAMES MATTER  
TOM BISSELL



TITOLO PRODOTTO:  
Voglia di vincere: perché i videogiochi sono importanti

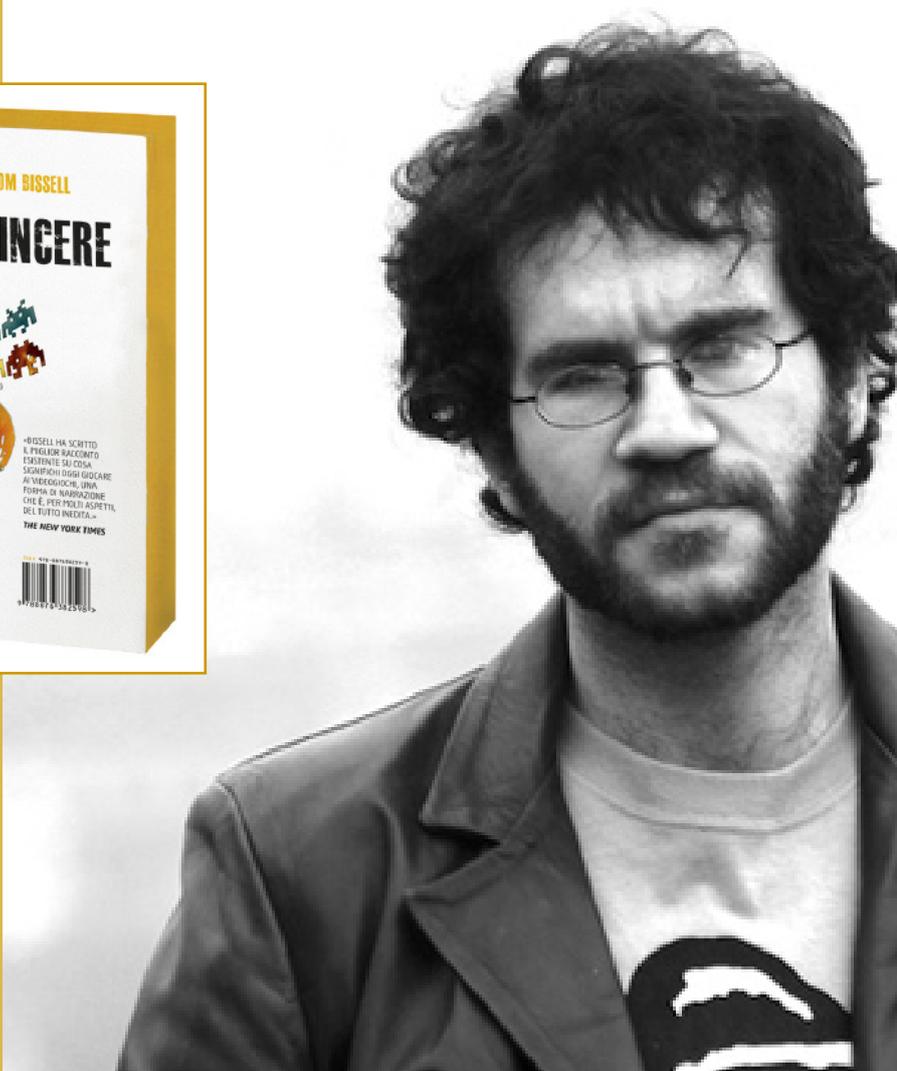
TITOLO ORIGINALE:  
Extra Lives: Why Video Games Matter

AUTORE: Tom Bissell

EDITORE ITALIANO: ISBN Edizioni

PROVENIENZA: Stati Uniti

TRADUZIONE A CURA DI: Stefano Formiconi



# VIDEO GAMES RUINED MY LIFE

DI DARIO OROPALLO

**V**oglia di Vincere non è un libro come altri. A dispetto di quanto scritto in quarta di copertina, Tom Bissell non sembra particolarmente interessato a spiegare alcun *perché*; piuttosto l'obiettivo dell'autore sembrerebbe il raccontare un giovane media e la grande industria (sia economica che intellettuale) che vi è dietro.

Le considerazioni di Bissell stupiscono per arguzia e originalità, e alcune sembrano riuscire a inquadrare la forma d'intrattenimento più sfuggibile e informe mai esistita. La più importante, perfetta sintesi del pensiero dell'autore, e pienamente condivisa dal sottoscritto, è espressa nel

primo articolo della raccolta: "[*The Elder Scrolls IV: Oblivion* di Bethesda Softwork] Era una vita extra; e sono grato di averla avuta". Queste parole, da cui nasce il titolo originale dell'opera, racchiudono in sé qualsiasi mondo di (video)gioco immaginabile e al tempo stesso le motivazioni profonde che hanno determinato l'affermazione e la trasformazione in industria di quello che era (è?) un passatempo.

*Voglia di Vincere* si contraddistingue per uno stile di scrittura ricercato, sottile fusione tra Hunter S. Thompson e un blog redatto da un appassionato, che presenta e affronta alcune delle più interessanti questioni legate al mondo dei videogiochi. Non è un caso che Bissell, alla luce della sua

esperienza come critico letterario, restituisca una certa autorialità ai videogiochi, concedendo ampio spazio a designer, grafici, sceneggiatori e altre figure all'interno delle software house che presentano gioie, dolori e istanze del lavoro, del rapporto col pubblico e con la critica, congiungendole a esperienze e riflessioni personali sulle proprie creazioni – impossibile non citare la sorprendente intervista a Cliff Bleszinski o le critiche e filosofeggianti osservazioni di Jonathan Blow.

L'inaspettata qualità di *Voglia di Vincere* è l'immersione in una lettura ricca di spunti di riflessione per il lettore, al di là della sua passione per i videogiochi.



**Libertà è  
condivisione?**

**I**l velo nel tempio del file sharing si è squarciato la notte del 19 gennaio, nell'istante in cui l'FBI staccava definitivamente la spina ai server di Megaupload in Svizzera e, contemporaneamente, arrestava Kim Dotcom nel profondo della sua magione in Nuova Zelanda. Alle sue spalle, dietro la nobile facciata affrescata con la condivisione di conoscenza, è apparso un retroscena dove giaceva il frutto del lucro perpetrato sull'attività intellettuale altrui.

Il crollo del più famoso e utilizzato cyber locker ha trascinato nella polvere la fama di Robin Hood del suo creatore, decretando il tramonto dell'aura di innocenza che ha avvolto finora lo scambio di file online. Impossibile oggi fare ancora finta di nulla, mentre i molti epigoni di Megaupload hanno chiuso o si sono auto imposti strette limitazioni e le board che ospitavano i file, spezzettati in centinaia di piccoli archivi per aumentare i guadagni, si stanno volatilizzando.

Bizzarramente, questo scossone che ha di fatto mutato le abitudini di fruizione - illegale, sì, ma così semplice da diventare norma - di buona parte della popolazione navigante ha avuto come effetto collaterale la sovraesposizione di tutti i paradossi con cui da sempre convive la materia. Siti come Megaupload, che poggiavano sulle possibilità di guadagno di chi esegue l'upload, comportavano infatti un rischio sostanzialmente nullo per chi scarica,

protetto dal fatto di non condividere nulla con nessuno. Di contro, invece, le reti p2p, portatrici di una filosofia più etica, pur rimanendo nel campo dell'illegalità ovviamente, espongono ogni utente a rischi legali decisamente più concreti, nonostante non prevedano in alcun modo utilizzi lucrativi.

Inoltre con Megaupload è sparito un archivio multimediale senza paragoni tra le mura delle legalità, e la quasi contemporanea chiusura coatta di library.nu priva il mondo della più grande biblioteca multilingua dai tempi di Alessandria. D'altro canto, il sequestro da parte delle autorità americane dei server di Megaupload ha incluso anche una quantità imprecisata di file del tutto legali che spaziano da immagini personali a documenti aziendali riservati di cui al momento i legittimi proprietari non sanno nulla, né quando e se potranno mai riaverli, né chi in questo momento ne sia fisicamente in possesso.

Con il diffondersi della paura lo scambio di file sta lentamente tornando in quei territori che i cyber locker avevano reso obsoleti; così, reti p2p di emule e dei torrent riprendono a popolarsi grazie anche al ricorso a strumenti in grado di meglio garantire la sicurezza e l'anonimato come i magnet link, mentre stanno lentamente guadagnando popolarità nuovi network come Retrosnare o Tor, basati su un protocollo sicuro che garantisce l'anonimato all'esterno della rete, accessibile solo attraverso un si-



**THE INTERNET**  
**All the PIRACY.**  
**none of the SCURVY.**



# Kinect, crisi d'identità

di Sergio Giannone



Quella mattina c'era aria di grandi annunci, a Los Angeles. Il palco del Galen Centre, dove di lì a poco sarebbero salite celebrità del calibro di Paul McCartney e Ringo Starr, era illuminato da un'intensa luce verde. Era il verde di Xbox e nessuno, forse neanche Microsoft, sospettava che a quel verde si sarebbe affiancato un viola, due anni dopo. Quella mattina, Microsoft svelò al mondo Project Natal. Era la risposta (con un *lag* di tre anni) di Redmond ai telecomandi magici di Kyoto. Una nuova periferica, un add-on, un occhio cibernetico che avrebbe dotato Xbox 360 della capacità di portare il giocatore *dentro* il

videogioco. "*Microsoft non sta reinventando la ruota*", diceva l'ospite d'onore Steve Spielberg, "*la ruota, stavolta, non c'è più!*".

Oggi, quella periferica si chiama Kinect. Abbiamo imparato ad amarla e odiarla. Perfino a usarla e a pronunciare il nome. Il joypad (la ruota, nella metafora di Spielberg) c'è e ci sarà ancora, ma una cosa è certa: con i suoi 18 milioni di pezzi venduti, Kinect è stato un successo planetario, nonostante il viola del logo. Come mai? Nella storia dei videogiochi, gli add-on non rientrano certo nella categoria dei successi commerciali (basti pensare ai fallimentari tentativi di Sega negli anni 90). *De facto*, il lancio di Kinect è

stato percepito dal mercato come l'arrivo di una nuova console e come ogni nuova console che si rispetti, Kinect aveva bisogno di giochi. Tanti giochi. Dal 10 novembre del 2010, quando l'occhio elettronico di Redmond raggiunse i negozi di tutto il mondo, i giochi Kinect-enabled si sono moltiplicati. Quel bollino viola è stato posto addirittura sulla custodia del remake di *Halo: Combat Evolved* e sulla copertina di serie (ormai) storiche come *Forza Motorsport*. Eppure qualcosa non torna, perché la *line-up* ha assunto sembianze tutt'altro che piacevoli per gli appassionati delle due serie appena citate - i cosiddetti *hardcore gamers*.

Volendo sorvolare sulla fondatezza



**Kinect Star Wars** fu uno dei primi progetti utilizzati da Microsoft per evidenziare le potenzialità della periferica. Uscirà ad aprile.

a e sul significato dell'ormai inflazionata dicotomia *casual-hardcore*, è innegabile che Kinect abbia aperto la strada all'arrivo di una tipologia di giochi fino ad allora appannaggio (quasi) esclusivo di Nintendo. Titoli come *YourShape: Fitness Evolved* di Ubisoft o *Dance Central* di Harmonix (che ha dimenticato McCartney e *The Beatles: Rock Band* su quel palco, nel 2009) sono un ottimo esempio in tal senso e - contrariamente a ciò che si potrebbe pensare - fanno parte di quella piccola famiglia di prodotti in grado di giustificare l'acquisto della periferica. Già. Perché, a conti fatti, di quella sessantina di giochi che in qualche modo sfruttano il sensore di movimento,

pochi sono quelli che davvero vale la pena comprare (ma non ditelo a chi si lascia attrarre dalle false-promesse di Sega e del suo *Rise of Nightmares*). *YourShape*, ad esempio, ti sbatte subito in faccia le potenzialità della tecnologia Kinect: ti proietta dentro il gioco, letteralmente. E *Dance Central* riporta i giochi di ballo alle loro origini, ma senza tappetini. Roba di sicuro impatto: la pubblicità, poi, ha fatto il suo sporco lavoro. Fare passare come assoluta novità (quale poi effettivamente è) un sensore di movimento quattro anni dopo il boom di Wii, non era cosa semplice. Ma oggi bisogna fare i conti con un'utenza che inizia a stancarsi di abbattere birilli a *Kinect*

*Sports* (altra killer-application, per la cronaca).

"Crediamo che Kinect sarà importante in tutti i generi di giochi", diceva Phil Spencer, Microsoft Game Studios, qualche mese prima del lancio. Sì, come no... A onor del vero, Kinect è stato integrato in molti titoli first-party e non solo. Ma è davvero quel tipo d'integrazione che Microsoft voleva far passare come *rivoluzione*? Penso alla tech-demo di Peter Molyneux, *Milo & Kate*, di fatto un Tamagotchi di nuova generazione che non arriverà mai nei negozi, almeno su Xbox 360; a *Kinect Star Wars*, tanto utilizzato nelle campagne promozionali ma in uscita quest'anno come l'ennesimo gioco

Il bowling: uno degli sport più riusciti all'interno dell'offerta di *Kinect Sports*.



**KINECT  
SPORTS**  
SEASON TWO



Kinect su binari. No. Oggi, al netto del ballo, del fitness e delle frecce di *Kinect Sports: Stagione 2*, Kinect non è altro che un microfono panoramico attraverso cui impartire comandi vocali alla console; e a giochi come il già citato *Halo: Combat Evolved* o *Mass Effect 3*. Ecco come il sensore è stato integrato nei titoli più blasonati, eccezion fatta per *Forza Motorsport 4*, dove nell'apposita modalità si può guidare, sì, ma senza disturbarsi di accelerare o frenare; o per *Child of Eden*, il piccolo gioiello di Tetsuya Mizuguchi, l'opera per cui davvero, oggi, un utente Xbox potrebbe essere interessato a compare Kinect.

Ferma, ferma tutto. Un attimo. Ora che ci penso, basta spostarsi sul fronte dei party-games perché la prospettiva cambi totalmente registro. Prendi i giochi per bambini. *Kinectimals*, ad esempio, il *Nintendogs* di Microsoft, o *Kinect Disneyland Adventures*, dove è possibile girare liberamente per le vie di Disneyland, parlare con Topolino & co. e prendere parte a diversi minigiochi. Come

quello in cui sorvoli i tetti di Londra in compagnia di Peter Pan: un sogno che diventa realtà per centinaia di migliaia di bambini. Prendi *Once Upon a Monster* e i suoi Muppets, prendi *Double Fine Happy Action* e la sua totale irriverenza mista a non-sense, ideale per le serate tra amici: lasci la TV accesa e ogni tanto passi a dare dei calci ai palloncini con cui il gioco ha riempito il salotto. La magia della realtà aumentata.

Insomma, visto da qui Kinect assume tutto un altro fascino. Lo stesso di cui fa sfoggio quando nella dashboard della console ti permette di navigare i menù con qualche gesto o di fermare la riproduzione di un film con un "Xbox, pausa". Fantascienza, fino a qualche mese fa. Ecco, forse Kinect deve ancora scoprire se stesso. Dovrebbe smetterla di proiettare sul suo io una personalità da *hardcore gamer* che non gli appartiene. Perché l'atteso *Fable: The Journey*, il primo *Fable* a sfruttare la periferica, è un gioco di Molyneux. E sappiamo bene che fine fanno le sue promesse.



TECH . GAMES . MUSIC . BOOKS . COMICS . CINEMA



**PLAYERS**  
**PODCAST**

**L'INFORMAZIONE CHE NON C'ERA**  
iTunes + [www.playersmagazine.it](http://www.playersmagazine.it)

# STREET FIGHTER

## UN HADOUKEN LUNGO 25 ANNI

di Pietro Recchi

**N**el serio universo di Street Fighter, poco importa che tu sia un esperto di arti marziali giapponese, un pugile-dandy britannico, un asceta indiano, un freak della giungla o un gigantesco wrestler russo: quello che conta è il combattimento. Due personaggi,

due barre d'energia e una varietà di situazioni e approcci tale da fare somigliare un round di Street Fighter più a un elegante incontro di scacchi eseguito a velocità warp che a una burbera scazzottata da strada.

**Players** celebra i 25 anni della saga di beat 'em up a incontri più famosa del

mondo con una retrospettiva preparata non tanto come fredda lista di tutti i capitoli usciti negli ultimi venticinque anni (compito improbo e sostanzialmente inutile), ma per capire come e perché sia nato Street Fighter, quali molteplici forme ha assunto nel tempo e quale futuro attende l'epopea picchiaduristica di Capcom.

## ROUND 1

### L'ALBA DI RYU E KEN 1987-1991



*Ryu contro Sagat nel primo Street Fighter. Una scena destinata a ripetersi per molte, molte volte*

**C**orreva la metà degli anni ottanta quando Capcom, gelosa del successo riscontrato dai seminali Karate Champ (Data East, 1984) e Yie-Ar Kung Fu (Konami, 1985), pose lo sviluppo di un picchiaduro a incontri tra le priorità. A dirigere il progetto mise la coppia Takashi Nishiyama - Hiroshi Matsu-

moto, già responsabile del beat 'em up a scorrimento Avengers e assunse ad hoc un graphic designer destinato di lì a poco a fare parecchio parlare di sé: l'allora ventiduenne Keiji Inafune; il progetto si concretizzò nel 1987 nello Street Fighter originale. A fronte di una forte derivazione dai due titoli citati sopra e un gameplay

azzoppato dalla scarsissima reattività dei comandi installati sui cabinati dell'epoca, Street Fighter introdusse una serie di novità - tanto estetiche quanto di sostanza - che ne decretarono un buon successo sia in Giappone sia in America, tale da giustificare un certo seguito.

# ROUND II

ALLA CONQUISTA DEL MONDO 1991-1996



L'hadouken di Ryu, uno dei numerosissimi tratti distintivi della serie

Orfana di Nishiyama e Matsumoto (che di lì a poco verranno assunti da Shin Nihon Kikaku - SNK - per sviluppare alcuni dei più celebri rivali di *Street Fighter*, come le serie *Fatal Fury* e *Art Of Fighting*), Capcom, nella persona di Yoshiki Okamoto, assegnò l'onere di sviluppare un degno successore a *Street Fighter* al triumvirato Funamizu-Nishitani-Yasuda.

Dal primo capitolo furono mantenuti il caratteristico lay-out a sei tasti (nonostante fosse giudicato "troppo complicato" dai piani alti di Capcom, che premevano per un ritorno a un più classico schema a due tasti calcio-pugno) e i personaggi di Ryu, Ken, Sagat e Mike Bison (poi ribattezzato Balrog nei mercati occidentali, onde evitare problemi legati alla somiglianza con il più

famoso Tyson). A questi si aggiunsero quindi E.Honda, Guile, Chun-Li, Blanka, Dhalsim e Zangief, ciascuno caratterizzato da uno stile di combattimento e da un moveset specifico. Ma il vero colpo di genio fu di rendere tutti questi personaggi controllabili dal giocatore, una novità assoluta per l'epoca, che aggiunse infiniti strati di profondità al gioco e lo rese, fin dalla sua uscita nel 1991 un successo su scala planetaria. Per fare fronte alla domanda incredibile, furono spediti per il mondo qualcosa come 60.000 cabinati, un numero esorbitante che l'industria arcade non vedeva sin dai gloriosi tempi di *Donkey Kong*.

Come prevedibile, Capcom decise di sfruttare il momentum di *Street Fighter II* e introdusse sul mercato una serie gargantuesca di sequel, a

partire da *Street Fighter II Champion Edition* (1992), che diede per la prima volta la possibilità di impersonare anche i quattro boss del titolo originale (M.Bison, Balrog, Sagat e Vega), portando così a dodici il numero totale di lottatori. Ça va sans dire, il mercato casalingo fu parimenti tempestato da sequel del gioco, caratterizzati spesso e volentieri solo da innovazioni - eufemisticamente - marginali. Questa strategia portò nel giro di pochi anni alla completa saturazione del mercato e, complice la forte affermazione di serie concorrenti (perlopiù prodotte dalla rivale "storica" SNK: tra le più importanti ricordiamo *Fatal Fury*, *Art Of Fighting* e *The King Of Fighters*), per la serie *Street Fighter* cominciò un lento quanto inesorabile declino.



*The King Of Fighters (qui nell'edizione '94) rappresento' negli anni novanta uno dei principali rivali della saga Capcom*



*Chun Li contrasta C.Jack nel tremendo Street Fighter EX*

## ROUND III

### GLI ANNI BLU E IL CAPOLAVORO 1996-2008

La risposta di Capcom a questa inversione di mercato fu lo sviluppo della serie *Street Fighter Alpha* (chiamata *Zero* in Oriente). Promotrice di un marcato cambiamento estetico (adesso incentrato tout-court su uno stile anime) e di una serie di fortunate innovazioni a livello di gameplay (come le Super Combo a tre stadi, le Alpha Counter e la parata aerea), la serie Alpha si pose cronologicamente tra il primo e il secondo capitolo della serie, aggiungendo una pseudo-continuity che contribuì a risolvere parecchie parti della trama sottesa a *Street Fighter*, finora invero piuttosto fumosa. Lo spin-off ebbe complessivamente un ottimo successo e riuscì - perlomeno temporaneamente - a contenere l'emorragia di interesse (e vendite) che colpì la serie a metà degli anni novanta.

Il knock-out fu però solo una ques-

ione di tempo: nel goffo tentativo di contrastare l'incredibile popolarità dei picchiaduro poligonali in 3D (*Tekken* e *Virtua Fighter* in primis), titoli in media ben più poveri ludicamente ma assai più accattivanti e spettacolari esteticamente, Capcom sviluppò insieme ad Arika il pessimo *Street Fighter EX*, primo episodio della serie con grafica poligonale (ma con meccaniche saldamente ancorate al 2D). L'insuccesso del gioco (e della pletora di seguiti/conversioni che seguì) fu devastante, e fece retrocedere la serie da primadonna assoluta a franchise di terz'ordine.

È curioso come proprio in questo medioevo della saga sia stato poi pubblicato quello che rimane, a detta di molti, il vertice qualitativo assoluto della serie Capcom (nonché del picchiaduro 2D a incontri tutto): *Street Fighter III Third Strike: Fight For The*

*Future*. Naturale evoluzione dei precedenti episodi di *Street Fighter III*, *New Generation* (1997) e *Double Impact* (1998), *Third Strike* eleva il picchiaduro a vera e propria opera d'arte, grazie a un roster molto vario, l'ottimizzazione della meccanica di blocking (spesso chiamata impropriamente parry) e un comparto audiovisivo talmente superlativo da non sfigurare nemmeno oggi, a ben tredici anni di distanza. Nonostante tanta abbondanza, *Third Strike* faticò a imporsi su grandissima scala, principalmente a causa di una curva di apprendimento estremamente ripida e della ricchezza spaesante del combat system. Il roster, composto principalmente da new-entries strampalate e decisamente "freak" (con i soli Ryu, Ken e Chun-Li a rappresentare le precedenti versioni del gioco), non aiutò poi certo in questo senso.

Il gigantesco Hugo ha la meglio su Alex in *Street Fighter III: Third Strike*, pinnacolo assoluto della serie e del genere tutto



## ROUND IV

### BACK TO THE BASIC 2008-2012

**S**treet Fighter IV, annunciato da Capcom nel corso del autunno 2007, ha dimostrato come la casa giapponese sia abilissima nell'imparare dai propri "errori". Reduce dall'ingiusto insuccesso di *Third Strike*, Capcom si prese quasi un decennio di pausa per preparare quello che, di fatto, si è rivelato essere, più che un seguito, un vero e proprio reboot/ritorno alle origini per la serie. Via quindi il cast "strano" di *Street Fighter III* e le sue meccaniche riservate a pochi eletti, e dentro con un roster composto da tutte le vecchie glorie del secondo capitolo (più una serie di azzeccate aggiunte) e un gameplay secco, lineare ma per questo

fruibile da un pubblico sicuramente più ampio.

Le scelte fortunate di design non si fermarono a questo, introducendo anche uno stile grafico molto accattivante, con splendidi modelli 3D a fare il paio con coloratissimi sfondi animati in maniera altrettanto convincente. Considerata la bontà del prodotto finale (e il digiuno forzato a cui erano sottoposti gli appassionati di picchiaduro), non stupisce come *Street Fighter IV* sia riuscito a ottenere un ottimo successo, rilanciando il beat 'em up 2D a livello mondiale e ponendo le basi per la recentissima seconda Golden Age del genere.

Comme d'habitude chez Capcom non sono poi mancate revisioni del gioco, concretizzatesi prima nell'uscita retail di *Super Street Fighter IV* (2011) e, successivamente, in una serie di espansioni/DLC atte principalmente al continuo ribilanciamento del gioco, processo culminato (per il momento) nella *Arcade Edition 2012*. Alla diffusione del titolo ha contribuito in larga parte l'eccezionale netcode incluso da Capcom, pur non essendo l'online una novità assoluta per la serie (già alcuni titoli sviluppati per PS2 e Xbox, così come il remake in alta definizione di *Super Street Fighter II Turbo*, includevano questa opzione).



L'eccellente reboot effettuato con *Street Fighter IV* ha ridato linfa vitale tanto alla serie quanto al genere d'appartenenza

# ROUND V

## IL FUTURO 2012 - ?

**T**rainato dall'enorme successo di *Street Fighter IV* e del suo immediato sequel, il beat 'em up a incontri sta vivendo in questi anni una vera e propria seconda giovinezza. Non deve quindi stupire come, a distanza di poco tempo, siano apparsi sul mercato tanto nuove versioni di serie che sembravano dimenticate (un esempio su tutti: *Mortal Kombat 9*, pubblicato lo scorso anno), quanto prodotti completamente nuovi (l'ottimo *Blaz Blue* e l'imminente mega

cross-over *Street Fighter X Tekken*). Senza dimenticare vecchie glorie ripescate tutto d'un tratto (vedi *Marvel Vs. Capcom*, serie inattiva dal lontanissimo 2000, oppure i gustosi *King Of Fighters XII-XIII*, a firma SNK-Playmore).

Ciliegina sulla torta, è notizia degli ultimissimi giorni quella che vorrebbe Capcom alle prese addirittura con lo sviluppo di un nuovo *Darkstalkers*. In pieno periodo di revival picchiaduristico, appare difficile prevedere se il

processo culminerà con una nuova saturazione del mercato - e conseguente, inevitabile secondo declino - oppure se il genere sarà oggetto di uno sfruttamento meno estremo.

Ovviamente, i detrattori e gli eterni critici puntano il dito verso la prima ipotesi. Nel frattempo, gli appassionati di uno dei generi più storici e longevi del videogioco tutto si godono questo periodo di magnifica opulenza senza farsi troppe questioni. Carpe diem, insomma. Anzi, carpe shoryuken.



*Street Fighter X Tekken* è il recente crossover tra le saghe Capcom e Namco, protagoniste negli anni novanta di un'acerrima rivalità

# videogaming borderline Outcast.it

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



[dedicated to  
borderline  
players]

# Ritorno al Futuro

Parte I

di Emanuele Bresciani

**A**vete mai sognato di poter viaggiare nel tempo, portare con voi la vostra rock band preferita del 21mo secolo e farla esibire in un qualche festival tipo nel 1958 davanti a Chuck Berry un po' come fece Michael J. Fox in *Ritorno al Futuro*? Io tante volte, perchè sono sicuro che l'atmosfera che si respirerebbe in un'occasione del genere sarebbe elettrica, carica di esaltazione e stupore. In un attimo si motiverebbero giovani menti quanto artisti navigati, si cambierebbe la storia partendo da un piccolis-

simo gesto tanto impreveduto quanto radicale: suonare davanti ad un pubblico recettivo, ma impreparato a quello che sta per succedere.

Giocare oggi *Asura's Wrath* mi ha riportato alla mente i giorni passati davanti al cabinato di *Dragon's Lair*. Credevamo di partecipare ad un evento collettivo che avrebbe cambiato la Storia del videogioco moderno ed invece abbiamo solo assistito ad un'idea geniale e splendidamente realizzata, ma troppo limitata e troppo poco flessibile per poter avere un futuro nell'intrattenimento.

Contrariamente al mio sogno di cui sopra, *Dragon's Lair* è stato un tuffo nel futuro che non ha lasciato una reale eredità a breve giro di Storia à la Marty McFly. Non ha ispirato designers che creassero giochi paragonabili a film interattivi, con una storia appassionante e con controlli meno frustranti. Eppure, davanti al gioco di CyberConnect2 non posso fare a meno di pensare che finalmente ci troviamo di fronte ad un nuovo modo di vedere il videogioco che però ha un serio debito verso i laser-games dei nostri ricordi; in particolare verso *Esh's Aurunmilla*, un



**Piattaforma:** PlayStation 3, Xbox 360  
**Sviluppatore:** CyberConnect2  
**Produttore:** Capcom  
**Versione:** PAL  
**Provenienza:** Giappone

laser-disc di Funai del 1984, giapponese fino al midollo ed in quanto tale pieno di gesta ancora più eroiche e spaccane di quanto fosse capace Dirk The Daring nel castello di Singe.

*Asura's* è il nipotino sotto steroidi di *Esh's*. Un anime interattivo, ipercinetico e ipersbruffone pieno di cose grosse destinate a diventare molto più grosse. Bello perchè poco scontato, quasi mai lento o ancora peggio noioso, pieno di omaggi e citazioni ai grandi eroi della moderna epica occhiomandorlata. *Naruto* e *Dragonball* sono i due nomi più a portata di mente ma ci sono anche

*Berserk* e chissà quanti altri che alla mia età in avanzato stato di decomposizione stento a riconoscere. Ma la sua essenza è anche il suo limite: *Asura's* è un non-gioco, una splendida sequenza di azioni sborone legate da veloci e sempre simili QTE, intervallata occasionalmente da brevi sequenze di brawling, tipo uno *Streets of Rage*, ma tridimensionale e con un parco mosse altrettanto limitato. Niente che possa provocare erezioni ai fanatici di *Bayonetta* o *Ninja Gaiden*.

Eppure *Asura's Wrath* vince pulito. Perchè è stato chiaro fin dall'inizio quello che voleva proporre

e lo fa bene, anzi, benissimo. Perchè è un gioco pieno di carattere ed è un must-buy se ami l'epica combattiva nipponica in salsa cyber-buddista con punte di western. Perchè è diverso, coraggioso, perchè ha musiche bellissime ed ispirate. Perchè la storia non va a parare dove pensi, perchè puoi rigiocare ogni singolo capitolo, per gli intermezzi ed i coming-soon che mimano le serie TV dei nostri ricordi più nerd. Insomma, vai, compra e finanzia questi progetti. Non sono la perfezione ma aprono nuovi scenari. Ne abbiamo bisogno. Vai. Ciao. E chiudi la porta prima di uscire.

# Ritorno al Futuro

Parte II

di Piero Ciccio

In *Ritorno al Futuro - Parte II*, Robert Zemeckis spedisce Michael J. Fox nel 2019 e lo fa tremare davanti all'immagine tridimensionale di uno squalo gigante, che si rivela essere la pubblicità di un fantomatico diciannovesimo film della serie *Jaws (Lo Squalo)*. La scena non è solo un omaggio del regista al suo mentore, Spielberg, ma incarna anche la voglia di giocare a indovinare il futuro propria di Zemeckis, che, considerato l'indirizzo assunto recentemente dal cinema mainstream, non sbagliava di molto la sua previsione.

Il videogioco somiglia un po' allo Zemeckis della trilogia di *Ritorno al Futuro*: è un eterno adolescente, che appartiene al presente, rievoca il passato e scommette sul futuro, azzeccando talvolta il pronostico. Teoricamente, *Asura's Wrath* sarebbe stato in grado d'incarnare appieno tale immagine, in quanto aveva tutti i numeri per rinnovare il fenomeno anni Ottanta dei giochi su laserdisc attraverso inedite applicazioni di periferiche attuali, come Kinect, regalando a queste ultime la tanto agognata killer application. Immaginate se,

sbracciandovi davanti al televisore come dei cosplayer isterici di Kenshiro, vedeste i vostri movimenti tradursi su schermo nella raffica di mille pugni con cui un semidio orientale disintegra un gigante più grande della Terra stessa. Si tratta di un grado d'interazione (e di esaltazione) che gli amanti degli action game hanno inseguito invano sin dai tempi delle interfacce sperimentali à la Sega Activator e che, oggi, il gioco *CyberConnect2* aveva a portata di mano. Purtroppo, nel 2012, *Asura's Wrath* propone ancora cinematiche in-



terattive da far scorrere a suon di quick time events, risolti nella maniera più obsoleta, tra movimenti prestabiliti delle leve analogiche e tempestive pressioni di tasti. In sintesi, è come se il succitato cartellone pubblicitario di "Jaws 19" si fosse animato con dei disegni al neon, anziché in 3D.

Pur volendo inquadrare il prodotto come un anime semi-interattivo, c'è poco da stare allegri. L'estetica è modesta sul piano tecnico, mentre, sotto il profilo del design, prende in prestito elementi da vari manga e anime, riproducendoli con lo stile vuoto

ed estetizzante di un madonnaro, senza che il pastiche iconografico presenti tracce di personalità. Finanche la rielaborazione cyber-mistica delle divinità orientali, che dovrebbe essere uno degli elementi figurativi più caratteristici del prodotto, sembra una copia carbone delle illustrazioni a sfondo mitologico prodotte da Keita Amemiya (e la cosa risulta un po' come rubare in casa propria, considerati i trascorsi dell'artista in Capcom, nel ruolo di designer per alcuni episodi di *Onimusha*). Stesso discorso vale per la trama, che

stagna nei manierismi shounen più beceri e deriva l'unico aspetto concettualmente interessante (una rilettura del mito degli Asura in chiave "gnostica") da manga come *Saiyukiden* (**Players** #12).

Non originale, ma solo inconsueto, *Asura's Wrath* pare pensato per i geek del futuro, che lo rivaluteranno tra vent'anni, ricordando le bizzarrie videoludiche del loro passato... o almeno così ha confessato il mio me stesso del 2032, appena sceso dalla macchina del Dottor Emmet Brown.



# THE LAST STORY™

ラストストーリー

## Terzo Movimento

di Dario Oropallo

**P**oche console possono vantare una fama così vasta, un così grande numero di estimatori e, al tempo stesso, di feroci detrattori. È a quest'ultimi che sembra dedicata questa *sinfonia* finale, una composizione che con i suoi primi movimenti ci ha consegnato due videogiochi eccellenti e continua con questo terzo movimento, intitolato *The Last Story*.

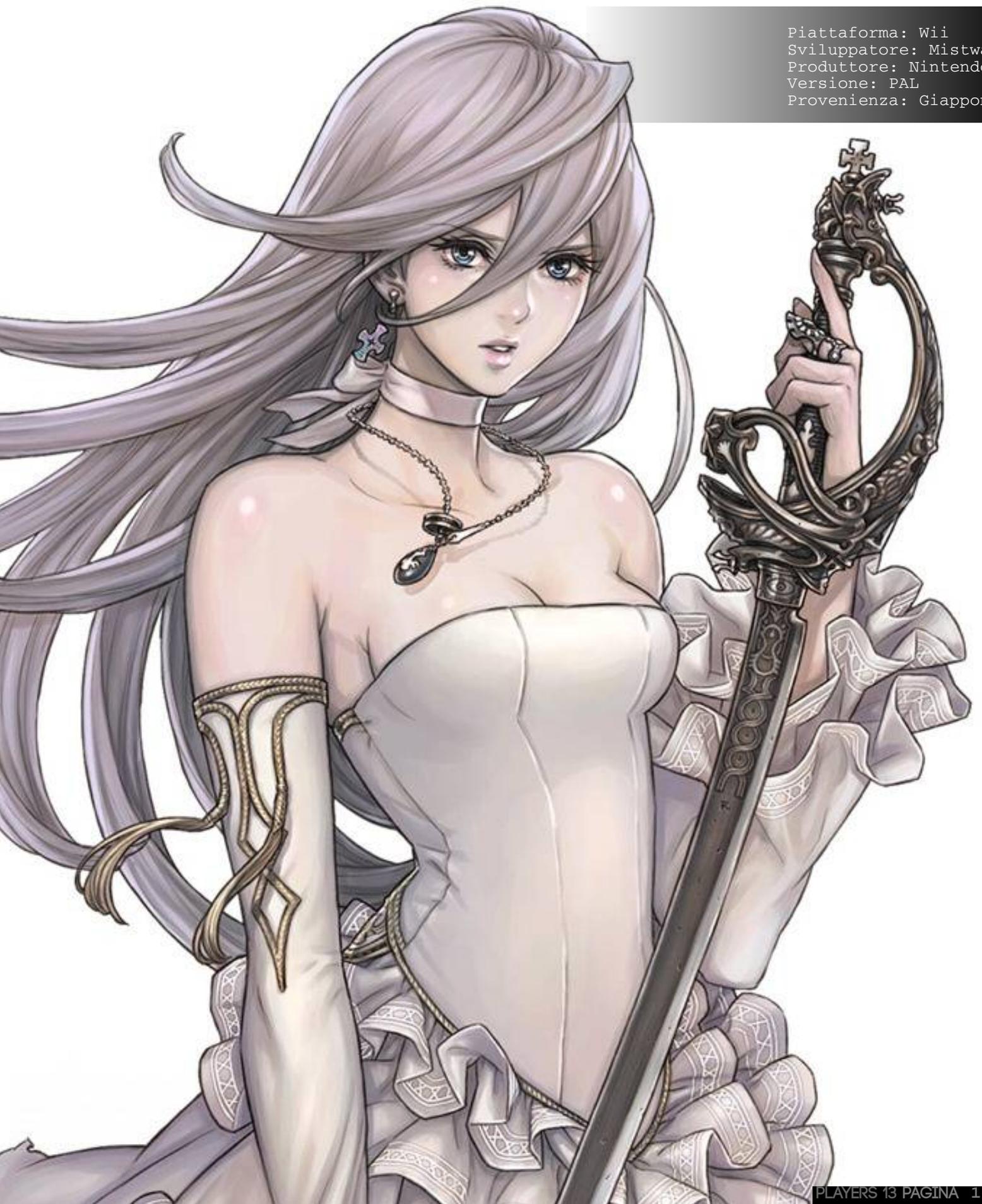
L'ultimo titolo di Mistwalker è stato concepito come un punto di rottura, un'opera in cui riportare il gioco ai suoi elementi essenziali. Il famigerato director del gioco, il creatore di *Final Fantasy*

Hironobu Sakaguchi, ammette: "ho iniziato passando un sacco di tempo a pensare a cosa significa raccontare una storia in un gioco. Ma sono andato oltre la semplice considerazione della storia e ho ripensato anche agli elementi essenziali del sistema". L'aspetto narrativo di *The Last Story* riprende alcuni elementi presenti nel precedente *Lost Odyssey*, sebbene rinunci alle caratteristiche più sperimentali del predecessore, ripropone ed approfondisce alcuni dei temi più cari all'ex vice presidente di Square: l'amicizia, il rapporto tra uomo e natura, il potere e, al di sopra di tutto, l'amore. È difficile non lasciarsi trasportare dalle vicende che coinvolgono i

personaggi principali e soprattutto dalla romance che coinvolgerà Zael e Calista; malgrado la linearità ed una certa prevedibilità della vicenda, è interessante notare la cura e la minuzia dedicate anche alle missioni secondarie. Pur non raggiungendo la caratterizzazione e la varietà di altri giochi, queste missioni presentano una serie di compiti che, spezzando il forsennato susseguirsi delle vicende, permettono al giocatore di distendersi leggermente.

All'importanza della trama non corrisponde un'eguale qualità dei vari elementi di gioco: l'esplorazione risulta decisamente limitata nella maggioranza delle ambientazioni e sarà libera solo nel-

Piattaforma: Wii  
Sviluppatore: Mistwalk  
Produttore: Nintendo  
Versione: PAL  
Provenienza: Giappone



# THE LAST STORY™



l'intricato borgo di Lazulis. Da qui il giocatore potrà svolgere una serie di missioni secondarie, atte a migliorare le statistiche dei personaggi ed il loro equipaggiamento. La gestione dell'inventario risulta particolarmente efficace grazie ai numerosi oggetti utilizzabili ed alle loro numerose migliorie, senza dimenticare la piacevole possibilità di scegliere i colori e gli accessori indossati dai componenti del party. Rispolverando un uso assai diffuso nei JRPG bidimensionali, ogni personaggio avrà svariate abilità personali che potrà utilizzare in combattimento: la pianificazione delle battaglie, unitamente alle combinazioni di attacchi fisici e magici, risulterà particolarmente importante. L'adozione di un sistema di

coperture piuttosto semplice e di una visuale in prima persona nell'uso delle armi da lancio è soddisfacente, anche se verrà vanificata dalla facilità con cui è possibile rafforzare i personaggi e dalla cura automatica – dopo ogni battaglia tutti i personaggi saranno curati automaticamente e recupereranno eventuali vite perdute.

Anche tecnicamente *The Last Story* mostra degli squilibri notevoli; mi riferisco in particolare alla grafica che, pur gestendo ambientazioni piuttosto limitate, presenta vistosi cali di frame rate. Solo l'ispirato design di Kimihiko Fujisawa riesce a salvare un lavoro poco più che sufficiente, mostrandoci un mondo fantastico affascinante e dipingendo un gruppo di personaggi che, debi-

tore dell'animazione nipponica degli ultimi dieci anni, vive realmente in esso. A dir poco eccellente la colonna sonora composta da un ispirato Nobuo Uematsu, che non teme confronti con il passato, che piuttosto omaggia con intelligenza, come durante la pioggia di stelle cadenti ammirata da Zael e Calista: la protagonista vocalizza una canzone, ricordando l'originale *Aria di Mezzo Carattere* di *Final Fantasy VI*.

In una sinfonia il terzo movimento è solitamente un minuetto o uno scherzo: *The Last Story* rientra in pieno in questa definizione accompagnandoci, prima adagio e poi andante moderato, all'ultimo movimento dell'inaspettata *nona sinfonia* di Wii.

**THE  
FREE  
MAN**



## **Il Podcast del Tentacolo Viola**

Un podcast per persone che  
sanno ascoltare

iTunes: Il Tentacolo Viola 

 Search: IlTentacoloViola

twitter.com/iltentacolo 

 iltentacoloviola.<sub>[punto]</sub>wordpress.<sub>[punto]</sub>com



# SSX™

## Volare sulla Neve

di Emilio Bellu

**Q**uando EA ha annunciato il nuovo *SSX*, i fan della serie hanno sudato freddo. Presentato con il titolo: *SSX: Deadly Descent*, il primo trailer mostrato durante lo scorso E3 era caratterizzato da uno stile cupo e inquietante, e ha presentato uno scenario dove lo scopo del gioco era sopravvivere, non mettersi alla prova con i trick più spettacolari possibili come negli altri capitoli della serie. La reazione è stata molto negativa, tanto da costringere gli sviluppatori a una rapida retromarcia per ritrovare i favori dei fan. I video rilasciati in seguito hanno presentato un look

più simile a quello che ha reso famosa la serie, in particolare nel terzo episodio, uno dei più amati in assoluto. Arrivato nei negozi dopo un anno, *SSX* si basa su un perfetto equilibrio tra surreale e autentico. Le montagne del gioco sono state realizzate partendo da delle foto spaziali della NASA e sono tutte basate sulle loro controparti reali, successivamente modificate per diventare dei parchi giochi per snowboarder virtuali, dove è possibile esibirsi in centinaia di trick ai confini della realtà. In giochi come *SSX*, le regole dello sport non hanno più valore. Nello snowboard, è importante capire come domare la neve. In *SSX*, è importante capire come volare.

*SSX* è tutto basato sulla capacità del giocatore di vincere gare sulla neve, alcune incentrate sulla velocità, altre basate sulla bravura nel mettere assieme un gran numero di acrobazie. Ma l'idea dei deadly descent non è mai stata abbandonata. Le nove vette del gioco vanno affrontate con l'obiettivo di non morire. Una deviazione notevole dello stile della serie, molto bene integrata con il resto del gioco. Affrontare una deadly descent costringe a pensare al gioco in maniera completamente differente; è un altro modo per migliorare le proprie abilità e prendere confidenza con il sistema di controllo.

*SSX* è un bel gioco da guardare: è fluido e stabile,



Piattaforma: XBOX360,  
Playstation 3  
Sviluppatore: EA Canada  
Produttore: EA Sports  
Versione: PAL  
Provenienza: USA



caratteristiche imprescindibili per sfide che richiedono tempismo perfetto. Ma come e più che nelle edizioni precedenti, è l'audio il modo migliore per capire il cuore di *SSX*. Nonostante la selezione delle canzoni sia meno ispirata rispetto ai due capitoli precedenti, quello che non è cambiato è il modo in cui la musica reagisce al gameplay. Diminuisce in volume durante un salto enorme; si "rompe" dopo una caduta; va a tutta potenza dopo che si è chiuso un trick. Non c'è tregua. Tutto si collega in maniera perfetta. Questo ultimo capitolo ha dato ancora più senso al flow: andare sempre avanti e non cadere fa salire il moltiplicatore delle combo, tornare indietro lo fa scendere, e la

musica ci punisce quando non si riesce a mantenere un ritmo fluido.

La vera novità di *SSX* nel 2012 è la componente online, dove tutti competono con il resto del mondo in una serie di sfide che danno il senso di una comunità gigantesca, viva, che continua a crescere in una sfida infinita. In ogni momento è possibile accedere a una lista di eventi in cui possono partecipare migliaia di persone, spesso dopo avere investito una somma di crediti virtuali. A competizione finita, a seconda della qualità della propria prestazione si vincerà una fetta di crediti più o meno alta. Così si può competere con centinaia di migliaia di persone, in continuazione, senza aspettare, cre-

ando rivalità con nemici e sconosciuti. È una sensazione esilarante, e la dimostrazione che EA ha capito più di tutti il valore del multiplayer asincrono: in questo caso ha creato un'esperienza potenzialmente infinita.

EA, come Activision ha fatto con *NBA Jam* e Sensible Software con il loro *Soccer*, ha preso uno sport e l'ha ribaltato per creare qualcosa di nuovo. Questo gioco è tutto basato sulla voglia di trovare un ritmo, di migliorarsi, di reagire in continuazione alle sfide proposte. *SSX* è uno dei migliori esempi di sempre di un'idea precisa di videogioco, fatta di high scores, runs e combo. Forse è l'idea più pura di videogioco, e perdersi dentro è inebriante.




 The logo for SoulCalibur V is rendered in a highly stylized, metallic font. The letters 'Soul' and 'Calibur' are primarily silver with blue and purple energy-like patterns inside. The 'V' is a large, sharp, red and silver character. The entire logo is set against a background of white, cracked, stone-like textures.

# Il più moderno dei classici

di Francesco Barberi

**I**l quinto capitolo della celebre saga di picchiaduro all'arma bianca, *SoulCalibur*, non sarebbe nemmeno dovuto uscire. Le vendite - tutt'altro che confortanti - dei precedenti capitoli avevano indotto Namco a mettere la serie in stand by. Solo le furibonde sommosse dei fan sulla Rete, armati di petizioni e mail urticanti, sono riuscite a smuovere le acque, attirando l'attenzione di Katsuhiro Harada, storico padre di Tekken, il quale ha in fretta e furia assemblato un team per dare ai 'Caliburisti lame per i loro denti.

Sarebbe lecito chiedersi quali additivi chimici avessero i ramen e gli okonomiyaki consumati dai Project

Soul, sviluppatori capitanati da Daishi Odashima, visto il risultato del loro lavoro: una bomba. *SoulCalibur V* è un titolo estremamente coraggioso, che raccoglie il meglio di tutta la saga, pota tutti i rami secchi e introduce novità radicali al sistema di combattimento. Ma andiamo con ordine. Premettiamo che per noi in un picchiaduro a incontri, quale è appunto il quinto *SoulCalibur*, ciò che veramente conta sono il sistema di combattimento e la componente multiplayer, e di questi tratteremo. Chi è unicamente interessato al gioco in singolo farebbe meglio a guardare altrove, il neonato Namco non è per lupi solitari.

Cosa ha sempre reso la

saga di Mitsurugi e soci unica, speciale? L'impeccabile gestione delle tre dimensioni nel combattimento, l'introduzione del Guard Impact (una manovra difensiva che permetteva di deviare i colpi avversari) e l'air control, la possibilità di muoversi a mezz'aria per ridurre (o aumentare, in caso di goffaggine) il danno delle c.d. juggle, le combo a mezz'aria. Dal 1999 - anno del primo, storico capitolo, pietra miliare del genere, apparso sull'indimenticato Dreamcast - a oggi, possiamo dire senza timore di smentita che *SoulCalibur V* è l'episodio più innovativo e "diverso" della saga.

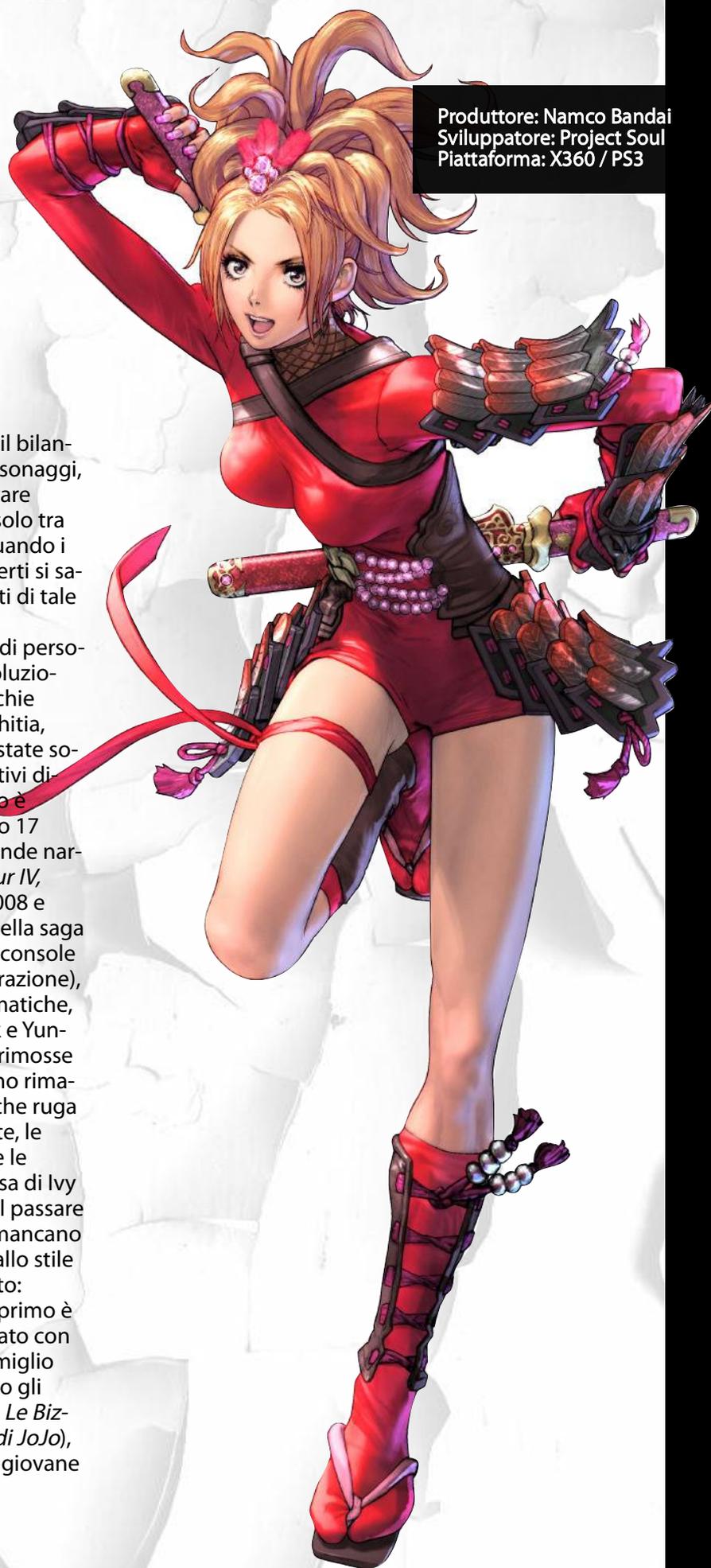
La prima novità che salta

Produttore: Namco Bandai  
Sviluppatore: Project Soul  
Piattaforma: X360 / PS3

all'occhio è la presenza di una nuova barra accanto a quella dell'energia. Strizzando un occhio ai picchiaduro bidimensionali, i Project Soul hanno introdotto meccaniche ben note agli amanti di *Street Fighter*, ma totalmente inedite in *Soul*. Ciascun personaggio può ora, infatti, previa spesa di una barra speciale o di una sua porzione, rispettivamente sferrare un attacco devastante, detto Critical Edge, o potenziare alcune mosse base, esattamente come accade con le mosse EX dei giochi 2D. Anche i Guard Impact hanno ora un costo in termini di barra, non se ne può più abusare come prima. A quella che potrebbe sembrare una scelta limitante per le opzioni difensive disponibili, fa da contraltare l'introduzione del Just Guard. Proprio come in *Street Fighter III*, con un input preciso della parata, al momento dell'impatto dei colpi avversari, li si potrà mandare a vuoto, aprendoci così un varco per contrattaccare o punire. Una meccanica di tal genere rivoluziona grandemente il sistema di

gioco, così come il bilanciamento dei personaggi, che si potrà valutare esaustivamente solo tra qualche mese, quando i giocatori più esperti si saranno impadroniti di tale tecnica.

Anche il roster di personaggi è stato rivoluzionato. Alcune vecchie glorie, come Sophitia, Kilik e Taki, sono state sostituite dai rispettivi discendenti (il titolo è infatti ambientato 17 anni dopo le vicende narrate in *SoulCalibur IV*, pubblicato nel 2008 e primo episodio della saga ad apparire sulle console dell'attuale generazione), altre meno carismatiche, come Talim, Rock e Yunsung, sono state rimosse e altre ancora sono rimaste, ma con qualche ruga in più. Non temete, le bombe nucleari e le chiappone in ghisa di Ivy sono tetragone al passare del tempo. Non mancano due new entry dallo stile totalmente inedito: Z.W.E.I. e Viola. Il primo è un truzzo palestrato con un lupo come famiglia (che ricorda molto gli Stand del manga *Le Bizzarre Avventure di JoJo*), la seconda è una giovane



maga, che usa come arma un artiglio di kruegeriana memoria e un globo magico.

Poche parole sul comparto audiovisivo, che eccelle sotto ogni punto di vista: modelli poligonali, stage, doppiaggio e colonna sonora non prestano il fianco a critiche, *SoulCalibur V* è una delizia per i sensi.

Dulcis in fundo, la modalità multiplayer. Il gameplay granitico del titolo Namco garantisce decine e decine di ore di divertimento da spendere affettando amici e nemici, soprattutto grazie all'online, dotato di un netcode ottimizzato nel miglior modo possibile, tanto da fare gridare al miracolo. "Iniettatemelo in vena" è un pensiero che più volte ci è passato per la mente in fase di testing.

*SoulCalibur V* rappresenta sia un punto d'arrivo che un punto di partenza per i picchiaduro 3D, è l'esempio di come un genere abbia saputo reinventarsi e adattarsi alle esigenze della modernità, puntando tutto sul gioco competitivo, ibridandosi con sistemi apparentemente inconciliabili e prendendo solo il meglio dal proprio passato. Ancora una volta è il caso di dirlo: The Legend Will Never Die.





Piattaforma: PS3, Xbox 360, PC  
Sviluppatore: Starbreeze Studios  
Produttore: Electronic Arts  
Versione: PAL  
Provenienza: Svezia

di Candido Romano

## RITORNO AL FUTURO

## SYNDICATE

**S**yndicate, sviluppato da Bullfrog e pubblicato da Electronic Arts nel 1993, è stato uno di quei titoli che ha lasciato un solco nella storia dei videogiochi. Per anni in molti hanno bramato il ritorno del franchise: oggi il nuovo *Syndicate* è realtà e si scontra con un padre di tutto rispetto.

Accantonata la visuale isometrica, Starbreeze Studios sceglie una gestione della telecamera in prima persona: *Syndicate*, riducendo il giudizio all'osso, è un FPS. Ritornano comunque alcuni degli elementi che hanno caratterizzato il predecessore e che attingono a piene mani dall'immaginario cyberpunk, cioè un mondo distopico governato da multinazionali

in eterna lotta tra loro per il recupero di preziosi chip neurali, in grado di donare incredibili poteri.

Il giocatore controlla Miles Kilo, un agente speciale alle dipendenze del sindacato Eurocorp, dotato dell'avanguardistico neuro chip DART 6. L'espedito dona al gameplay quegli elementi strategici che differenziano *Syndicate* dalla moltitudine di FPS a base di script che invadono il mercato odierno. Durante gli scontri è possibile utilizzare le capacità di hacking per interagire con gli elementi dello scenario, oltre a prendere il controllo dei nemici, che diventeranno alleati o addirittura si suicideranno a comando. Diverse strategie possono essere messe in campo

anche grazie all'attivazione di una visione "alla Predator", in cui l'attenzione si concentra solo sugli elementi dotati di calore: in questo modo si può vedere la posizione dei nemici.

La modalità che però riprende i fasti del passato è quella cooperativa online per quattro giocatori, con meccaniche di gioco che attingono a piene mani dalle origini della serie, che permetteva infatti di imbastire strategie di attacco prendendo il controllo di quattro agenti.

Con questa nuova iterazione di *Syndicate* accade quello che solitamente succede alle opere riproposte dopo molti anni: un buon titolo ma fondamentalmente un'esperienza diversa dall'originale.

# RESIDENT EVIL®

## REVELATIONS

Piattaforma: 3DS  
 Sviluppatore: Capcom  
 Produttore: Capcom  
 Versione: Pal  
 Provenienza: Jap

di Li Vigni Alberto

## RITORNO AL FUTURO

## RESIDENT EVIL REVELATIONS

Come sovente accade per i media franchise di lunga data, è difficile accontentare tutte le frange del pubblico quando si crea un nuovo episodio.

Si può tentare, per esempio, di stupirle con un reboot, oppure proporre una sintesi degli elementi chiave della saga.

È il caso di *Resident Evil Revelations*, il quale, attorno a una vicenda principale modellata sui primi capitoli, dispone sequenze d'azione che richiamano gli ultimi *RE*.

Tale ripartizione non è solo ingiustificata in termini narrativi per la mediocrità della trama, ma rende oltrremodo ardua l'immedesimazione con i protagonisti.

L'invincibilità del nostro compa-

gno di squadra ha inoltre eliminato quel rapporto emotivo che si instaurava collaborando per la sopravvivenza.

Lo scarso interesse del contesto si riflette anche nell'ambientazione, la cui maggiore aderenza alla realtà difficilmente consente la presenza di architetture improbabili ma affascinanti come la stazione di polizia di *Resident Evil 2*.

L'esplorazione, pur contemplando il backtracking, manca della circolarità della struttura e dell'organicità dei puzzle dei vecchi episodi, risultando spesso limitata a compartimenti stagni.

Neanche la modalità scansione, utile per il reperimento di diversi oggetti, varia in maniera significativa

l'esperienza, fornendo anzi poche motivazioni al giocatore per un'attenta pianificazione delle risorse.

L'essere ritornati ai corridoi, rinunciando in larga parte ad ampi set-pieces, ha spostato l'enfasi del sistema di combattimento dal crowd control e l'interazione fisica all'evitare o affrontare i singoli nemici, peraltro dotati di scarsa intelligenza artificiale.

In sintesi, *Resident Evil Revelations* sembra un tentativo poco ispirato di unire la fanbase con un titolo che integri le due opposte filosofie che sono alla base del presente e del passato di *Resident Evil*.

E a giudicare dalle reazioni di pubblico e critica, Capcom ci è riuscita pienamente.



Piattaforma: PC  
 Sviluppatore: TheChineseRoom & Littlelostpoly  
 Produttore: Distribuzione digitale indipendente  
 Versione: Steam  
 Provenienza: UK

di Paolo Savio

## LA BELLEZZA NELL'OCCHIO DI CHI GUARDA DEAR ESTHER

**D**ear Esther, esperimento affrescato dalla penna di Dan Pinchbeck e nato come semplice mod di *Half Life 2*, sfugge alle comuni definizioni di genere. Lontano dall'essere un videogioco in senso stretto, ci appare piuttosto come un'opera fortemente narrativa che, grazie a questa riedizione commerciale indipendente, viene offerta al pubblico ammantata da un drappaggio grafico orchestrato in modo magistrale da Robert Briscoe: ex DICE e autore del design artistico di alcuni livelli di *Mirror's Edge*. Totalmente priva di contesto o introduzione, la storia di *Dear Esther* si rivela passo dopo passo attraverso dettagli a totale discrezione della capacità d'osservazione di chi vi si ci-

menta. Non sono consentite azioni complesse, solo un lento passeggiare esplorativo, un percorso in salita verso un'antenna e un narratore che leggerà brani scelti casualmente da un insieme di due o tre composizioni relative alle immagini osservate. È difficile definire a parole l'elegiaca qualità della messa in scena di *Dear Esther* senza risultare stucchevoli o artificiosi. Tanto l'occhio, quanto l'orecchio o il cervello sono egualmente stimolati dall'opera nel cercare di razionalizzare quello che viene esperito attraverso un linguaggio onirico e surreale. I testi epistolari fumosi, a tratti incomprendibili, vengono squarciati da descrizioni e ragionamenti talmente lucidi e incisivi da togliere il fiato.

L'atmosfera tra il malinconico e il misterioso non smette di offrire una tensione palpabile che non viene mai esorcizzata in modo efficace. L'epifania letteraria è presente in *Dear Esther* solo in guisa di quell'entità sfuggente alla coda dell'occhio, talvolta rivelatrice, talvolta terrificante, comunque mai banale o retorica.

Un'opera che vive di suggestioni, strapazza il lato inconscio del fruitore e lo costringe a vivere vite che non sono la propria. Un prodotto dalla complessa semplicità che non mancherà di affascinare chi apprezza la narrativa alternativa o, semplicemente, ciò che è bello.

