

NUMERO 16

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

# PLAYERS

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





TECH . GAMES . MUSIC . BOOKS . COMICS . CINEMA



**PLAYERS**  
**PODCAST**

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



# CHARLES BUKOWSKI

*“Fumo troppo, bevo troppo ma non posso scrivere troppo, mi viene così”*



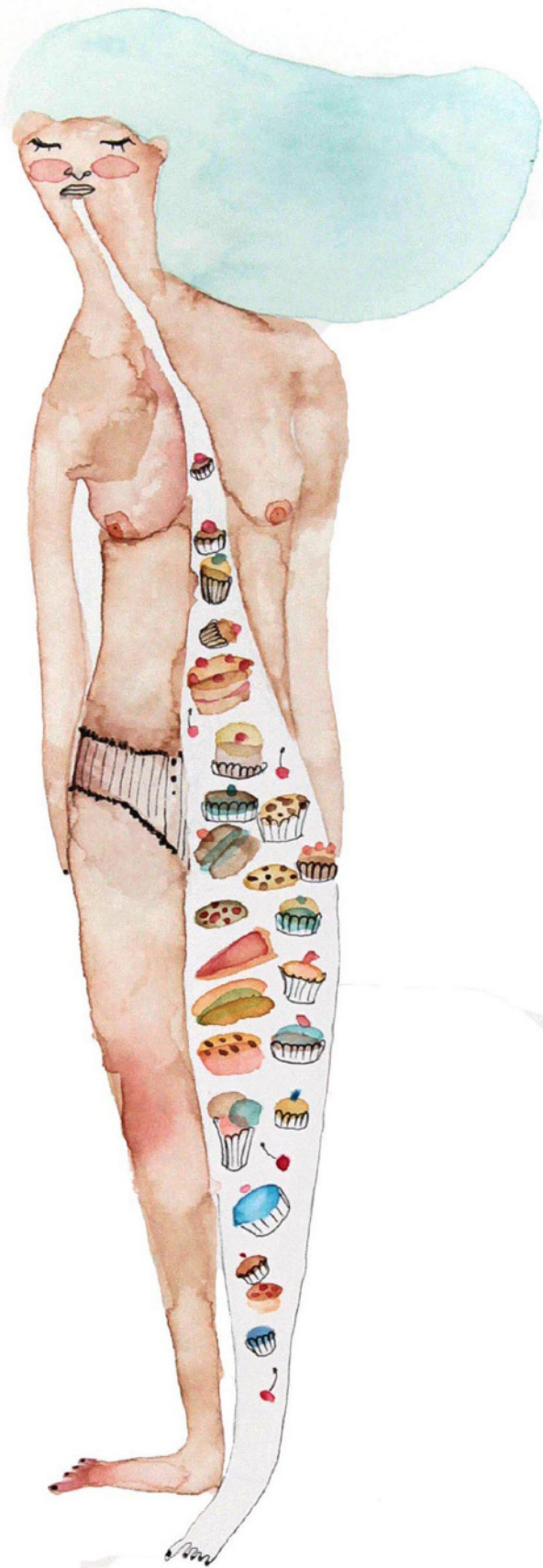
 UNIVERSALE  
ECONOMICA  
FELTRINELLI

[ue.feltrinelli.it](http://ue.feltrinelli.it)









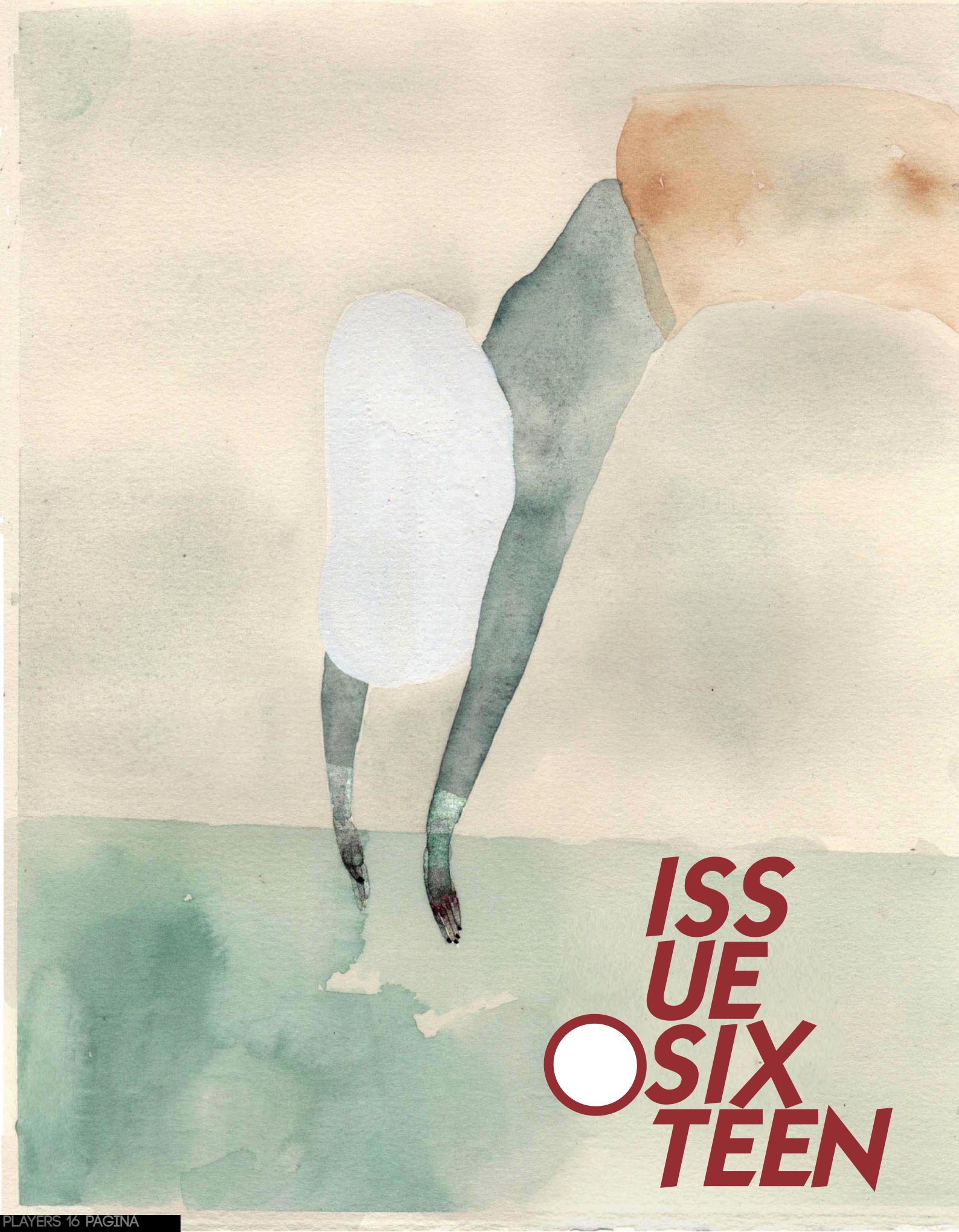












**ISS  
UE  
SIX  
TEEN**





# PLAYERS

## PROGETTO EDITORIALE

Andrea Chirichelli, Tommaso De Benetti

## COPERTINA

Regina Spektor

## 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,

Emilio Bellu, Federico Rescaldani,

Alberto Li Vigni, Piero Ciccioli, Dario

Oropallo, Marco Passarello, Matteo Del

Bo, Claudio Magistrelli, Leonardo Ruffin,

Cristina Lanzi, Eugenio Laino, Matteo

Ferrara, Gianluca Corcione

## HANNO COLLABORATO

Mattia Veltri, Fabio Gomboso, Flavia

Vadrucci, Maurizio Caschetto

## SITO WEB

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

## INFO & PUBBLICITÀ

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

## COPYLEFT

2010/2011/2012 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, California, 94105, USA.



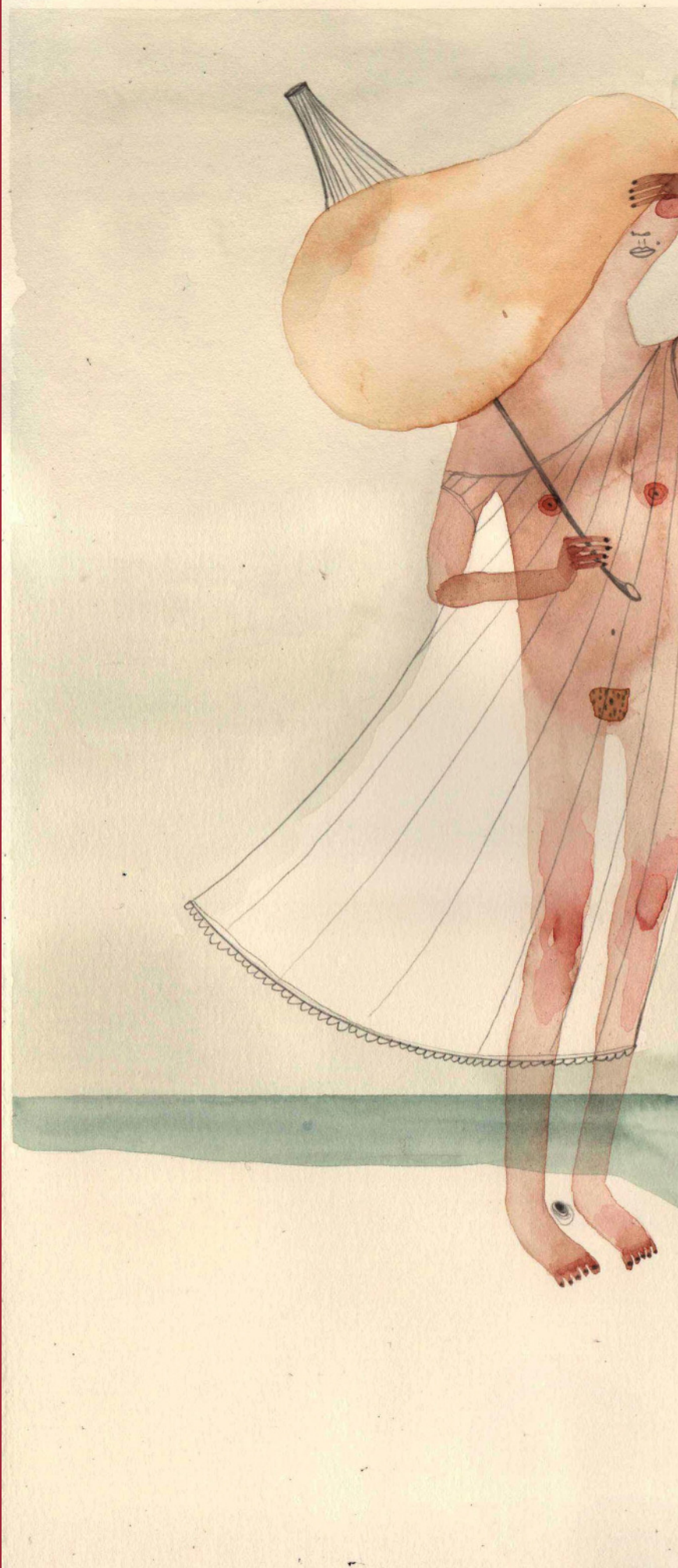
**M**i chiamo Milena Cavallo, sono un'illustratrice, vivo e lavoro a Roma.

Sono nata a Roma, dove ho studiato illustrazione e animazione multimediale presso l'Istituto Europeo di Design; successivamente ho frequentato il Mimaster, master in illustrazione editoriale, a Milano.

Nel disegno prediligo la semplicità, e l'utilizzo di meno elementi possibili, mi piace pensare che sia il lettore ad aggiungere quello che manca all'immagine; nelle mie illustrazioni lo spazio ha un'importanza quasi maggiore del disegno stesso, perché, se ben calcolato, conferisce il giusto respiro all'illustrazione.

Sono partita da una tecnica totalmente diversa, se non opposta, all'acquerello. Inizialmente adoperavo l'acrilico, che non lascia spazio a trasparenza e leggerezza; attraverso lo studio e la sperimentazione ho pulito e tolto il superfluo e sono passata a usare la penna, con semplice gesto grafico e continuo, nessun colore. Mi ispirava Beardsley, con le sue figure sottili, e il gesto pulito. Poi ho sperimentato i colori e sono arrivata qui, togliendo i contorni e lasciando spazio alla suggestione della macchia.

Quando lavoro a una nuova illustrazione faccio molta attenzione a rispettare dei punti per me di fondamentale importanza. Penso, infatti, che un'immagine per funzionare debba necessariamente contenere: un corpo, una parte emozionale e una sua sensualità. Tutto questo è dato dal colore ma soprattutto dall'uso della forma e da come la si utilizza e sintetizza.





The background is a soft watercolor wash in shades of light green and pale yellow. On the left side, there is a faint, artistic drawing of a hand with fingers slightly curled, rendered in a reddish-brown hue. The overall texture is soft and painterly.

IDENTIKIT  
MILENA CAVALLO



20



speciale  
**LA ROUTE EST NOIR**

44



**THE RAID**

30



speciale  
**APOCALYPSE NOW**

43



**MOONRISE KINGDOM**

**04** VISUAL

MILENA CAVALLO  
CLAUDIA ZALLA

**66** GRAMOPHONE

SLEEP  
OM  
REGINA SPEKTOR  
MELODY GARDOT  
IANVA  
ALEXANDER DESPLAT

**64** PAGES

L'ULTIMO LUPO MANNARO  
L'ALBA DI TALLULA  
BEFORE WATCHMEN

**78** GAMES

LOLLIPOP CHAINSAW  
TRA VIDEO E REALTÀ: UNA RIFLESSIONE





73 50

MELODY GARDOT



DON'T TRUST THE GIRLS



46

seconda stagione  
GAME OF THRONES



78

LOLLIPOP CHAINSAW

20 SCREENS

- THERMAE ROMAE
- SIGHTSEERS
- AMOUR
- MOONRISE KINGDOM
- THE RAID
- INDIE GAME: THE MOVIE
- SPECIALE AARON SORKIN
- PLAYERS GRINDHOUSE VOL.11
- SPECIALE NOIR FRANCESE
- SPECIALE ARMAGEDDON MOVIES
- DON'T TRUST THE GIRLS
- GAME OF THRONES 2A STAGIONE



STORIES-14

RICHARD MORGAN



*“Del fantasy odio  
l’escapismo”*

intervista a

**RICHARD  
ALTERED CARBON  
MORGAN**

‘His mastery of the SF thriller has brought a well deserve  
new kudos to the genre’ PETER F HAMILTON





di Marco Passarello

**L**o scrittore britannico Richard Morgan, classe 1965, ha pubblicato cinque apprezzati romanzi di fantascienza, quasi tutti editi anche in Italia, per poi passare a un'originale trilogia fantasy, della quale nel numero scorso abbiamo recensito il primo volume, *Sopravvissuti*, edito in Italia da Gargoyle. È anche l'autore dei testi del videogioco *Crysis 2*. Gli abbiamo rivolto alcune domande.

**La serie *A Land Fit for Heroes* è il tuo primo passo nel fantasy. Che ragioni ti hanno attirato verso questo genere?**

Mi annoio facilmente. Devo avere sempre l'impressione di fare qualcosa che mi dia nuove sfide, altrimenti tutto comincia a sembrarmi vuoto. Se non ti mantieni fresco smetti di essere un vero scrittore, perdi smalto, ammucchi prodotti meccanicamente. Inoltre ho sempre avuto l'aspirazione di scrivere sword and sorcery vecchio stile. Ne ho letta parecchia da ragazzo, e ne ho sempre ammirato l'oscura energia. Mi è sembrata un'ovvia nuova arena in cui trasportare le mie ossessioni noir.

**Tornerai alla fantascienza, conclusa la trilogia fantasy? Hai intenzione di cimentarti in altri generi? Rivedremo Takeshi Kovacs?**

Ho contratti per pubblicare vari romanzi di fantascienza dopo la trilogia. Non so ancora se qualcuno ri-guarderà Kovacs o il suo universo. Il problema che ho con i personaggi seriali è che prima o poi la formula comincia a sembrare trita, la magia sbiadisce. Volevo evitare a Kovacs quella dinamica uscendo dalla serie in anticipo, mentre personaggio e serie sono ancora forti. Il concetto di pila corticale mi sembra ormai



# RICHARD *BROKEN ANGELS* MORGAN

The diamond hard new novel from the author of *Altered Carbon*



sfruttato, il personaggio ha compiuto un arco narrativo più o meno completo, sembra un buon momento per chiudere. Detto questo, se riuscissi a pensare una storia abbastanza forte per un nuovo romanzo di Kovacs, sicuramente lo scriverei, il vecchio bastardo mi manca quanto a voi (e poi corre voce che sia stato visto, pesantemente travestito, anche nelle pagine di *Sopravvissuti!*).

Riguardo agli altri generi, potrebbe essere divertente provarci, un giorno, ma in questo momento ho abbastanza lavoro in un solo genere, e non sento ancora il bisogno di cambiare cavallo e scrivere romanzi gialli o rosa!

**Parlando di *Sopravvissuti*, a che punto hai deciso che Ringil sarebbe stato omosessuale? È stata la storia a nascere dal personaggio, o viceversa?**

È vera la prima cosa, e l'orientamento sessuale di Ringil è stato presente fin dall'inizio. Volevo dare la sensazione di un eroe dimenticato, spinto ai margini dalla società che un tempo aveva contribuito a salvare. Mi serviva un'infamia di qualche tipo, e la sessualità è stata una scelta ovvia. Tuttavia ho scritto la frase sul "concupire i giovani stallieri" senza averci pensato a fondo. Semplicemente, suonava giusta. Scoparsi le serve non avrebbe comportato vergogna o sanzione sociale. È la brutalità del medioevo: le donne sono lì per essere usate. Non fa molta differenza se sedotte o prese con la forza. Sarebbe stato un comportamento perfettamente accettabile, forse perfino obbligatorio, per chi volesse dimostrarsi un vero uomo!

La logica poi si è autorinforzata: se Ringil è gay, e per questo è un reietto, ne deriva subito un ventaglio di presupposti riguardo al funzionamento della società, alle motivazioni che hanno portato Ringil a combattere, a ciò che lo ha tenuto in vita così a lungo, e ai punti forti e deboli che derivano da questo ingrediente illecito. Scrivendo fiction a volte capita che un tema o un personaggio diventi come un filo che continua a dipanarsi, a perdita d'occhio, finché ti rendi conto di aver trovato qualcosa che suona vero.

**Le esplicite scene omosessuali hanno influenzato le vendite?**

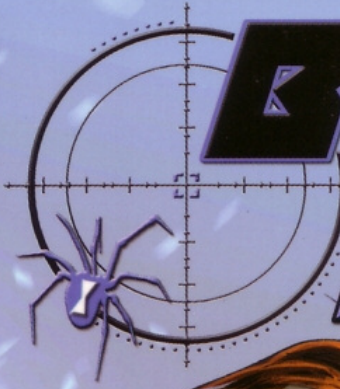
È difficile dirlo. Sicuramente hanno infastidito alcune persone, ma nel contempo la comunità gay è stata davvero entusiasta nel suo sostegno ai libri, e anche





RICHARD K. MORGAN • BILL SIENKIEWICZ • GORAN PARLOV

# BLACK WIDOW



LAND  
Ryan  
J-P

"SMART...  
FUNNY...  
SEXY..."  
— Entertainment Weekly

..homecoming.



molti lettori etero hanno apprezzato la novità del punto di vista, perciò immagino che il bilancio sia in pareggio. Indubbiamente mi hanno fatto perdere alcuni lettori, ma spero anche di averne guadagnato qualcuno. Ma uno scrittore serio non si preoccupa di queste stronzate. Sono gli scribacchini a correggere freneticamente la rotta nello sforzo di piacere; i veri scrittori si limitano a fare il lavoro più onesto possibile. Non ho mai mirato a un pubblico specifico, a parte me stesso, e raramente dedico attenzione all'impatto che potrei avere su chiunque altro.

**In passato hai commentato negativamente il venerato *Il signore degli anelli*. Cosa apprezzi e cosa disprezzi nel genere fantasy?**

Sarebbe più corretto dire che sono stato negativo su *alcuni elementi* all'interno di *Il signore degli anelli* (e che ne ho elogiati altri). Ciò che non mi piace nel canone fantasy è l'*escapismo*; la tendenza ad ambientare le storie in un ambiente orribilmente arretrato, e poi ignorare tutte le implicazioni di tale arretratezza, e dell'immutabilità del comportamento umano in *qualsiasi* ambiente. Penso che questo ne tradisca le potenzialità: il fantasy permette letteralmente di fare succedere di tutto, di fare passare l'umanità attraverso un tritacarne metafisico. Usare un simile strumento per creare storielle consolatorie sulla lotta tra Bene e Male mi sembra meschino. Si può fare di gran lunga di più, e di meglio.

**La tua fantasy ha elementi di sapore fantascientifico, come le intelligenze artificiali. Perché hai scelto un approccio così "bastardo"?**

Ah, ma la tua è un'interpretazione fantascientifica di ciò che veramente sono i Timonieri. Tu assumi che siano intelligenze artificiali. Ma se non lo fossero? Se fossero spiriti demoniaci evocati dal vuoto e intrappolati nel ferro incantato? È questo il bello del fantasy: ci posso buttare dentro tutto quello che voglio e non lo devo spiegare. Come i dwenda, o la Corte Oscura, o i Merrogai, i Timonieri si limitano a esistere, a *essere*. Spetta al lettore approcciarli nel modo che preferisce.

**Tutte le tue opere sono ambientate in mondi pieni di ingiustizia e violenza (come il nostro, si potrebbe dire). Se mai stato tentato di scrivere da un punto di vista utopistico?**

No.



de l'*Amour*,  
de la *Mort*.  
*la* **Route**  
*est* **Noir**

di Fabio Gomboso

Jean-Pierre Melville







**R**ipudiato, schernito, lasciato nell'indifferenza. A posteriori lodato e giustamente

rivalutato. L'ombra gettata per troppo tempo su Jean-Pierre Melville dai Cahiers du Cinéma è un'onta che non sarà mai totalmente mondata, considerando quanto lo stile unico delle opere del solitario réalisateur parigino di famiglia ebrea-alsaziana abbia marchiato ineguagliabilmente la cinematografia francese a cavallo degli anni 50/60, periodo governato dalla politica e dai metodi della Nouvelle Vague promossa da Chabrol, Godard o Truffaut, da cui Melville ha preso le distanze affidandosi invece al proprio bagaglio culturale che affondava in gran parte le sue radici nei classici del cinema e della letteratura statunitense affrontati in gioventù, da cui ovviamente il cognome, adottato in onore dello scrittore Herman Melville. Scelte che hanno successivamente influenzato, non nel linguaggio e in forme spesso marginali e dissonanti ma che comunque rimandano anche involontariamente ai suoi lavori, i percorsi e i film di importanti registi

contemporanei: basti ricordare le sempre logorroiche parole di elogio di Quentin Tarantino, *Driver* di Walter Hill, *The Killer* di John Woo, *A Bittersweet Life* di Kim Jee-woon o ancora Johnnie To.

Eppure tutt'ora, e forse ancor più oggi, il polar (termine autoctono di derivazione letteraria coniato



appositamente dalla critica francese per definire il loro genere noir) melvilliano è un'eccezione, qualcosa di irriproducibile e di enigmatica catalogazione. *Bob il Giocatore* (*Bob le Flambeur*, 1955), i due capolavori *Frank Costello Faccia d'Angelo* (*Le Samouraï*, 1967) e *I Senza Nome* (*Le Cercle Rouge*, 1970), *Notte sulla Città* (*Un Flic*, 1972) sono pellicole che rivendicano l'appartenenza ad altri tempi, così come i rapinatori, i killer, i criminali e i poliziotti che ne fanno parte sono figure taciturne, insondabili, perfino astratte in determinati frangenti, la cui meticolosa gestualità li rende i perfetti testimoni di un ferreo codice morale andato oramai smarrito e che tratteggia il loro iter etico-esistenziale-professionale attraverso scenari lividi e spazi geometrici spogliati dagli orpelli ma non dalla loro identità nazionale, fino a condurli al cospetto del tragico fato che consapevolmente li attende.

Parallelamente alla filmografia noir di Melville, di considerevole rilevanza all'interno del genere è l'impronta lasciata da Claude Sautet con *Asfalto che scotta* (*Classe tous risques*, 1960) e *Il Commissario Pelissier* (*Max et les Ferrailleurs*, 1971), entrambi tratti da altrettanti romanzi. Difatti, come già accen-

nato, le innumerevoli trasposizioni da carta a celluloidi hanno dato i natali ad alcuni dei caper movie seminali del "nero" d'oltralpe: il fondamentale *Grisbi* (*Touchez pas au Grisbi*, 1954) di Jacques Becker o l'eccezionale *Rififi* (*Du Rififi chez les Hommes*, 1955) di Jules Dassin, del quale è d'obbligo menzionare il muto e teso colpo alla gioielleria, la corsa conclusiva in automobile e, in generale, il climax tragico verso cui s'indirizzano poco alla volta gli eventi. Una tradizione, quella dei film di rapina, proseguita a oltranza e con fortune alterne nei decenni ma che comunque annovera tra le sue fila altri celebri rappresentanti, come *Il Clan dei Siciliani* (*Le Clan des Siciliens*, 1969) di Henri Verneuil, il cui valore aggiunto è quello di avere unito il trio Delon, Gabin, Ventura, il minore e insolito *Due Sporche Carogne* (*Adieu l'Ami*, 1968) dell'esordiente Jean Herman, fino a sposare l'estrema contaminazione action/film d'assedio del rabbioso *Nido di Vespe* (*Nid de Guêpes*, 2002) di Florent-Emilio Siri.

È il 1979 e *Il Fascino del Delitto* (*Série Noire*) di Alain Corneau – che aveva già dato prova del suo talento con *Police Python 357* (1976) e *La Minaccia* (*La Menace*, 1977) – reca in sé l'afflato esemplare del

Jean-Hugues Anglade, protagonista del serial Braquo







noir, plumbeo e consunto nei luoghi, narrativamente essenziale, capillare nelle relazioni tra i personaggi, ove straborda il compianto Dewaere nel ruolo dell'ininquadabile Frank Poupart.

Venendo a tempi più recenti il genere non ha subito battute d'arresto, piuttosto si è assistito a una sua naturale mutazione grazie al contributo di parecchi registi dell'esagono che hanno prestato al noir il loro sguardo e la propria estetica personali, purtroppo con esiti spesso grossolani e pasticciati quando sul finire del secolo scorso si è tentato di rinnovarlo con suggestioni neo/post-moderne amalgamate alla rinfusa sulle varianti del police procedural o eccessivamente muscolari pescate dal mercato d'oltreoceano. Un'operazione, al contrario, probabilmente fin troppo ben riuscita a quel volpone di Luc Besson con *Nikita* (1990) e ripetuta nemmeno un lustro più tardi con *Léon* (1994).

Una giusta ma instabile alchimia tra vecchio e nuovo polar è invece germogliata in seno ai film di Jacques Audiard che da provetto coltivatore ha piantato un seme d'autore qual lui è in un genere votato a una diffusione meno d'essai. Da tal punto di vista *Sulle mie Labbra* (*Sur mes Lèvres*, 2001) è appunto la sua pellicola più fedele al noir sebbene anche quella più disarmonica e sgraziata. Una storia che si dipana faticosamente per risollevarsi e voltare letteralmente registro nella



seconda metà quando il rapporto mutualistico instauratosi tra un'anonima segretaria gravemente menomata nell'udito e mobbizzata dai colleghi e un fresco ex galeotto ancora alle prese col suo passato, assume le tinte fosche di un rischioso piano architettato per garantirsi una via di scampo da una mediocre società arrivista e di vile apparenza, null'altro che una tenace lotta che anela a una (nuova) vita. Battaglia che si fa privata e intimista nell'opera seguente di Audiard, *Tutti i Battiti del mio Cuore* (*De Battre mon Coeur s'est arrêté*, 2005), che però si innesta su dei binari maggiormente consoni al dramma, slegandosi così in senso stretto dal polar. Fili che vengono riannodati nel 2009 con *Il Profeta* (*Un Prophète*), prova di maturità per il regista nuovamente alle prese con i temi della sopravvivenza e della comunicazione. Uno spaccato feroce e spietato della cinica educazione carceraria, dove si sperimentano in fretta e con dolore, le regole, le gerarchie, i doveri e i quasi inesistenti diritti che la governano e della quale si può diventare insegnanti, braccio armato e persino mandati, dentro e fuori le sbarre. Homo homini lupus.

Chi ha positivamente rinverdito i classici stili del polar è stato Cé-

dric Klapisch che con il misconosciuto *Autoreverse* (*Ni pour, ni contre* (*Bien au Contraire*), 2002) racconta la vicenda di quattro amici emarginati dediti a rimpiangere i loro magri salvadanai con qualche veloce e innocua rapina. L'elemento destabilizzante, una giovane e poco femminile cameraman reclutata dal gruppo per un nuovo colpo, entra in punta di piedi nel tono scanzonato della storia per poi divenirne il fulcro attorno al quale viene tessuto un heist movie amaro, crudele e notturno.

Nell'ambito del biopic, all'asciutto e altalenante *Roberto Succo* (2001) di un Cédric Kahn che dirige in sordina, si contrappone la furia registica messa in scena da Jean-François Richet - nome su cui tenere sempre un occhio di riguardo - in *Nemico Pubblico N. 1* (*Mesrine*, 2008), dittico vertiginoso che si vive in apnea lungo tutte le sue quattro serratissime ore e in cui a giganteggiare è un Vincent Cassel mai così in parte.

Alcuni dei più fulgidi esempi del polar post 2000 giungono tuttavia dalla penna e dalla regia di Olivier Marchal, che con l'accoppiata *36 Quai des Orfèvres* (2004), per sua stessa ammissione sorta di tributo al Michael Mann di *Heat* nonché portatore di un caso autobiografico, e *L'ultima Missione* (*MR73*, 2008)







(sopra) La coppia Cassel-Devos  
in *Sulle mie Labbra*

(a sinistra) Una scena tratta  
da *Autoreverse*

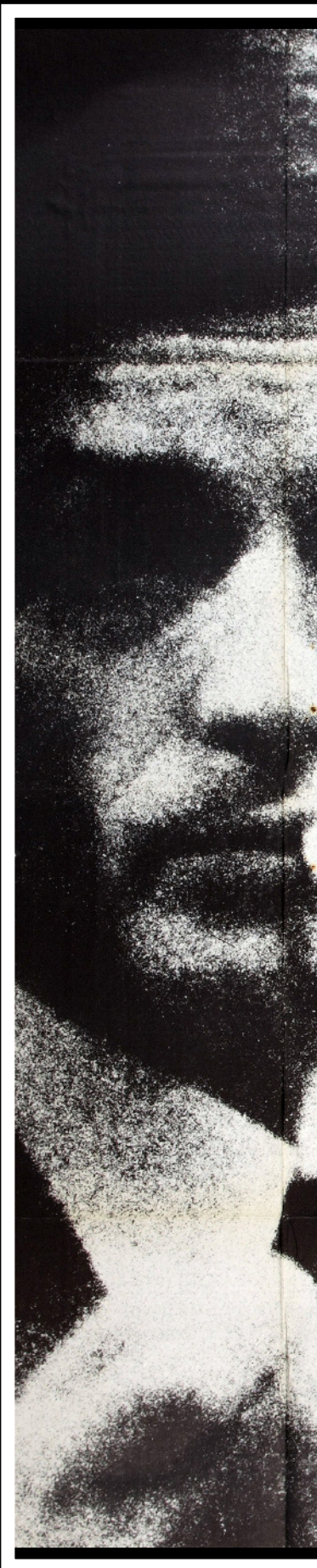


ha saputo scavare in profondità nel marciume della corruzione interna alla polizia, dove ha prestato servizio per parecchi anni. Qui il nero si fa sporco, vischioso e si fonda con l'azione, c'è poco della sobria eleganza di Melville nonostante lo sguardo al passato di cui i film sono promotori, e con *MR73* giunge a bussare alle porte dell'horror. Marchal gioca e lo fa dannatamente bene con i suoi protagonisti: li rende sgradevoli, autoritari, deboli, sentimentali, caparbi, mutevoli, li precipita, li brutalizza per renderli inclini al sacrificio e al desiderio di rivalsa o vendetta che dir si voglia. Gli uomini e le donne dei suoi film hanno la consapevolezza di essere macchiati, intrisi di colpe, perché unti in un ingranaggio sociale che ne è avviluppato e che col peccato ha stretto un patto di sangue.

Non si può esaurire il discorso su Marchal senza menzionare *Braquo* (2009), serie poliziesca televisiva da lui creata in cui confluiscono buona parte delle sue tematiche più sentite e dove il confine tra giustizia e iniquità è una sottile linea disegnata sulla sabbia, tanto semplice da tracciare quanto dolorosa da proteggere. Giunta alla seconda sta-

gione, con una terza già programmata, *Braquo* paga lo scotto iniziale di assorbire da *The Shield* parecchi elementi cardine della storia, sebbene proprio con la *saison deux* tali coincidenze siano divenute meno marcate malgrado una gamma di situazioni inverosimili e un affollamento di personaggi secondari che si riflette anche sulla caratterizzazione di quelli principali, troppo rigida e che impedisce una reale ricerca di sfumature. A ogni modo la qualità intrinseca del prodotto unita agli ottimi attori messi in campo, su tutti un sempre carismatico Jean-Hugues Anglade, ne fanno un serial degno di potere rivaleggiare con i migliori targati USA, fattore da non sottovalutare se solo si riflette un attimo sullo standard medio europeo dei programmi destinati al piccolo schermo.

Per concludere, una manciata di titoli da annotare tra i molti usciti negli ultimi anni: *Le Convoyeur* (2004) di Nicolas Boukhrief, *Le Petit Lieutenant* (2005) di Xavier Beauvois, *Le Dernier Gang* (2007) di Ariel Zeitoun, il vigoroso e brutale *Truands* (2007) di Frédéric Schoendoerffer e l'ennesima lode di padronanza del mezzo cinema di Marchal con il notevolissimo *Les Lyonnais* (2011).







ALAIN  
DELON

RICHARD  
CRENNA  
et

CATHERINE  
DENEUVE  
(dans le rôle de CATHY)

# UN FLIC

de  
JEAN-PIERRE MELVILLE

(a sinistra) a locandina  
di *Notte sulla città*





**HERE COMES A NEW  
CHALLENGER!**

**Videogiochi. Da ora, con più  
Dr. Manhattan.**

**RINGCAST**

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



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



0,99 €





di Mattia Veltri

Cisco è steso sul pavimento, sotto di lui un'enorme tela nera, Skye lo bacia e lentamente i due continuano a spogliarsi, a baciarsi, a unirsi in un unico corpo. Consapevoli che quella sarà, probabilmente, l'ultima volta che condivideranno una sensazione così intensa e intima, perché alle 4 e 44 del mattino, minuto più minuto meno, il mondo così come lo conosciamo finirà. Non ci saranno superstiti, non ci sarà il tempo di mettersi al riparo o la possibilità di sopravvivere. Semplicemente il nulla e niente più.

Ferrara decide di dire la sua riguardo la fantomatica profezia Maya sulla fine del mondo e lo fa attraverso una pellicola che definire minimalista sarebbe fin troppo eccessivo e irrispettoso nei confronti del minimalismo stesso. L'opera messa in scena da Abel è il trionfo della filosofia hipster, camuffata ovviamente da radical-chic e intellettualoide (che

poi, estremizzando, è proprio ciò che caratterizza gli hipster stessi).

E non basta sicuramente Willem Defoe a salvare lo spettatore da quell'immanicabile sensazione di noia che nascerà in lui già dopo trenta minuti, anche in questo caso minuto più minuto meno: dipende da quanta voglia abbiate di vedere Defoe nudo per l'ennesima volta. Non basta neanche il puntare quasi esclusivamente su di una cerchia ristretta e ben precisa di pubblico (gli hipster di cui sopra).

Attraverso una serie di situazioni pretestuose e banali, i quasi novanta minuti di pellicola scorrono via molto lentamente (vi ricordate quando Fantozzi prendeva in giro il film di Eisenstein?) e non mancano gli episodi involontariamente ridicoli. Ferrara prova a camuffarsi da Von Trier e spera che nessuno se ne renda conto. *4:44, last day on earth* segna l'ennesimo punto discendente nella parabola di un regista che negli anni novanta ha realizzato capolavori come *Il cattivo te-*





# APOCALYPSE NOW

*4:44 di Abel Ferrara e gli  
altri film per prepararsi alla  
fine del mondo*



nente, *The addiction* e *King of New York*, emersi da una carriera artistica piena di molti bassi, pochi alti e tanto cinema spazzatura.

Che qualcosa non stesse andando per il verso giusto avremmo dovuto capirlo già nel 2007, quando per *Go Go Tales* ingaggiò Asia Argento e Riccardo Scamarcio. Non bastano le scene dai notiziari a creare un'apocalisse, bisogna saperla raccontare. E questo non è uno di quei casi.

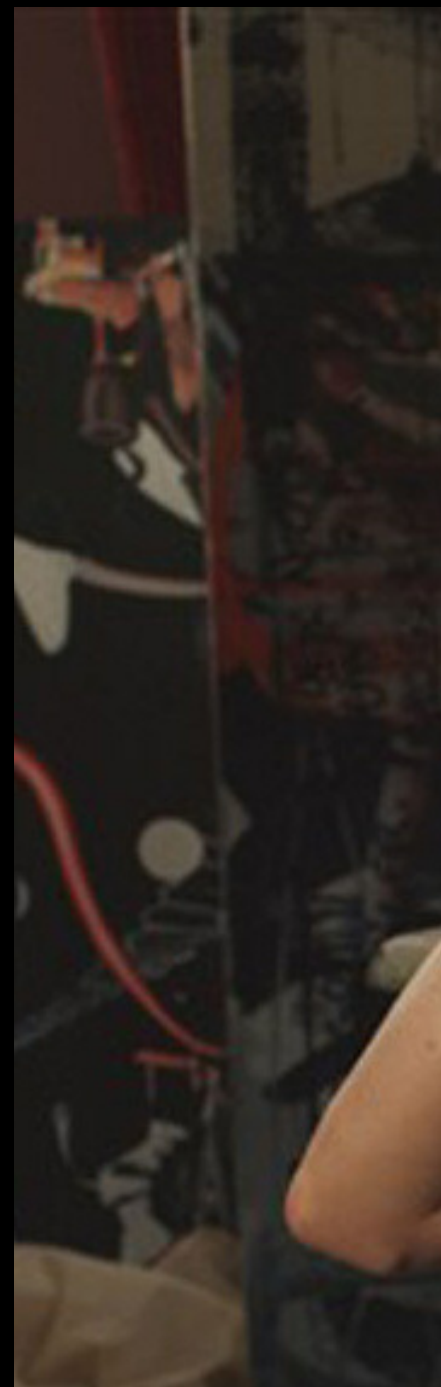
Con tutto questo parlare di fine del mondo e di un film che, senza girarci intorno, è decisamente brutto, pare quanto meno doveroso citare invece alcuni tra quelli che meglio sono riusciti a contestualizzare un evento di tale portata, che da sempre ha affascinato gli studios, anche senza tenere conto di Michael Bay o Roland Emmerich.

In una fantomatica classifica, in cui ovviamente *4:44* occupa l'ultima posizione, non può mancare invece Lars Von Trier con il suo *Melancholia*, seguito da una delle pellicole culto degli anni ottanta, *Mad Max*, perché tutti abbiamo sempre sognato di andarcene in giro sfuggendo ai predoni post-apocalittici e combattendo contro freak figli della fine del mondo o di Tina Turner. Se invece siete tendenti al fatalismo e vorreste qualcosa di maggiormente attinente alla realtà e a un possibile scenario post-nucleare, fiondatevi su *The day after* (oc-

chio a non aggiungere anche il *tomorrow* alla fine), diretto da Nicholas Meyer a cui vogliamo tutti bene per *L'ira di Khan* (il secondo film di *Star Trek*, per i profani), seguito a ruota da *L'uomo del giorno dopo*, in cui Kevin Kostner, sceso dalla zattera di *Waterworld*, torna sulla terraferma e prova a riportare la civiltà restaurando il servizio postale (in Italia, invece, ancora aspettiamo il nostro Postman d'occasione).

Qualora foste in cerca di una deriva horror, non dimenticatevi di *Stake Land* (cercatelo su uno store online import, che in Italia non è mica uscito) e i suoi vampiri che non brillano alla luce del sole. E visto che il requisito fondamentale per un film post-apocalittico è l'eroe solitario, aggiungiamo alla nostra classifica anche il Denzel Washington di *Codice: Genesi*, mentre se non volete proprio rinunciare alla famiglia, allora segnatevi anche *Take Shelter* (e diciamo tutti grazie a Michael Shannon) e *The Road* (e questa volta rendiamo grazie a Viggo Mortensen). Chiude questa nostra classifica *Cercarsi amore per la fine del mondo*, il film per cuori solitari che proprio non vogliono rassegnarsi all'apocalisse, con Steve Carrell e Keira Knightley.

Al 21 dicembre 2012 mancano ancora diversi mesi e sicuramente il giorno prima uscirà il *Dreamcast 2*, un motivo più che valido per vedere l'alba del giorno dopo.









di Emilio Bellu

**L**a sceneggiatura è scrittura, ma ha ben poco a vedere con la letteratura. Le parole sulla pagina, in questo caso, sono fatte per essere lette da attori, e il modo migliore per dare loro materiale è capire cosa significa recitare. Aaron Sorkin, così come Quentin Tarantino, è nato come attore ma a differenza di Tarantino, voleva che quella fosse la sua carriera. Per un decennio, non ha trovato successo. Ma quando ha preso in mano una macchina da scrivere, dopo averne trovata una, per caso, nell'appartamento di un amico, ha trovato la sua dimensione. Non doveva recitare una parte: poteva recitarne molteplici, creare un mondo, più mondi. Dopo qualche tentativo privato a New York, il suo primo dramma teatrale, *Codice D'Onore*, ha attirato l'attenzione di grossi produttori e ha dato il via ad una carriera straordinaria.

Sorkin è figlio della tradizione della narrativa classica che dai drammaturchi greci passa per Shakespeare, Pinter e Miller. Le sue storie attraversano il dramma e la commedia, sono parabole morali, che raccontano di persone che devono fare scelte importanti in un mondo dove queste non sono mai scontate. *Codice d'Onore* fun-

ziona proprio per questo. La storia di un soldato ucciso in un episodio di nonnismo è la sfida tra due tipi di fedeltà: quella alla legge, e quella al gruppo. Un problema vecchio come il mondo: come direbbe Omar in *The Wire*, un uomo non è nulla senza un codice. E nel caso dei protagonisti di questo dramma, portato al cinema da Rob Reiner in un film che ha visto come protagonisti Tom Cruise e Jack Nicholson, questa lotta tra codici diventa lo sfondo per alcuni scambi dialettici tra i più memorabili della storia del cinema. È l'inizio di quelli che oggi alcuni, con un po' di cinismo, definiscono "sorkinismi", discorsi pieni di retorica epica, senso di importanza, calore umano, e afflato umanistico. A Sorkin piace vedere un uomo dare il meglio di se stesso.

Dopo l'esperienza di *Codice d'Onore*, Sorkin ha lavorato come script doctor per grossi studi Hollywoodiani. Dopo l'esperienza newyorchese il lavoro per gli studios ha dato disciplina al lavoro del giovane sceneggiatore. *Il Presidente*, nato come un'epica di quasi 350 pagine, è stato sviluppato per anni prima di essere portato a 120 pagine. Questo tipo di esercizio è fondamentale per chiunque voglia lavorare nel cinema e portare la sua visione intatta in un si-







# Aaron Sorkin

## Shakespeare 2000



stema che è in gran parte un gigantesco macchinario produttivo.

Figlio di una famiglia benestante, la carriera di Sorkin è caratterizzata da un fuoco "liberal", ma a differenza di Oliver Stone, per esempio, la sua narrativa è molto più attenta alla gente piuttosto che alle idee. In un'era dominata dalla narrativa postmoderna, i lavori di Sorkin sono arrivati al cuore della gente grazie a un rispetto totale di un'idea classica della narrativa, risultato di una formula semplice: qualcuno vuole qualcosa. Per raggiungere il suo obiettivo, deve superare degli ostacoli. E lo spettatore deve volere quello che vuole il protagonista. La narrativa di Sorkin è ricca di Eroi e Grandi Problemi. Sa che per tutti noi quello che importa sono le emozioni. Una storia d'amore o un'amicizia può essere altrettanto epica di una campagna per conquistare la presidenza degli Stati Uniti. E per questo le sue storie sembrano sempre raccontare la vita al suo meglio, al massimo, dove tutti fanno quello che dovrebbero fare.

Questo suo talento nel raccontare individui e gruppi, già evidente al cinema, si è manifestato con tutta la sua forza quando, nel 1998, Sorkin è approdato per la prima volta in televisione con *Sports Night*, uno show che

raccontava il dietro le quinte di un programma televisivo dedicato allo sport. La serie si è distinta immediatamente per la narrativa corale che dà spazio a un gruppo di personaggi affiatato, che comunica con dialoghi rapidissimi e pieni di battute geniali. Ma il tono della serie è stato inizialmente devastato dalle scelte del network ABC, che ha cercato di trattare la serie come una sit com classica, con tanto di risate finte e pubblico sul set. Gradualmente Sorkin ha avuto la meglio e ha portato in televisione un prodotto più vicino alla sua visione. E, soprattutto, ha incontrato Thomas Schlamme, un regista televisivo con cui ha trovato un modo per dare dinamismo alla sua narrativa piena di dialoghi. Il "Walk and Talk", lunghi ed elaborati piani sequenza dove due o più personaggi dialogano mentre attraversano un set, ha sostenuto *Sports Night* per due stagioni, dopo le quali ABC ha cancellato la serie, un ottimo successo di critica, ma non particolarmente popolare negli ascolti.

Ma da *Sports Night*, Sorkin e Schlamme hanno trovato la via per il loro progetto più importante. Dopo aver incontrato il produttore John Wells, una delle menti dietro a *ER*, l'idea di una serie incentrata sullo staff della Casa Bianca ha cominciato a pren-





# the social network

SCREENPLAY BY AARON SORKIN

DIRECTED BY DAVID FINCHER

"A BRILLIANT FILM."

FRANK RICH *The New York Times*



AN AMERICAN  
LANDMARK."

PETER TRAYERS *Rolling Stone*

"REVOLUTIONARY.

ABSOLUTELY EMBLEMATIC  
OF ITS TIME AND PLACE."

DAVID DENBY *THE NEW YORKER*

"SENSATIONAL.

A ONCE-IN-A-GENERATION MOVIE."

STEPHEN HOLDEN *The New York Times*

"MAMMOTH  
AND EXHILARATING."

RICHARD CORLISS *TIME*

TWO-DISC COLLECTOR'S EDITION

dere forma. Dopo pochi episodi, *The West Wing* ha conquistato l'America.

Quella che doveva essere la storia degli staffer del presidente degli Stati Uniti si è presto modificata per dare spazio al grande carisma di Martin Sheen, il cui presidente Bartlett è l'ideale platonico del Grande Uomo e del Grande Presidente degli Stati Uniti: liberal e religioso, capace di capire il bisogno di tradizione e di cambiamento, la sua figura ha fornito una guida ad un paese sempre più confuso, mantenendo autorevolezza e lucidità anche dopo l'11 settembre del 2001.

Ma la televisione è un medium straordinariamente difficile e faticoso da mandare avanti. Di fronte ad una serie di 22 episodi all'anno, la maggior parte dei produttori esecutivi si avvale di un folto staff di scrittori con i quali condividere lo sforzo di creare un'intera stagione di narrativa; ma Sorkin, perfezionista e innamorato dei suoi personaggi, ha praticamente scritto tutti gli episodi delle serie in cui ha lavorato. Un'impresa che ha richiesto un enorme sforzo emotivo, che l'autore ha cercato di combattere con la classica ricetta hollywoodiana fatta di notti insonni e copioso uso di droga. Quando i suoi problemi

hanno cominciato ad entrare in conflitto con la sua lucidità, lo scrittore ha deciso di abbandonare la serie e ha ripensato gran parte della sua vita. Ma dopo aver ritrovato l'equilibrio, è tornato all'attacco in televisione, con un'altra serie di qualità.

*Studio 60 on the Sunset Strip* è come *The West Wing*, ma al posto della Casa Bianca c'è lo studio di Saturday Night Live e al posto del presidente degli Stati Uniti c'è un produttore che è evidentemente ispirato a Lorne Michaels. La serie è ottima, ma ha un problema fondamentale: lo show dentro lo show, che dovrebbe essere una commedia, non fa ridere. E di fronte alla forza devastante di *30 Rock*, uno show con una premessa simile, ma anche incredibilmente divertente, Sorkin si è trovato all'angolo, e dopo una sola stagione la serie è stata cancellata. Serviva un cambio di scena, e Sorkin ha deciso di tornare al cinema.

Il ritorno al cinema ha dimostrato che anni di televisione possono dare un nuovo senso di vitalità alla scrittura per il grande schermo. Dalla *Guerra di Charlie Wilson*, passando per l'ottimo *Moneyball*, e soprattutto a *The Social Network*, Sorkin ha cementato definitivamente il suo





il suo status di cantore dell'America, delle sue epiche, dei suoi eroi. La storia del creatore di Facebook è la dimostrazione di quanto Sorkin possa raccontare con efficacia tanto i fallimenti che i trionfi, e capire anche la complessità del mondo odierno, nel quale imperi sono eretti e distrutti in pochi anni.

Il nuovo ritorno in televisione con *The Newsroom*, ha capitalizzato

su questo aspetto. Sorkin racconterà il nuovo, velocissimo mondo delle news, dove le notizie nascono e muoiono nel giro di dodici ore, e dove capire cos'è importante è sempre più difficile. Sorkin ha costruito una carriera su questa premessa, e non sembra voler smettere di esplorare il nostro mondo, raccontarne i leader, e, a suo modo, essere un leader.





Il sacco di m...\* sei tu che li abbandoni



Quando una passione cresce, non perderla per strada

**wiskast**

Il miglior parlare di videogiochi, a misura di iPod

[wiskast.blogspot.com](http://wiskast.blogspot.com)

\*maglia ^\_^



Regista  
**Hideki Takeuchi**

Sceneggiatore  
**Mari Yamazaki,  
Shogo Muto**

Attori  
**Hiroshi Abe, Ueto  
Aya, Masachika  
Ichimura**

Provenienza  
**Giappone**

Versione  
**Originale**



# THERMAE ROMAE

Tutte le strade portano a Roma

di Andrea Chirichelli

**T**ratto dal manga di Mari Yamazaki, *Thermae Romae* racconta la bizzarra storia di Lucius Modestus, un architetto dell'antica Roma che, licenziato perché "poco moderno", scopre un tunnel spazio temporale che gli permette di fare la spola tra il suo mondo e il Giappone di oggi: qui apprende le tecniche che gli permetteranno di diventare celebre al suo tempo...

I paradossi temporali funzionano sempre. Se a gag simpatiche aggiungiamo poi un carismatico e fintamente serio protagonista, una ricostruzione scenografica perfetta, il bizzarro ibrido tra latino e giapponese, tra peplum e manga, una storia originale e uno stuolo di comprimari

da favola, il successo è assicurato.

Tra comicità e storia (la cultura giapponese del bagno è la più sviluppata nel mondo), lo script dimentica volontariamente ogni forma di verosimiglianza o realismo, ma la sua apparente follia cela insospettabili risvolti "seri" e l'analisi delle differenze (o somiglianze?) tra civiltà così diverse geograficamente e temporalmente, effettuata tramite le riflessioni del protagonista, sembra presa da un trattato di sociologia.

Felici sono anche alcune spunti registici, come quello di impiegare come colonna sonora le più celebri arie di Verdi e Puccini, che conferiscono al film un'aura di classicità italiana made in Japan tutta particolare.

La riuscita del film è legata anche alla spettacolare performance di Hiroshi Abe, splendido quarantasettenne e perfetto sia come romano sia come, ehm, giapponese, che con il suo sguardo stralunato e incredulo conferisce spessore comico a un personaggio altrimenti ben poco credibile. Peccato solo per un vistoso calo di ritmo nella seconda parte, un po' troppo seriosa e meno intelligentemente demenziale dell'incipit, ma riuscire a fare ridere (anche) il pubblico occidentale con una comicità prettamente nipponica e non scendere mai nel grottesco o nel triviale, visto il materiale trattato, rappresenta già un mezzo miracolo. Commedia dell'anno.



Regista  
**Ben Wheatley**

Sceneggiatore  
**Alice Lowe,  
Steve Oram**

Attori  
**Alice Lowe,  
Steve Oram**

Provenienza  
**UK**

Versione  
**Originale**



# SIGHTSEERS

Humanity is overrated

di Andrea Chirichelli

**T**ina e Chris sono fidanzati e decidono di partire per la loro prima vacanza da soli in camper. Lui ha deciso di prendersi un anno sabbatico per scrivere un libro, lei fugge da una madre oppressiva che le rinfaccia di avere ucciso il suo amato cagnolino. Nonostante le felici promesse, ben presto il loro viaggio "da sogno" si trasforma in un incubo e la coppia mostra più di un lato oscuro...

Ben Wheatley colpisce ancora: dopo gli interessanti *Down Terrace* e *Kill List*, il regista sfrutta al meglio lo stupefacente script vergato dalla coppia Steve Oram e Alice Lowe e firma una delle black comedy più riuscite degli ultimi anni.

Tutto è orribile in *Sightseers*: i protagonisti, pieni di stupide fobie, invidiosi, accidiosi, ignoranti e travolti da un amore incondizionato verso tutto ciò che è kitch, le tappe del viaggio (si passa dai fantozziani campeggi a improbabili attrazioni quali un museo sui tram e uno sulle matite, attrazioni che ricordano da vicino quelle visitate da Jack Nicholson nell'indimenticabile e misantropo *About Schmidt*), la varia e generalmente miserabile e grottesca umanità che la coppia incontra durante la loro "vacanza".

L'escalation di violenza e follia che caratterizza la seconda parte del film si mescola con tempi comici assolutamente perfetti: epifanico in questo senso il

flashback che racconta la triste fine del cagnolino che Tina involontariamente uccide e il cui ricordo la perseguita per tutta la durata del viaggio.

Molto apprezzato alla Quinzaine des réalisateurs dell'ultimo Festival di Cannes (alla fine del quale a essere premiati sono stati solo i cani del film...), *Sightseers* sceglie saggiamente la strada dell'understatement per raccontare in modo divertito e divertente, anche grazie a uno dei migliori finali visti da un bel po' di tempo a questa parte, quanto sarebbe nettamente migliore il Pianeta Terra senza la noiosa presenza di quei fastidiosi mammiferi chiamati anche esseri umani.



Regista  
**Michael Haneke**

Sceneggiatore  
**Michael Haneke**

Attori  
**Isabelle Huppert,  
Jean-Louis Trintignant,  
Emmanuelle Riva**

Provenienza  
**Francia/Germania/  
Austria**

Versione  
**Originale**



# AMOUR

Quando si muore

di Andrea Chirichelli

**G**eorge (Jean-Louis Trintignant) e Anne (Emmanuelle Riva) sono due anziani insegnanti di musica, sposati da una vita con una figlia, Eva (Isabelle Huppert), anch'essa musicista e con una vita sentimentale burrascosa. Un giorno Anne ha un ictus e, dopo un'operazione andata male, torna a casa per vivere i pochi giorni che le restano, accudita dal marito.

Acuto indagatore dell'animo umano, Haneke pone stavolta il suo sguardo sul mistero più grande: la morte. Lo fa nel più semplice dei modi possibili, osservando la lenta agonia di una persona malata e quella, altrettanto straziante, di chi la cura. I due calvari seguono strade diffe-

renti: laddove Anne dorme, soffre e delira, George se la deve vedere con problemi familiari, incubi e infermiere arroganti e incapaci.

Nonostante l'inevitabile linearità del plot, Haneke riesce comunque a spiazzare, smarcarsi, stupire, per certi versi atterrire silenziosamente come gli è capitato spesso in passato. Due brevi sequenze, una onirica e una reale e surreale al tempo stesso, spostano per brevi attimi il baricentro del film, ammantandolo di lucida follia e cinica ironia.

La messa in scena è impeccabile e originale: memorabile l'incipit del film, nel quale il regista per rappresentare un concerto sposta il punto di vista dalla platea al palcoscenico. Cosa resta di una

persona quando muore? Ricordi, storie e immagini: basta il semplice gesto di sfogliare un album di fotografie per dare senso a una vita vissuta. Eppure, anche in uno scenario così dolente, brilla la luce della speranza: in questo senso, *Amour* rappresenta un film innovativo per Haneke che fino a oggi si era sempre distinto per un pessimismo assoluto.

Inutile spendere parole tese a esaltare la prestazione totale e assoluta di Jean-Louis Trintignant e Emmanuelle Riva: il loro è un altro livello, un diverso campionato, tant'è che a Cannes non hanno avuto nemmeno il coraggio di premiarli, data l'evidente superiorità sugli altri attori in concorso.



Regista  
**Wes Anderson**

Sceneggiatore  
**Wes Anderson,  
Roman Coppola**

Attori  
**Bruce Willis, Bill  
Murray, Edward  
Norton**

Provenienza  
**USA**

Versione  
**Originale**



# MOONRISE KINGDOM

Chi vuol essere lieto sia

di Andrea Chirichelli

**E**state del 1965. In una piccola cittadina del New England, Sam (Jared Gilman) e Suzy (Kara Hayward) sono due adolescenti innamorati che decidono di scappare insieme da casa, gettando la comunità nello scompiglio; sulle loro tracce si gettano lo sconsolato e malinconico sceriffo (Bruce Willis), un improbabile ma tenace capo scout (Edward Norton) e i distratti genitori della ragazza (Bill Murray e Frances McDormand)...

La prima ora di *Moonrise Kingdom* si avvicina pericolosamente al concetto di "capolavoro": la cinepresa di Anderson viaggia leggera per linee orizzontali, il cast lavora come meglio non si potrebbe, il pubblico scopre l'in-

credibile talento di due magnifici esordienti, mentre Alexandre Desplat musica il tutto con una delle partiture più raffinate ed eleganti scritte negli ultimi tempi.

La seconda metà del film, maggiormente votata all'azione (si fa per dire), è più caotica, confusa e offre il fianco a qualche critica dato il suo ritmo sinusoidale e sincopato, ma non inficia la valutazione dell'opera. *Moonrise Kingdom* rappresenta la summa del cinema di Wes Anderson e funge come punto di arrivo (e ripartenza) per uno dei registi più originali in circolazione: il meglio di *Steve Zissou* e di *Rushmore* si concentra qui.

Film dai valori produttivi esaltanti, *Moonrise Kingdom* è al

tempo stesso una classica opera di formazione, un piccolo trattato sugli amori adolescenziali e un pamphlet su come fare sorridere il pubblico.

Se da un lato ci si diverte con uno humour leggero ma sempre pungente, dall'altro si resta estasiati da una messa in scena nella quale nemmeno il più insignificante dettaglio viene lasciato al caso, tant'è che alla fine non stupisce vedere nei credits persino gli autori che hanno disegnato le copertine dei libri letti dalla giovane protagonista. I cultori dell'immagine avranno di che esaminare il Blu Ray frame by frame, i cinefili sapranno come spendere bene un'ora e mezza della loro esistenza.



Regista  
**Gareth Evans**

Sceneggiatore  
**Gareth Evans**

Attori  
**Iko Uwais, Ananda George, Ray Sahtapy**

Provenienza  
**Indonesia/Usa**

Versione  
**Originale**



# THE RAID

Arti marziali neoancestrali

di Fabio Gomboso

**N**ato come progetto singolo, che stando alle intenzioni del regista Gareth Huw Evans sarà convertito in una trilogia grazie all'iniezione di capitali americani – da cui fra l'altro l'aggiunta del suffisso *Redemption* –, l'indonesiano *The Raid* rientra in quella categoria di film benedetti dal tam tam generatosi in rete, che ne ha fatto un caso ancor prima dell'uscita; merito anche di un trailer confezionato ad hoc e un hype salito vertiginosamente dopo le entusiastiche premiere proiettate in molteplici festival internazionali con relativi awards. Fu vera gloria?

Indubbiamente sì per produttori e distributori ma è altrettanto innegabile che l'offerta cinemato-

grafica reclamizzante una selvaggia non stop martial action lunga cento minuti viene pienamente mantenuta, a tratti in maniera addirittura sbalorditiva, traendo vitale giovamento dall'ambientazione scelta. Un condominio-alveare-trappola che cingerà d'assedio una squadra speciale della polizia, lì catapultata con il fine di sorprendere e catturare il boss Tama e i suoi due temibili servitori.

Certo la trama è un elemento poco più che accessorio, è comunque interessante rilevare come nel corso della sbrigativa storia, al crescente imbarbarimento degli scontri corrisponda un graduale "impoverimento" degli strumenti d'offesa, che dai

fulci automatici passa attraverso le armi bianche per giungere alla sua naturale e primaria estensione, il corpo umano, inscenando così, nel match finale, una primitiva lotta per la sopravvivenza del più forte di inaudita ferocia, dove viene meno il ricorso stesso alle arti marziali, qui rappresentate dal Silat. Una tecnica a cui presta il fisico Iko Uwais, anche autore delle rimarchevoli coreografie e già volto principale della precedente pellicola di Evans, *Merantau*, dalla quale *The Raid* si discosta soprattutto per una regia meno televisiva e un utilizzo più accorto del montaggio, comunque mai abusato, tale da infondere alle scene d'azione una maggiore carica cinetica.



# INDIE GAME

---

## THE MOVIE

Regista  
**Lisanne Pajot,  
James Swirsky**

Attori  
**Jonathan Blow,  
Phil Fish,  
Edmund McMillen**

Provenienza  
**Canada**

Versione  
**Originale**

*Indie Game: The Movie è acquistabile per circa 10 dollari dal sito ufficiale ([www.indiegamethemovie.com](http://www.indiegamethemovie.com)) o in alternativa da Steam e iTunes.*

# INDIE GAME: THE MOVIE

Da soli, insieme

di Matteo Ferrara

**I**ndie Game: The Movie può essere considerato il primo vero lungometraggio sullo sviluppo indipendente di videogiochi, e sicuramente il primo ad aver avuto, per qualità di produzione e scelta dei contenuti, una diffusione notevole tra diverse tipologie di utenza.

Il documentario, finanziato in parte dalla campagna lanciata su Kickstarter nel 2010, segue le vicende di quattro sviluppatori indipendenti durante le fasi cruciali dello sviluppo: Edmund McMillen e Tommy Refenes (rispettivamente designer e programmatore di *Super Meat Boy*), Phil Fish (designer di *FEZ*), e Jonathan Blow (*Braid* e *The Witness*, quest'ultimo non ancora rilasciato). Tutti individui con tanto da raccontare, e so-

prattutto un immenso desiderio di condividere la propria visione col mondo.

Non a caso, il punto di forza del film è proprio l'attenzione riservata dai registi Lisanne Pajot e James Swirsky a questi personaggi, sapientemente catturati dalle telecamere dei due canadesi senza alcun filtro né censura, quasi come nel più puro dei flussi di coscienza. Ed è proprio grazie a questo approccio che lo spettatore arriva ad avere un coinvolgimento particolarmente intenso con i protagonisti e la loro avventura, fatta di sudore, lacrime, gioia.

Ironicamente, il miglior pregio del documentario è anche la causa del più grande limite di questa pellicola. I registi si sono concentrati

su personaggi già noti nel mondo dell'indie gaming, ignorando completamente la scena più underground, composta da migliaia di sviluppatori indipendenti sparsi in tutto il mondo che quotidianamente condividono informazioni, consigli sul design, linee di codice e modelli 3D, e che spesso si mettono in gioco organizzando e partecipando alle Game Jam, numerose e in costante crescita, che hanno luogo ogni anno in diversi paesi.

Si tratta però di un compromesso probabilmente inevitabile, che intacca minimamente il giudizio più che positivo su un film che trasuda amore per il medium videogioco - e ha i suoi buoni motivi per farlo.



SECONDA STAGIONE

# game of thrones

**PRODUTTORI**

DAVID BENIOFF, D.B. WEISS

**SCENEGGIATORE**

DAVID BENIOFF, D.B. WEISS, GEORGE R.R. MARTIN

**ATTORI**

PETER DINKLAGE,  
EMILIA CLARKE,  
KIT HARRINGTON

**PROVENIENZA**

USA

**VERSIONE**

ORIGINALE





di Marco Passarello

**I**l successo della serie televisiva *Game of Thrones* è andato al di là di ogni previsione. Se l'obiettivo era quello di creare una serie fantasy di successo, è stato abbondantemente superato: non ha solo catturato tutti gli appassionati del genere, ma è diventata *mainstream*. La gente la guarda per partecipare alle conversazioni che impazzano sui social network, con le frasi del nano Tyrion Lannister puntualmente trasformate in memi.

A seconda stagione terminata, si può dire che il livello qualitativo è rimasto all'altezza della precedente. Il casting per i nuovi personaggi (Melisandre, Brienne di Tarth, Ygritte, Davos Seaworth) è stato molto azzeccato, e gli sceneggiatori sono riusciti a mantenere un senso di unitarietà nella storia nonostante le numerose trame separate, e a concludere con un efficace cliffhanger (gli Estranei che marciano verso la Barriera). L'autore dei romanzi, George R. R. Martin, si è riservato il ruolo di sceneggiatore per il penultimo episodio, *Blackwater*, l'unico che evita l'alternanza tra i personaggi, concentrandosi unicamente sulla battaglia.

*Blackwater* era atteso al

varco: nella prima stagione le scene guerresche erano state in gran parte evitate grazie a escamotage narrativi, ma non era possibile continuare così. Questa volta abbiamo una battaglia in piena regola e, anche se non si vedono enormi eserciti in campo aperto, sono comunque riusciti a creare il senso di un combattimento epico.

Se la prima stagione era rimasta sostanzialmente vicina al testo di Martin, la seconda, pur senza introdurre manomissioni gravi allo spirito del romanzo, se ne discosta spesso. Inevitabile, dato che il numero dei personaggi e delle sottotrame è cresciuto, diventando impossibile da gestire in TV. Ne hanno fatto le spese molti personaggi secondari: omessi, accorpati in personaggi "riassuntivi", o fatti morire con modalità diverse da quelle originali. Gli sceneggiatori hanno dovuto affrontare due esigenze opposte: non usare troppi personaggi nello stesso momento, e non mantenere troppo a lungo i personaggi fuori scena, rischiando che il pubblico se ne dimentichi. Perciò, da un lato molti eventi del terzo volume sono stati anticipati alla seconda stagione, dall'altro svariati importanti personaggi che appaiono nel secondo volume sono stati rimandati (o eliminati?): i gemelli Reed, Vargo Hoat,



Brynden Tully "il pesce nero", Qyburn.

Anche in questa stagione abbiamo scene di sesso e nudità aggiunte per rendere più "pepata" la serie. Alcune appaiono del tutto gratuite (per esempio la seduzione di Theon da parte di Osha, non necessaria per giustificare la sua fuga), ma almeno una è molto efficace: Melisandre che partorisce il demone d'ombra inviato a uccidere Renly, evento che nei libri non appare, ma contribuisce a rendere il carattere oscuro della sacerdotessa.

Altri cambiamenti sono stati probabilmente introdotti per vivacizzare eventi che non avrebbero sul video lo stesso appeal che sulla pagina. Se in origine Daenerys incontra a Quarth solo una frustrante indifferenza, in TV deve affrontare un complotto volto a sottrarle i draghi. Mentre nel libro Robb Stark sposa l'insignificante Jeyne, in TV vive invece una bruciante passione per l'esotica Talisa. Tutti cambiamenti giustificabili nell'ottica di evitare passaggi che il pubblico percepirebbe come "noiosi". L'unica aggiunta che ho trovato evitabile è la scena in cui Jamie Lannister uccide un parente a sangue freddo per procurarsi un diversivo che gli consenta di fuggire. È gratuito e poco sensato: uccidere il proprio compagno di cella dovrebbe attirare l'attenzione delle guardie, non distoglierla.

In ogni caso, la seconda stagione ha confermato le aspettative dovute alla precedente. Per il momento la serie non corre rischi di essere cancellata. C'è un unico problema: a Martin mancano ancora due volumi per finire la serie. Anche ammesso che d'ora in poi si realizzino due stagioni per ogni volume, tra sei anni la TV lo avrà raggiunto. Se non si sbriga...





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



# don't trust the girls

di Claudio Magistrelli

don't trust the bitch  
in apartment 23

**CREATO DA**  
NAHNATCHKA KHAN

**INTERPRETI**

KRYSTEN RITTER,  
DREAMA WALKER,  
JAMES VAN DER BEEK

**PROVENIENZA**  
USA

**VERSIONE**  
ORIGINALE







girls

**CREATO DA**

LENA DUNHAM

**INTERPRETI**

LENA DUNHAM,  
ALLISON WILLIAMS,  
ADAM DRIVER,  
JEMIMA KIRKE  
ZOSIA MAMET

**PROVENIENZA**

USA

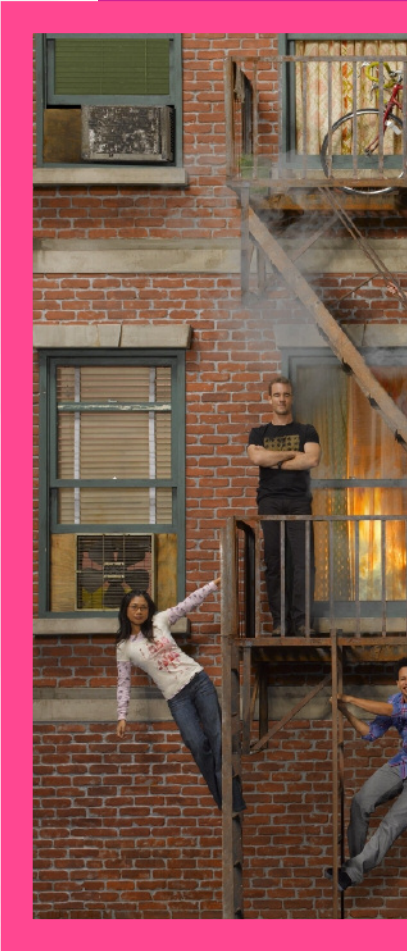
**VERSIONE**

ORIGINALE

I palinsesto televisivo statunitense della stagione appena conclusasi ha visto imporsi come protagoniste -piuttosto inaspettatamente, almeno in un caso- due serie tv al femminile. Che *Girls* potesse diventare un fenomeno televisivo di cui tutti avrebbero voluto parlare, nel bene o nel male, era abbastanza prevedibile, trattandosi dell'esordio televisivo della 24enne Lena Dunham con Judd Apatow alla produzione alle prese con uno show per cui i due hanno ricevuto sostanzialmente carta bianca dalla HBO.

Le critiche per la giovane regista del film indipendente *Tiny furniture*, nonché protagonista in prima persona della serie da lei ideata e scritta, non si sono fatte attendere e già con il primo episodio sono piovute accuse di ogni tipo, dal razzismo all'eccessivo erotismo, insieme ad altre più sensate. D'altra parte, quando ci si pone come obiettivo del proprio lavoro quello di essere la voce della propria generazione, o almeno UNA voce di UNA generazione, qualche lamentela da chi non si sente rappresentato da quattro giovani hipster newyorkesi bisogna aspettarcela. Eppure in dieci episodi *Girls* è riuscito davvero a tratteggiare tutti i limiti della generazione twenty-something attraverso quattro ragazze che non suscitano nessuna empatia nello spettatore, evidenziandone senza pietà né remore i difetti evidenti, la pigrizia, la codardia e la sostanziale incapacità di superare la









fase adolescenziale ed entrare nell'età adulta assumendosi per intero le responsabilità che questa comporta. Nonostante possa infatti rientrare nella categoria comedy, sono pochi e quasi stonati i momenti di puro divertimento che la serie si concede, mentre abbonda il riso amaro preambolo di una riflessione destinata spesso a sfociare in uno spietato disagio.

Diverso invece il discorso per *Don't Trust the Bitch in Apartment 23*, comedy dallo schema più classico con Kristen Ritten per protagonista - vista di recente come fidanzata di Jesse in *Breaking Bad* - affiancata da Dream Walker e James Van Der Beek nei panni di se stesso. Idea geniale quest'ultima, coronamento di un percorso di autopromozione condotto attraverso l'autoironia - sincera o finalizzata al profitto non è dato saperlo - che fu Dawson ha iniziato un paio di anni fa attraverso il suo sito internet. I suoi cameo restano la parte più divertente dello show che, pur nella brevità dei soli sette episodi della prima stagione, ha saputo superare le remore iniziali, legate principalmente al network su cui va in onda, quell'ABC della scuderia Disney troppo bigotta per l'indole di super evil bitch della protagonista. Approfitando del declino di *How I Met Your Mother*, la bitch dell'appartamento 23 si è affermata

come la miglior comedy pura della stagione, conquistandosi immediatamente il rinnovo per una seconda stagione, e ha saputo sdoganare contro ogni aspettativa una comicità più tagliente e cinica, sganciandosi dall'ostinato buonismo a cui la commedia da prima serata era rimasta inspiegabilmente legata dai tempi di *Friends*, inserendo nell'amalgama una dose di nerdismo digeribile anche dal grande pubblico.

In modi diversi i due show introducono nel panorama televisivo statunitense una nuova figura di donna. Da un lato *Apt. 23* prende una donna libera, cinica, discinta e opportunistica - ruolo certo non inedito nella comedy USA - e la trasporta in primo piano, dove non solo diventa la protagonista e il motore dello show, ma anche lo spirito guida per la sua controparte più innocente che la userà come specchio deformante attraverso cui leggere la modernità. *Girls* invece ribalta lo stereotipo di donna costruita oltre un decennio fa da *Sex & the City* e lo fa con un quartetto di protagoniste che non rappresentano più un modello a cui ambire, bensì una serie di fallimenti con cui confrontarsi. Mentre a costruire un punto di contatto tra le diverse declinazioni di donna proposte dalle due serie ci pensa, significativamente, la cronica assenza di un posto di lavoro dignitoso: è la modernità, bellezza.



# players

## GRIND <sup>11</sup> HOUSE

di piero ciccioli

**C**on alle spalle quasi quarant'anni di assoluta devozione al cinetrash e oltre duecento film prodotti o distribuiti sotto il proprio brand, Troma è il più solido punto di riferimento per tutti gli amanti del cattivo gusto in celluloide, siano essi cineasti intraprendenti oppure semplici spettatori. La casa di produzione newyorkese, infatti, è da sempre pronta a lanciare sul mercato le più disparate pellicole indie, provenienti da qualsiasi angolo del globo, purché queste risultino sufficientemente weird da guadagnarsi l'attenzione dell'eclettico cofondatore della ditta, ovvero il regista/sceneggiatore/produttore/attore Lloyd

Kaufman. Allo stesso tempo, Troma ha fidelizzato nutrite schiere di fan attraverso i suoi lungometraggi "first party", che hanno dato vita a un vero e proprio microcosmo d'icone trash, capaci di approdare pure in ambito mainstream, incarnandosi finanche in serial a cartoni animati per bambini! Nel complesso, si tratta di un successo bizzarro, raggiunto in maniera altrettanto folle e stravagante.

Troma nasce nel 1974, dal sodalizio tra Lloyd Kaufman e un suo ex compagno di studi a Yale, Michael Hertz. I due si erano persi di vista nel postlaurea (il primo voleva diventare assistente sociale, il secondo avvocato), per poi rincontrarsi, a seguito di una serie di coincidenze, sul set della pellicola sexy-noir *Sugar Cookies* (1973), nelle vesti di sceneggiatore (Kaufman) e coproduttore (Hertz), delineando, così, l'intenzione di realizzare film insieme. In Troma, Kaufman riversa tutto il suo trascinate entusiasmo e l'esperienza accumulata durante varie collaborazioni in ambito filmico, tra cui spiccano quelle con John G. Avildsen, per il quale era stato assistente di produzione in *Joe* (1970) e *Cry Uncle* (1971). Hertz, invece, partecipa al progetto con acuto pragmatismo, proponendo l'idea di cavalcare l'emergente feno-

meno americano del cinema multisala e la conseguente impennata nella richiesta di film proiettabili, a cui Hollywood non è ancora in grado di far fronte da sola.

Il target del duo sono le sale minori dei multiplex, dove gli avventori entrano con uno spirito da drive-in, senza nutrire grandi aspettative. La concorrenza con cui confrontarsi è quella dei B-movie griffati dalla New World Pictures di Roger Corman, già dominatori del cinema all'aperto. Dove Corman, però, punta su produzioni proprie, sebbene realizzate a basso costo e sfruttando location convenienti (come le Filippine, *Players* #06 e #07), Troma dà in pasto ai proiettori chilometri di pellicola raccattati tra fondi di magazzino, opere prime di aspiranti cineasti e film assurdi, provenienti da Paesi esotici, ma localizzati per l'occasione con dialoghi picareschi in inglese. Proprio l'originale lavoro "cosmetico" di adattamento e distribuzione esprime in nuce quel misto di humour assurdo, trovate geniali e sagaci espedienti commerciali che caratterizzerà la filosofia della ditta anche a livello produttivo.

Ogni film viene presentato con seducenti locandine in stile comic, titoli ammiccanti (spesso totalmente diversi dagli originali) e tagline che

**TROMALICIOUS!**  
**I GRAND GOURMET**  
**DEL CATTIVO GUSTO**  
**PARTE 1**



# W

# VV

Un classico esempio di "trattamento Troma": a destra, la locandina originale, sobria e seria, di *The Incredible Torture Show*, un horror del 1976, riciclato cinque anni dopo da Troma, che lo reimmette nel circuito cinematografico con il titolo più truculento di *Bloodsucking Freaks* e lo presenta attraverso un poster gonfio di ragazze in bikini, gore, balloon da fumetto, elementi grotteschi e humour nero

**HAVE A FUN-FILLED VACATION!**  
**Toe-Tapping Machete Head Dances!**  
**Glamorous Zombie-Style Cosmetic Surgery!**  
**Fabulous Air-Conditioned Tiger Pits!**

**Zombie Island Massacre**

Presented by Errol Kauder • Michael Pico and the TROMA TEAM  
 DAVID BROADNAX • MICHAEL MALABIERO • UMBERTO DILEO Present "ZOMBIE ISLAND MASSACRE"

Starring **DAVID BROADNAX • RITA JENRETTE** • Based upon original story by DAVID BROADNAX and LOGAN O'NEILL • Music by HARRY MANFREDINI  
 Associate Producers DENNIS STEPHENSON and UMBERTO DILEO • Screenplay by JOHN N. CARTER • Edited by JOHN N. CARTER • Screenplay by LOGAN O'NEILL and WILLIAM STODDARD  
 Executive Producers MICHAEL MALABIERO and ABRAHAM DARDOKUS • Produced by DAVID BROADNAX • Directed by JOHN N. CARTER

**R RESTRICTED** (1976)

Le tagline di Troma sono assurde e quantomeno fuorvianti: sulla locandina di *Zombie Island Massacre* troviamo la frase «glamorous zombie style», quando l'unico momento "zombie style" (e tutt'altro che "glamorous") è la scena in cui uno stregone rianima un morto, che poi va tranquillo a farsi un giretto per l'isola, senza aggredire nessuno

**SEE** • the flesh-eating cannibal women! • the Iron Tourniquet that screws your brains!  
**SEE** • the living dart board! • the orgy of the screaming virgins!  
**SEE** • the strange brain surgery! • the sickness that will make you wretch!

**ONLY ONCE IN A CENTURY CAN SUCH EVIL LIVE...**

**SARDU**  
 he was the creator - the director - the master!

**THE INCREDIBLE TORTURE SHOW**

STARRING: BRUNO O. BRINEN • SARDU • VOLKMER • LYNETTE SHELTON • WARREN FRASER • MICHELLE CRAIG • MUSIC BY MICHAEL SAYS  
 EDITOR: VOLKMER FALKE • PRODUCTION DESIGNER: GARY DE WITTE • PRODUCTION OFFICE: TROMA, INC. • DISTRIBUTION: TROMA, INC. • GARY DE WITTE

THE INCREDIBLE TORTURE SHOW

**JOIN THE FUN!... Human Dart Boards... "Home Style Brain Surgery".. Dental Hijinks!**

**BLOODSUCKING FREAKS**

**YOU'LL SCREAM YOUR HEAD OFF!!!**

**R RESTRICTED** (1976)

Produced and Directed by JOEL REED • LYNETTE SHELTON • WARREN FRASER • MICHELLE CRAIG  
 SEAMUS O'BRINEN • Featuring: THE CAGED SEPTORS 4 IN COLOR • Filmed in CA

**WARNING!**  
 THIS FILM CONTAINS SCENES OF SEXUAL NUDITY



promettono cose di cui su schermo se ne concretizza, nel migliore dei casi, la metà. Si tratta di un'operazione ai limiti della truffa, ma è portata avanti con tanta, schietta, sfacciataggine da risultare divertente in sé e costituire motivo di attrazione. Come in una sorta di roulette russa caricata a pellicole di serie B, lo spettatore si può trovare davanti un presunto zombie-movie dove, in realtà, l'unico morto vivente appare per cinque minuti in tutto il girato (*Zombie Island Massacre*, 1984) o un film di arti marziali indonesiano sul wrestling femminile, totalmente ridoppiato a suon di battute carnascialesche, scritte dal fratello di Kaufman, Charles (*Ferocious Female Freedom Fighters*, 1982). In questo modo, si crea una situazione in cui lo stupore supera la delusione, generando ilarità. In altre parole, Troma trasforma la visione di pellicole di pessima qualità in una sorta di evento a sorpresa, dove anche le più modeste aspettative vengono ludicamente deluse, secondo il principio che al "peggio non c'è mai limite". Il passaparola trasforma rapidamente le proiezioni a marchio Troma in un cult, pompando denaro nelle casse di Kaufman e Hertz, che investono il tesoretto nei primi prodotti in-house. Tra questi ultimi spicca *The Toxic Avenger* (1984), pellicola diretta a quattro mani dalla coppia di cineasti e che rappresenta il manifesto programmatico del brand.

Ambientato nella fittizia (nonché autoreferenziale) città di Tromaville, il film narra le gesta dell'eponimo supereroe, ovvero un immenso mutante, vestito in tutù rosa e armato di mocio, che combatte il crimine nel modo più splatter possibile, innescando scene d'azione capaci di far impallidire le "fatality" di *Mortal Kombat*. La trama si snoda all'interno di un turbine di trovate politi-

Il successo di *Toxic Avenger* porta alla produzione di un seguito, che esce nel 1989 e vede Toxie sbarcare in Giappone per continuare la sua crociata contro la malavita. Tra lottatori di sumo tranciati come sushi e teppisti bolliti vivi, con tanto di condimento per ramen, nelle saune pubbliche di Tokyo, Kaufman esterna in maniera personale il suo amore verso l'Estremo Oriente, che lo aveva portato in gioventù a laurearsi in sinologia e culture orientali

**He was 98 lbs. of solid ne  
until he became...**



A  
LLOYD KAUFMAN/  
MICHAEL HERZ  
PRODUCTION

**The first Super-Hero...from New Jersey**

Starring ANDREE MARANDA • MITCHELL COHEN • PAT RYAN, JR. • JENNIFER BAPTIST • ROBERT PRICHARD • CINDY MANION • GARY SCHN  
Directors of Photography JAMES LONDON and LLOYD KAUFMAN • Written by JOE RITTER • Edited by RICHARD HAINES • Associate Produ  
Music Consultant MARC KATZ • Directed by MICHAEL HERZ and SAMUEL WEIL • Produced by LLOYD KAUFMAN and MICHAEL

NOW AVAILABLE ON VIDEOCASSETTE • R Rated and full uncut, UNRATED version





W

erd



ER

ersey!

HEIDER • MARK TORGL  
er STUART STRUTIN  
EL HERZ



cally incorrect, che parodiano le fime dell'America perbenista d'inizio anni Ottanta. Troviamo, così, l'idiosincrasia verso l'energia nucleare (il protagonista è, in origine, un addetto alle pulizie, che si trasforma nel Toxic Avenger dopo essere caduto in un bidone di scorie radioattive), l'edonismo sfrenato (tra i criminali figurano dei "jocks" palestinesi, che si divertono a investire bambini e vecchiette) o l'idea reazionaria di combattere la criminalità con la violenza (in tal senso, i toni generali della pellicola ricordano non poco quelli dell'esordio cartaceo di *Teenage Mutant Ninja Turtles*; **Players** #12). Nel pastiche trova posto anche una componente sentimentale grottesca e irriverente, sotto forma di relazione tra il mostruoso Toxie e la sua fidanzata, una ragazza bellissima, sessuomane... e non vedente! Il pubblico, totalmente impreparato a ricevere una tale scarica torrenziale di stramberie, va in delirio e il film, costato un milione di dollari, ne incassa ben quindici, spingendo Troma a perseguire su questa strada.

Sebbene attenti a non trasgredire la regola aurea delle "tre B" ("Blood, Boobs and Bombs"), sollazzando lo spettatore con frequenti interludi sexy, gore e action, le pellicole prodotte da Troma si sviluppano secondo principi assai distanti da quelli dell'exploitation classica. Mentre i tradizionali B-movie riciclano consapevolmente i medesimi soggetti di richiamo, Kaufman e Hertz vogliono stupire con personaggi e situazioni sempre diverse, sempre più bizzarre, assolutamente fuori dagli schemi. In questo modo, prende il via una kermesse di follie filmiche capace di spiazzare anche il "cattivogustaio" più smalzato!









# La bellezza del gesto quotidiano

## > Claudia Zalla

<http://www.claudiazalla.it>

Nata e cresciuta nel profondo nordest italiano, Claudia Zalla all'età di sei anni vive il suo primo colpo di fulmine verso la vecchia Kodak del padre. Da quel momento viene a crearsi il suo legame simbiotico con il mondo della fotografia. Dopo alcuni anni dedicati alla ricerca e a lavori in ambito musicale, alcuni cambiamenti personali la portano a concentrarsi su quella che è diventata la sua visione del mondo. Un mondo intimo, geometrico, fatto di colori e di bellezza, che viene ancor più esaltato dall'utilizzo della pellicola. Da due anni Claudia si è trasferita a Milano. Ha iniziato alcune collaborazioni con testate come Essen Taste, Wired.it, Grazia.it, e due suoi scatti sono finiti sulle t-shirt del progetto 10.55 by 55DSL Diesel. Claudia scatta trattenendo il respiro e guardando nel mirino con l'occhio sinistro. Nelle sue foto ricerca proporzioni, linee, profondità e gesti quotidiani. I suoi lavori si possono ammirare sul suo sito.



















# NO PREQUEL NEEDED

di Claudio Magistrelli

## BEFORE



**Titolo prodotto:  
Before Watchmen**

Inutile girarci intorno, parlando di *Before Watchmen* c'è solo una domanda da porsi: era davvero necessario?

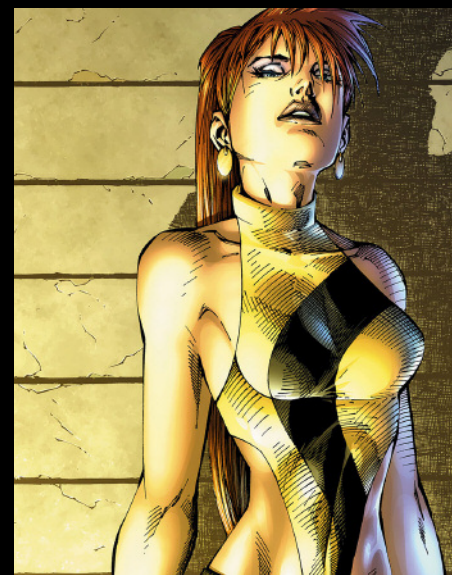
Fin dall'annuncio dell'operazione la sola risposta possibile era un no secco su più livelli. No, perché *Watchmen* non ha bisogno di alcun prequel, è un'opera realizzata con una cura maniacale dove ogni dettaglio quadra al millimetro, in cui anche l'assenza svolge una precisa funzione narrativa, e il suo senso si esaurisce nei dodici capitoli che la compongono. No, perché sul piano intellettuale quei personaggi sono di Moore, anche se i diritti per il loro sfruttamento sono stati sottratti con l'inganno a lui e Gibson dalla DC Comics, e un netto rifiuto da parte di qualunque altro autore alla realizzazione di *Before Watchmen* avrebbe segnato un punto di non ritorno nella difesa dei diritti dei creativi nell'industria del fumetto sta-

tunitense. E no, ancora no, perché nel progetto non si è mai intravista nessun'altra finalità se non il mero sfruttamento economico di un brand quasi vergine, immune ai crolli qualitativi che hanno colpito, e ancora affliggono, i cavalli più gloriosi della scuderia DC Comics, da Superman a Flash.

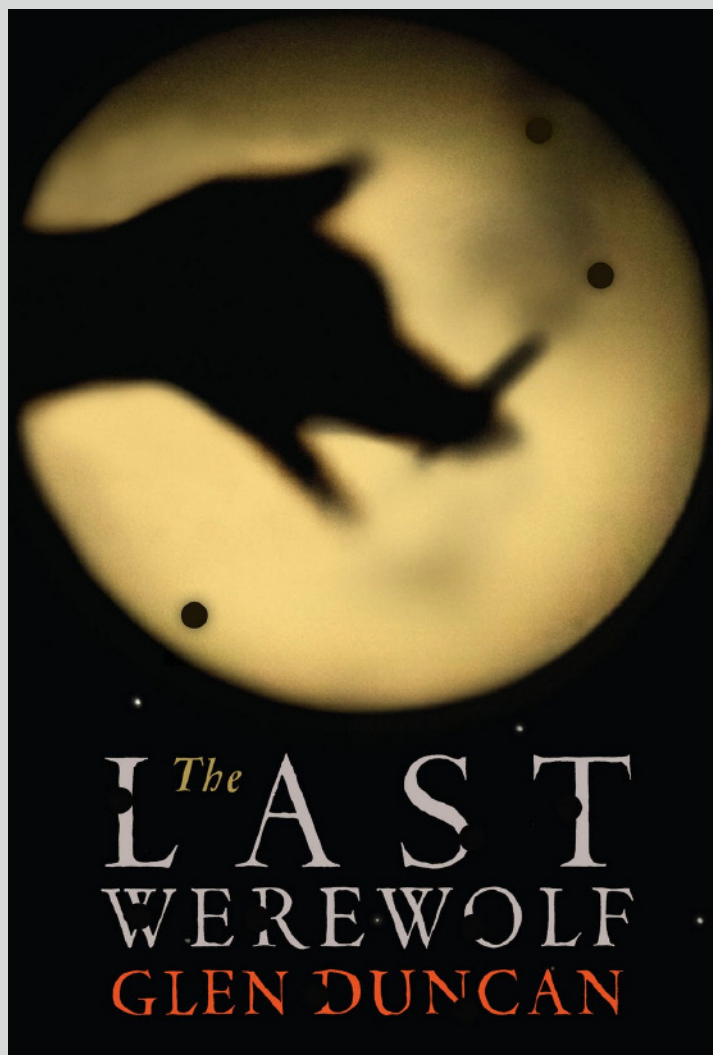
Oggi che è possibile leggere i quattro #1 di *Before Watchmen* finora pubblicati, "No" è ancora la sola risposta possibile, ma per un motivo ben più significativo: *Watchmen* non può essere ridotto a una storia di supereroi. Le storie di Cooke, Azarello e Straczynski paradossalmente sono buone storie di tizi in calzamaglia, ma non sfiorano lontanamente la portata di contenuti della miniserie originale, con cui non condividono nemmeno l'alone di cupo pessimismo che permeava la storia. Non c'è critica sociale, né messaggio, ma solo una docile adesione allo stereotipo supereroistico la cui decostruzione era

partita proprio da *Watchmen*.

Albi alla mano, insomma, le più tette aspettative hanno preso corpo: *Before Watchmen* è una mera operazione commerciale e pare quasi farsene vanto sfoggiando in copertina improbabili pin-up di Jim Lee.







**Titolo libro:**

L'ultimo lupo mannaro

**Autore:** Glen Duncan

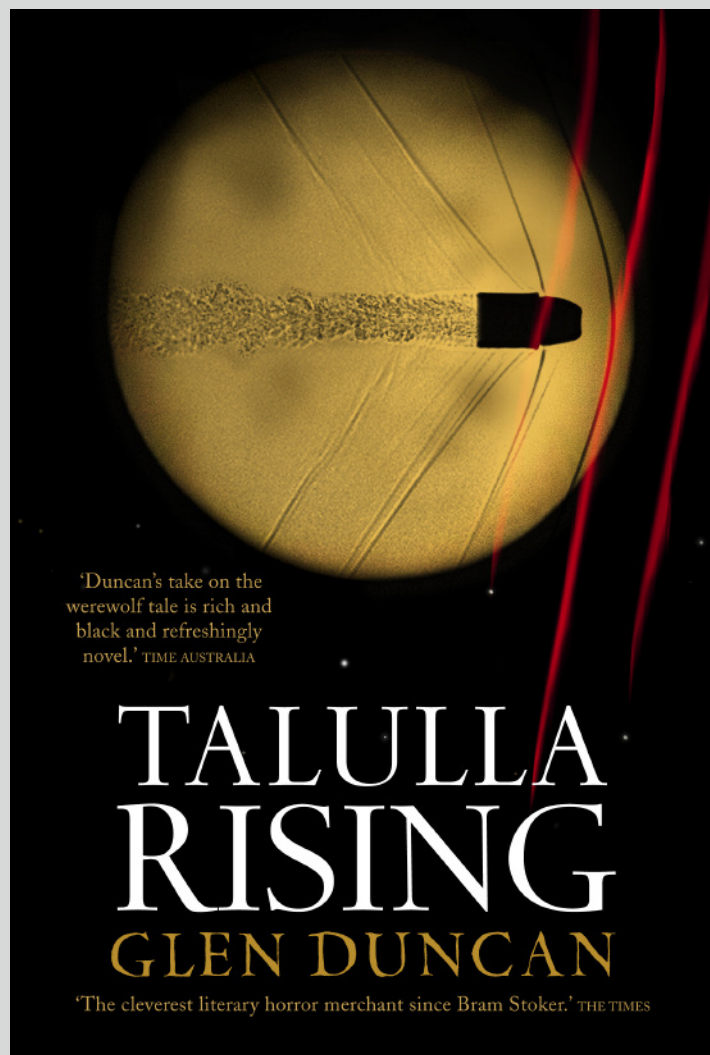
**Editore:** Isbn edizioni

**Prezzo di copertina:** €16,90

**Pagine:** 480

**Traduzione:**

Tomaso Biancardi



'Duncan's take on the werewolf tale is rich and black and refreshingly novel.' TIME AUSTRALIA

**TALULLA RISING**  
**GLEN DUNCAN**

'The cleverest literary horror merchant since Bram Stoker.' THE TIMES

**Titolo libro:**

L'alba di Talulla

**Autore:** Glen Duncan

**Editore:** Isbn edizioni

**Prezzo di copertina:** €16,90

**Pagine:** 544

**Traduzione:**

Tomaso Biancardi

# La Carne e la Luna DI FLAVIA VADRUCCI

**Q**uesta è una storia di lupi mannari. A ogni plenilunio, lo vogliono o no, il mostro che ospitano si risveglia, esplode dai tendini, digrigna i denti, e mangia esseri umani. Quando è sazio, torna a dormire aspettando la luna successiva. La leggenda è rimasta più o meno invariata attraverso i secoli e le latitudini, riversando nell'immaginario –da Petronio a Stephen King, dal cinema degli anni Venti ai videogiochi– centinaia di *loups garous* multi-formi, insieme carnefici e vittime dell'umano dominante e delle sue fobie da esclusione sociale. Ecco, i lupi di Glen Duncan sono qualcosa di completamente diverso.

Sono individui incantevoli, che bevono scotch, collezionano libri antichi, brillano nelle conversazioni e fanno impazzire i loro amanti. Sono acuti, colti, raffinati, audaci, sexy. Non hanno paura della morte e non possono fare a meno di uccidere, e di far-selo piacere. La teoria secondo la quale i vampiri sono elevati dalla metamorfosi, che spingerebbe all'estremo ogni talento umano, mentre i licantropi ne sono abbruttiti, con Jake e Talulla –feroci e illuminati eroi de *L'ultimo lupo mannaro* e *L'alba di Talulla*, primi due capitoli di una trilogia– non vale. Il loro corpo a corpo mensile con l'orrore è motivo di riflessione filosofica e psicoanalitica, li costringe a camminare sull'orlo della Geenna ma anche a raccon-

tarla, a sviscerarne le implicazioni e a sdrammatizzarla con perle di humour nero. In gioco ci sono la fine e l'inizio, l'amore e la maternità, la diversità e la lussuria, il lutto e l'abbandono.

La scrittura sinuosa di Duncan tende la dissertazione allo spasimo per poi lanciarsi in scene d'azione mozzafiato, preparate lentamente da gocce di suspense e animate da colpi di scena che solo la vita è in grado di concepire. Che tu sia maschio o femmina, un banale essere umano, un licantropo sanguinario o un vampiro "succhiacazzi", per il "Dio che non c'è" non cambia molto, si dicono spesso i lupi di Duncan: "Qualunque cosa succeda, succede sempre qualcos'altro".





**LA CURIOSA MUSICA DI  
MONSIEUR DESPLAT:  
UN FRANCESE ALLA CONQUISTA  
DI HOLLYWOOD**





di Maurizio Caschetto

**G**li spettatori *cinéphiles* di tutto il mondo più attenti e sensibili alla componente tecnica dell'arte cinematografica avranno probabilmente notato che c'è un nome alla voce "Musica di..." che negli ultimi 5 o 6 anni appare sempre più spesso nei titoli di testa sia di film europei che di grandi produzioni hollywoodiane: Alexandre Desplat. Tuttavia, quelli con le orecchie più affinate hanno familiarizzato con questo nome e con la musica da lui composta almeno dall'inizio degli anni 2000, quando il buon Alexandre ha cominciato a mettere la sua inconfondibile firma su alcuni film di rilievo al di fuori della cinematografia francese, in cui era attivo già nei primi anni '90.

Il suo stile lieve, misurato, caratterizzato da melodie malinconiche non di rado modellate su matrice minimalista (à la Philip Glass), è uno di quelli in grado di bucare lo schermo senza mai dovere ricorrere a facili scorciatoie o "effetti speciali sonori", sempre capace di trovare un linguaggio perfetto e aderente alla pellicola in questione. E nel *mare magnum* delle banalità musicali che ammorbano ormai dozzine di film (soprattutto hollywoodiani), la musica di Desplat appare come una bella ventata di aria fresca, percepita fin dal 2003, quando i valzer leggiadri e le tenui melodie del flauto che accompagnavano le vicende de *La ragazza con l'orecchino di perla* (2003, di Peter Webber) fecero notare il talento di questo compositore francese alle platee di tutto il mondo.

Da allora sono passati ormai dieci anni, nei quali Alexandre Desplat è diventato uno dei musicisti più richiesti del cinema internazionale, ottenendo ben quattro nomination al premio Oscar, cinque ai Golden Globe e altrettante ai BAFTA Awards, più numerosi riconoscimenti e premi ai Festival di Berlino e Cannes e da importanti associazioni di critici cinematografici internazionali.



Soprattutto, è colui che oggi ha messo il suo sigillo musicale su film diretti da celebri registi cult, come David Fincher, Roman Polanski, Terrence Malick, Wes Anderson, Stephen Frears, nonché su blockbuster di enorme successo come il secondo capitolo della saga di *Twilight* e gli ultimi due film della serie di *Harry Potter*.

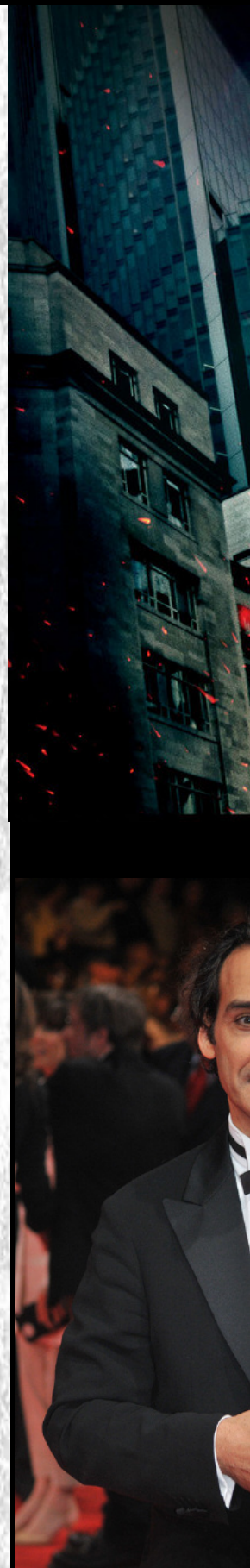
E dunque, chi è Alexandre Michel Gérard Desplat?

Nasce a Parigi nel 1961, da padre francese e madre greca, e comincia a suonare il pianoforte già alla tenera età di cinque anni. Successivamente, cementa il suo amore per la musica diplomandosi in flauto. A Parigi studia composizione insieme a insegnanti come Claude Ballif e Iannis Xenakis. In seguito partirà alla volta di Los Angeles, dove farà un master di specializzazione alla UCLA sotto la guida del celebre orchestratore e arrangiatore hollywoodiano Jack Hayes (strumentatore di celebri partiture di Elmer Bernstein e Henry Mancini). Come dichiarato dallo stesso Desplat in numerose interviste, la passione per il Cinema sarà un "sacro fuoco" che si imprimerà in lui già dall'età adolescenziale e la sua natura di musicista lo porta naturalmente a interessarsi alla componente musicale cinematografica. I suoi compositori preferiti diventano dunque personaggi come Nino Rota, Henry Mancini e John Williams, i quali saranno per lui un modello per la musica applicata al cinema, sognando un giorno di diventarne l'erede.

Ed è nella cinematografia nel suo paese natio che Desplat muove i primi passi come compositore, cominciando a scrivere colonne sonore all'inizio degli anni '90 per film di registi come Philippe De Broca e, soprattutto, Jacques Audiard, con il quale stabilirà un proficuo legame di collaborazione che continua e si rinnova

ancora oggi. Desplat comincia a mettere a punto quello che successivamente diventerà uno stile assai riconoscibile: le partiture per film come *Regarde les hommes tomber* (1994) e *Un héros très discret* (1996) sono caratterizzate da un tono sussurrato e mai sopra le righe, eppure capace di rendersi sia protagonista che fondamentale partner della componente visiva. La ristrettezza dei budget (in confronto a quella dei futuri film americani) lo porta inoltre a trovare soluzioni creative in termini di organico strumentale, dandogli così la possibilità di mettere alla prova il suo talento di strumentatore. Ne è prova la bella colonna musicale del film *La difesa di Luzhin* (*The Luzhin Defence*, 2000), partitura sinfonica dove spiccano ottimi interventi per le parti soliste eseguite dai fenomenali musicisti della celebre London Symphony Orchestra (compagine con cui Desplat stabilirà un profondo legame artistico).

Ma, come dicevamo in apertura, è all'inizio degli anni 2000 che il suo nome balza all'occhio (e all'orecchio) di addetti ai lavori e pubblico internazionale, firmando la partitura per il film *La ragazza con l'orecchino di perla* (2003), per la quale otterrà la sua prima nomination al Golden Globe, ovvero il premio "anticamera" del più famoso Oscar. Ciò che colpisce di questa notevole colonna sonora è proprio il suo essere dichiaratamente e sfacciatamente melodica, di grande eleganza e morbida sensualità. I temi e i motivi scorrono fluidamente, appoggiandosi con grazia e delicatezza sulle immagini del film di Peter Webber. Alcuni critici richiamano il nome di un altro compositore francese di successo, Georges Delerue, un autore a cui Desplat ha sempre apertamente dichiarato di ispirarsi (e che infatti viene ringraziato nel libretto del CD della colonna









sonora). Non mancano infine i complimenti importanti di colleghi compositori, come Jerry Goldsmith.

È dunque grazie a questa opera che Desplat comincia a essere un nome "hot" sul radar di registi e produttori della Mecca del Cinema. L'incarico successivo è un altro film prestigioso e non convenzionale come *Birth - Io sono Sean* (2004), pellicola dalle atmosfere morbide e inquietanti, interpretato da una brava Nicole Kidman. Basterebbe guardare e ascoltare la notevole sequenza dei titoli di apertura per capire di quale pasta sia fatto il nostro: l'uomo che corre sotto la neve di Central Park è accompagnato da una mirabile pagina che sembra quasi uscire da un sognante *fantasy*. La musica ci dice di "guardare oltre" ciò che stiamo vedendo, diventando così una componente fondamentale del linguaggio registico. E riesce a fare ciò senza rinunciare al suo essere musica pura, evitando le facili trappole del sound design o del commento anonimo fatto di note tenute e accordi sparsi del pianoforte.

Da questo momento in poi, la carriera di Desplat comincia ad acquistare velocità: gli incarichi francesi continuano a profusione, in particolare insieme all'amico Audiard, mentre in terra americana assistiamo a una sua progressiva e sempre più eclatante affermazione: scrive la colonna sonora per film importanti come *Syriana* (2005, anch'essa nominata ai Golden Globes) e l'action-movie con Harrison Ford *Firewall* (2005), ma anche per la commedia ro-

mantica *Litigi d'amore* con Kevin Costner, dimostrando una duttilità notevole all'interno dei generi più diversi.

È nel 2006 che arriva la vera "consacrazione": ottiene la sua prima candidatura al premio Oscar per la colonna musicale di *The Queen* di Stephen Frears, l'ottima e sagace rappresentazione della Regina Elisabetta II alle prese con il lutto della amatissima e controversa Lady Diana Spencer. Una pellicola che ha dalla sua soprattutto la forza delle interpretazioni degli attori e di una intelligente regia "da camera", in cui il bravo Alexandre riesce a insinuarsi con un commento musicale davvero azzecato, sofisticato eppure partecipe.

La nomination lo porta così a entrare nel gotha dei "compositori che contano" in landa hollywoodiana e da qui in avanti diventerà un personaggio in grado di fare concorrenza anche a illustri colleghi, accaparrandosi incarichi per prestigiosi (sebbene sfortunati al box office) blockbuster come il *fantasy La bussola d'oro* (2007).

Desplat comincia inoltre a entrare in una sorta di continuum produttivo che lo vedrà diventare uno dei compositori cinematografici più prolifici di sempre; il successo americano non gli fa dimenticare le amicizie e le collaborazioni d'Oltralpe e continuerà a firmare partiture anche per il cinema francese. D'ora in poi non passerà anno in cui Desplat non lavorerà su almeno 5 o 6 film. Nel 2008 viene incaricato da David Fincher di comporre la colonna sonora dell'ipertrofico e proteiforme *Il curioso caso di Benjamin But-*



ORIGINAL MOTION  
GIRL WITH A  
MUSIC BY AL





PICTURE SOUNDTRACK  
**PEARL EARRING**

ALEXANDRE DESPLAT

ton, per il quale scriverà una delle sue partiture migliori e che gli regalerà la seconda nomination agli Academy Awards. Si tratta di una partitura di commovente lirismo e di accorta delicatezza, qualità sempre più rare e ardue da trovare nel panorama cine-musicale contemporaneo.

Gli ultimi quattro anni hanno visto un Desplat iperattivo e sempre più in alto in termini di successo e riconoscimenti, addirittura fino ad assurgere a uno status di compositore amato persino dai *geek*, cresciuti quasi esclusivamente con i martellamenti teutonici di Hans Zimmer, grazie al suo coinvolgimento in due delle saghe più amate dai teenager odierni, ovvero *Twilight* (per cui scrive la bella, romantica *score* molto "old-style" del secondo capitolo, *New Moon*) e *Harry Potter*, in cui si trova a raccogliere la pesantissima eredità di uno dei suoi idoli, ovvero John Williams, autore delle colonne sonore dei primi tre film della serie. Desplat accetta la sfida e ne esce vincitore, consegnando quelle che sono probabilmente le partiture migliori della serie dopo l'abbandono della saga da parte di Williams.

Ma il poliedrico Desplat è anche il cantore di un cinema meno commerciale e più marcatamente autoriale: Terrence Malick lo vuole per collaborare al suo enorme film esistenziale *The Tree of Life* (2011), senza dimenticare l'imprevedibile Wes An-

derson, che gli chiede di musicare il suo particolarissimo film d'animazione in stop-motion *Fantastic Mr. Fox* (2009, terza nomination al premio Oscar) e il recentissimo e imminente *Moonrise Kingdom* (2012). E come non citare la tesissima *score* à la Bernard Herrmann per il bel thriller di Roman Polanski *L'uomo nell'ombra* del 2010? Non mancano, infine, incursioni in un cinema impegnato ma di stampo mainstream, come nel caso del pluripremiato *Il discorso del re* (2010).

Uno dei tratti più distintivi di Alexandre Desplat è forse la sua peculiare attenzione nell'evitare di trasformare la musica in un inutile raddoppio del racconto visivo. A differenza di parecchi suoi colleghi americani, la musica di Desplat non descrive o, peggio, sottolinea l'azione ma piuttosto preferisce correrle accanto. *"L'obiettivo principale è quello di scrivere musica dedicata al film ma sempre capace di rimanere in piedi come musica in sé stessa"*, ha detto una volta Desplat. *"Non voglio essere una macchina che produce note musicali. Quando vado ad ascoltare un concerto, voglio sentire qualcosa che sia in grado di commuovermi e di farti provare delle sensazioni profonde. Se riesco a fare questo con la mia musica, allora posso dire di avere centrato l'obiettivo"*.

E ascoltando la sua musica, possiamo dire: non c'è alcun dubbio, monsieur Desplat.



## From Russia with Love

di Andrea Chirichelli



Selezionati per voi: *All the Rowboats*, *Ballad of a Politician*, *Don't leave me*

**N**on tutto il pop vien per nuocere. Posto che quello di Regina Spektor, cantautrice e pianista statunitense nata in Russia, possa considerarsi pop. Nel corso degli anni alla bella musicista, pardon, cantautrice, sono state affibbate innumerevoli etichette: anti-folk, pop intelligente, braccia strapate alla musica classica e così via.

*What we Saw from the Cheap Seats* non fa che confondere ancora di più acque già agitate, visto che si tratta della sua opera più personale e complessa. Ce n'è davvero per tutti i gusti: dalle inquietanti sonorità epico drammatiche di *All the rowboats* alla vena malinconia e satirica di *Ballad of a*

*politician*, dalla divertente e scanzonata *Oh Marcello* alla solare e ottimista *Jessica*. Un album minimalista e fintamente semplice che nasconde un gran lavoro da parte di Mike Elizondo e mette in risalto il talento di Regina, che accosta nervosi gorgheggi a strimpellate anticonformiste senza soluzione di continuità.

Così, a dispetto di una forma colorata e gioiosa, per chi vorrà scavare più a fondo o passare dall'altra parte dello specchio, emergerà un'anima inquieta, di una spettatrice seduta in fondo, sui posti a buon mercato, che osserva lo spettacolo d'arte varia chiamato vita e riesce lo stesso a sorridere e far sorridere. Non stupisce peraltro venire a sapere che

alcune canzoni Regina le ha scritte più di dieci anni fa e solo recentemente le ha riprese in mano, ritoccate e abbellite per inserirle nell'album: ascoltando il disco si notano evoluzioni e cambiamenti, palingenesi e rinnovamenti.

Non siamo ancora ai livelli di Joni Mitchell e Ani DiFranco, giusto per indicare alcune delle sue madri putative, ma la ragazza c'è, la voce è sempre strabiliante, la perizia al pianoforte immutata e pazienza se alcune ballate, *How e Firewood* in particolare, non sono brillanti come il resto del disco. Anche per Regina Spektor è venuto il momento della maturità e questo è un passo nella direzione giusta.



## Ex Tenebris Vita

di Andrea Chirichelli



Selezionati per voi: *Mira, Amalia, Lisboa*

**È** possibile analizzare un disco di Melody Gardot prescindendo dall'evento che cambiò radicalmente la sua storia e, conseguentemente, quella della musica jazz moderna? No, decisamente no. Melody, valente pianista, ebbe il suo incontro con il destino mentre andava in bicicletta a Philadelphia nel novembre del 2003, allorquando venne investita e quasi uccisa da un fuoristrada che non aveva rispettato il semaforo rosso. Melody dovette restare in un letto di ospedale per quasi un anno, riportando danni al cervello e alla spina dorsale.

Eppure, proprio durante il lungo periodo di riabilitazione, grazie alla musicoterapia, felice

intuizione di uno dei suoi medici curanti, iniziò quel percorso artistico che l'avrebbe portata a essere quello che è oggi: una delle più affermate e sensibili cantautrici jazz del mondo. Melody indossa sempre occhiali scuri, dato che l'incidente l'ha fatta diventare fotofoba, ha problemi di deambulazione e anche durante i concerti deve appoggiarsi a un bastone.

Nonostante ciò, la sua forza di volontà e la sua caparbieta hanno avuto la meglio sul fato avverso: nel 2006, anno del suo album d'esordio *Worrisome Heart*, Melody strabilia i raffinati timpani newyorkesi ottenendo i primi successi che vengono poi confermati e amplificati nel 2009

con la release dello stupefacente *My One and Only Thrill*, che vince ogni premio possibile come miglior jazz album dell'anno, sempre in bilico tra la tradizione del jazz classico a stelle e strisce e sonorità brasiliane, molto amate dall'artista.

*The Absence*, pubblicato il 28 maggio, è un viaggio attorno al mondo, figlio di tante culture, sonorità e stili diversi, con una marcata anima latina, che conferma la poliedricità di un'artista dal talento e dalla voce cristallina. Accompagnata da una banda di All Star (il bassista John Leftwich, il percussionista Paulinho DaCosta, i batteristi Jim Keltner e Peter Erskine) Melody ha centrato nuovamente l'obiettivo.



## OOOOMMMM

di Matteo Del Bo

Selezionati per voi: *Addis, Gethsemane, Haqq al-Yaqin*

**A**l Cisneros e i suoi OM sono in giro dal 2005 e all'alba del quinto lavoro in studio ancora non si sono stancati di crescere e (r)innovare il proprio sound, aggiungendo nuovi tasselli a ogni nuova uscita. Complice di questa evoluzione è Emil Amos, già batterista in forza ai Grails, entrato in formazione in sostituzione di Chris Hakius, che ha aiutato Cisneros a portare le sue meditazioni psichedeliche a un livello superiore.

In *Advaitic Songs* gli OM si spingono di nuovo oltre. Il disco si apre con una preghiera arabeggiante che porta l'ascoltatore a *Jerusalem*; l'ingresso del basso pulsante e vivo di Cisneros, mai così inconfondibile, quasi emo-

zione per la gentilezza, che oramai è una consapevolezza nella loro musica che raramente si farà "grafifiante" (virgolette d'obbligo), come nell'attacco di *State of Non-Return*.

Impossibile non sentire echi dei Grails in aperture tanto ariose e *cinematografiche*, come nella parte iniziale di *Gethsemane* dove gli strumenti ad arco rubano i riflettori alla voce ipnotica di Al; in generale, tutto il disco, così come il precedente e altrettanto bello *God Is Good*, si avvantaggia di un'invasione pacifica di strumenti etnici e non in supporto al duo basso-batteria che eravamo abituati a (ri)conoscere nella prima incarnazione della band, nata fondamentalmente come un'evolu-

zione dell'anima più liquida degli Sleep e che non ha mai fermato la sua crescita, fino a sbocciare in quella che è la sua forma più completa ed evoluta, la dimostrazione ultima che per suonare musica *pesante* non serve alzare il volume. Sembra quasi lanciare una provocazione a Matt Pike, da sempre la metà violenta degli Sleep, di cui trovate una dimostrazione di *potenza* nell'ultimo disco degli High On Fire, recensito su **PLAYERS 14**.

*Advaitic Songs* è un viaggio li-sergico che non deluderà nessuno e che si pone come nuova pietra di paragone di un genere che lo stesso Cisneros ha contribuito a creare e portare sempre un gradino più in alto rispetto alla concorrenza.



## Born Again

di Matteo Del Bo



Selezionati per voi: *Dopesmoker*, *Holy Mountain (Live)*

Nel giro di due mesi abbiamo parlato dei nuovi dischi di Matt Pike e Al Cisneros che, nella prima metà degli anni '90 insieme a Chris Hakius, diedero vita ad una delle creature più seminali che la storia della musica ricordi: gli Sleep. È quindi doveroso chiudere il cerchio spendendo due parole su uno dei dischi più importanti e travagliati di sempre, verso il quale il mondo dello stoner ha un debito enorme: *Dopesmoker*.

Un rapido riepilogo per i distratti: dopo l'uscita del secondo album, *Holy Mountain* nel '93, la popolarità degli Sleep esplose e incuriosì le major che cominciarono a interessarsi a questo strano animale; la London Re-

cords riuscì a strappargli una firma impegnandoli a fare uscire per loro il nuovo disco. Al termine di una dispendiosa sessione di registrazione (in termini di tempo e droga) presentarono un'unica canzone dalla durata di 63 minuti, immediatamente rifiutata dall'etichetta. Si rimisero all'opera fornendo una seconda versione, ridotta di una decina di minuti e divisa in sei parti, a cui venne comunque negata la pubblicazione. Scontenti per la situazione si sciolsero ma negli anni seguenti vennero pubblicate sia la versione *corta* sotto il nome di *Jerusalem* (1999) dalla Rise Above sia la versione integrale a nome *Dopesmoker* (2003) dalla Tee Pee.

Ora nel 2012 la Souther Lord ci

propone quella che dovrebbe essere la versione definitiva, quella che suona come la band avrebbe voluto: è stato messo mano al master originale con la supervisione di Cisneros e a distanza di quasi 10 anni questa opera è disponibile sul mercato.

Che dire del disco? È impossibile parlarne, *Dopesmoker* va provato sulla propria pelle, è uno di quei dischi che può cambiarti completamente la vita, uno di quei dischi che almeno una volta deve essere provato, una testimonianza di come il delicato equilibrio di due caratteri agli antipodi come quelli di Cisneros (il riflessivo) e Pike (la rabbia) abbia generato qualcosa di irripetibile nella storia della musica pesante.



## Atto Primo

di Tommaso De Benetti



Selezionati per voi: *Sul Mio Sangue, Portatori di Fuoco, Ultima Stazione*

**D**opo l'epilogo del precedente, bellissimo, *Italia: Ultimo Atto*, era difficile immaginare quali panorami concettuali potessero ancora esplorare gli IANVA. Una volta che hai raccontato tutte le miserie dell'Italia dalla Grande Guerra ai giorni nostri, passando per Pasolini e le ribellioni studentesche degli anni '70, cosa rimane da dire?

Intelligentemente, *La Mano di Gloria* fa sì un passo avanti, ma ne fa soprattutto *uno di lato*. Il disco, basato sul romanzo omonimo ancora inedito, si avventura quindi nell'immaginare "cosa potrebbe succedere" una volta dispersosi l'eco dei versi con cui si chiudeva *Italia: Ultimo Atto*: "Invocare il sipario è normale, se una farsa è du-

*rata abbastanza."*

Quattro protagonisti, animati dalle motivazioni più disparate ma con un obiettivo comune, decidono di prendere in mano la situazione e schierarsi contro il "Combinat", l'insieme di quelle infrastrutture sovranazionali (politiche, militari ed economiche) che ogni giorno si adoperano per stritolare le italiane genti. Gli eventi, invero molto complessi, vengono narrati sia attraverso le canzoni vere e proprie che dalle pagine del densissimo booklet che accompagna *La Mano di Gloria*. Capita raramente di non poter giudicare il senso di un disco senza averne sottomano la confezione, e questo ultimo lavoro degli IANVA è l'eccezione che con-

ferma la regola, nel bene e nel male.

Musicalmente siamo di fronte ad un lavoro più coerente di *Italia: Ultimo Atto*, a cui mancano però i colpi di scena, che erano ad esempio riscontrabili in pezzi come *Pasionaria*. La performance compositiva è comunque solida e di anni luce superiore alla media delle produzioni italiane, che però punto di riferimento non lo è più da un pezzo. Ci sono alcune sbavature, incluse un paio di stecche e un missaggio delle voci stranamente impastato, ma è difficile rimanere indifferenti di fronte alla totale supremazia del gruppo per quanto riguarda la potenza dei concetti espressi. Un altro punto fermo, e che solleva.



# Outcast.it

videogaming borderline



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



[dedicated to  
borderline  
players]





# SPLATTEROTIC PALOOZA

di Piero Ciccio

**A** un anno dalla pubblicazione di *Shadows of the Damned* (**Players 07**), *Lollipop Chainsaw* riprende e prosegue con convinzione la bizzarra poetica di Grasshopper Manufactures, basata su soggetti assurdi, estetica sopra le righe, sottotesti satirici e gameplay essenziale, ma non per questo scontato. Pur seguendo le orme del visionario Goichi Suda (qui presente solo a livello produttivo), il gruppo di sviluppatori nipponici riesce a confezionare un gioco dalla personalità indipendente, capace di fare risaltare le varie guest star internazionali coinvolte nel progetto. Tra queste si annoverano NekoshowguN (artista

figurativo d'ispirazione "Superflat Art", in grado di fondere insieme stilizzazione estrema, colori fluorescenti e anatomie carnali) e James Gunn (allucinato cineasta americano, esordito in *Troma*; a tal proposito si veda *Players Grindhouse* su questo stesso numero). Il contributo di creativi così eccentrici converge verso la definizione di un action game altrettanto folle, che parodia sia il suo genere videoludico d'appartenenza, sia il cinema d'orrore, con particolare riferimento agli zombie movie. Il tutto avviene attraverso un brioso fraseggio tra citazionismo eclettico e trovate assolutamente originali, che pervade ogni componente del prodotto.

Gunn, impiegato nella veste di sceneggiatore, verga una grottesca

storia d'amore tra la cacciatrice di zombie Juliet Starling (un'insolita cheerleader armata di sega a motore) e Nick, un "jock" che viene ridotto a una testa decapitata senziente, a seguito della contaminazione da parte dei non-morti e del successivo salvataggio in extremis operato dalla sua dolce metà, tramite uno strampalato intervento chirurgico misto a rito di magia nera. I due dovranno affrontare le orde di zombie evocati da Swan, uno studente geek frustrato, che si è venduto alle forze del Male per acquistare popolarità in seno alla San Romero High School (nome con cui Gunn omaggia ancora una volta il padre di tutti gli zombie movie, dopo lo script prodotto per *L'alba dei Morti Viventi* di Zack Snyder).





**Piattaforma:** PlayStation 3, Xbox 360  
**Sviluppatore:** Grasshopper Manufacture  
**Produttore:** Warner Bros Interactive  
**Versione:** PAL  
**Provenienza:** Giappone

Nel classico stile Troma, la vicenda si evolve tra sfacciate autocitazioni (il canovaccio stesso tradisce richiami a *Tromeo & Juliet*, surreale adattamento filmico della celebre tragedia shakespeariana, diretto da Gunn nel 1996), battute politically incorrect e ridicolizzazione dei cliché propri del cinema splatter-horror. Quest'ultima componente s'incarna soprattutto nei colorati personaggi di contorno, come il maestro di Juliet, un vecchietto giapponese ispirato al Victor Wong carpenteriano (quello di *Grosso Guaio a China Town* e de *Il Signore del Male*), o lo stesso Swan, simile all'omonimo occultista de *Il Signore delle Illusioni* di Clive Barker, ma con l'aggiunta

di un filo di make-up a richiamare pure il macabro manichino della saga cinematografica di *Saw*.

Sotto il pastiche di rimandi e parodie, serpeggia una dissacrante rilettura dei teen drama statunitensi a tema scolastico, che vede la coppia composta da cheerleader e jock (tradizionalmente vituperata) avere la meglio sugli outsider, come emo, punk o metallari. Questi sono presentati in un'indemoniata versione zombie e serviti come boss di fine livello, pronti per essere fatti a pezzi dalla motosega di Juliet, sotto un profluvio d'insulti gratuiti, tra cui "fallito" o "sfigato" sono i meno offensivi. Insomma, la sceneggiatura di

*Lollipop Chainsaw* è il trionfo consapevole, ironico e politicamente scorretto dei fighetti, che disegna un enorme dito medio alzato davanti al poster di *Glee*.

Alla trama fa eco un gameplay ibrido, sotto ogni profilo. Esattamente come la Pop Art nasce dall'incontro tra le cosiddette "High Art" e "Low Art", il combat system di *Lollipop Chainsaw* unisce la complessità dei giochi d'azione più raffinati, quali *Bayonetta*, all'essenzialità in stile arcade anni Ottanta dei B-videogame appartenenti alla Simple 2000 Series, *The Onechanbara* in primis. Da quest'ultimo viene ripreso il sistema di evoluzione progressiva del personaggio.



Inizialmente piuttosto limitata sul frangente bellico, Juliet può acquistare attacchi sempre più articolati e potenti, spendendo i ricavati ottenuti dalla mattanza di zombie. Ciò comporta il giocare e rigiocare i vari livelli, cercando d'innellare combo sostanziose e acquisire, di conseguenza, una maggiore quantità di denaro, secondo un principio reiterativo più vicino ai coin-op classici, che agli action game attuali. Una volta che le abilità della protagonista iniziano a prendere quota, però, emerge una struttura assolutamente non banale, dove i buffi attacchi con i pompon, che stordiscono gli avversari, debbono essere abilmente alternati ai letali affondi di motosega, al fine di massimizzare le uccisioni multiple, come in una sorta di versione semplificata e weird dello "steel on bone" di *Ninja Gaiden III*.

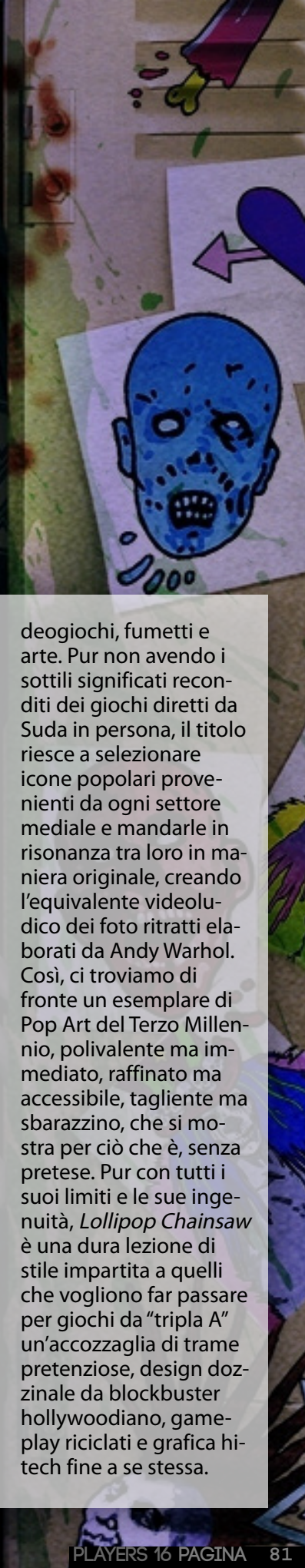
Il gameplay risulta ibrido anche dal punto di vista delle meccaniche di gioco, dato che Grasshopper non rinuncia a inserire compulsivamente le più disparate variazioni ludiche. Si passa da minigiochi in stile rhythm game, dove si è chiamati a guidare la testa di Nick agganciata al corpo di uno zombie decapitato e fargli compiere delle azioni kamikaze, a una versione bizzarra di *Pac-*

*Man*, in cui Juliet deve fuggire da un enorme teschio cannibale, muovendosi all'interno di un labirinto tridimensionale in wireframe à la *Tron*.

Il comparto audiovisivo completa il pacchetto in maniera parimenti frizzante. Menu e interludi narrativi vengono presentati con uno stile grafico da horror comic anni Cinquanta, sulla falsariga di *Tales from the Crypt*, con l'aggiunta di un'ombra di Roy Lichtenstein, che traspare dalla sovraesposizione del puntinato Benday. Tale tecnica diventa addirittura un filtro grafico applicato alle fasi di gioco vere e proprie, sposandosi con i modelli poligonali stilizzati attraverso il cel-shading. In questo telaio scenografico prettamente yankee s'inserisce la verve artistica tutta giapponese di Nekoshogun, che sottolinea le turpi esecuzioni sui mostri con schizzi di sangue, arti mozzati, cuoricini fuxia e scie color arcobaleno lasciate dai fendenti di sega a motore. Si tratta di un ossimoro visivo votato a rendere spassosamente estetizzante e "glam" il gore più estremo, secondo un approccio assai simile a quello introdotto dalla nouvelle vague dei registi splatter nipponici, come Yoshihiro Nishimura o Noboru Iguchi.







Il sound design è opera di un Akira Yamaoka tornato in stato di grazia, dopo l'opaca performance di *Sine Mora* (Players 15). Il genio di Niigata combina il suo ruolo di compositore a quello di dee jay virtuale, creando una poliedrica mistura sonora in cui s'inseriscono anche brani vintage (tipo l'azzeccatissimo *Lollipop* delle Chordettes) e pezzi appartenenti ai generi più disparati, realizzati ad hoc da vari artisti, per accompagnare determinate sequenze (come lo scontro con il demone punk Zed, al quale fanno da sfondo le musiche confezionate da Jimmy Urine dei Mindless Self Indulgence).

Dalla chirurgica dissezione di *Lollipop Chainsaw* emerge chiaramente che il prodotto Grasshopper sintetizza quasi mezzo secolo di cultura pop, tra cinema, televisione, musica, vi-

deogiochi, fumetti e arte. Pur non avendo i sottili significati riconditi dei giochi diretti da Suda in persona, il titolo riesce a selezionare icone popolari provenienti da ogni settore mediale e mandarle in risonanza tra loro in maniera originale, creando l'equivalente videoludico dei foto ritratti elaborati da Andy Warhol. Così, ci troviamo di fronte un esemplare di Pop Art del Terzo Millennio, polivalente ma immediato, raffinato ma accessibile, tagliente ma sbarazzino, che si mostra per ciò che è, senza pretese. Pur con tutti i suoi limiti e le sue ingenuità, *Lollipop Chainsaw* è una dura lezione di stile impartita a quelli che vogliono far passare per giochi da "trippla A" un'accozzaglia di trame pretenziose, design dozzinale da blockbuster hollywoodiano, gameplay riciclati e grafica hi-tech fine a se stessa.



# TRA VIDEO E REALTÀ: UNA RIFLESSIONE

di Dario Oropallo

**"C**omplesso di cognizioni, tradizioni, procedimenti tecnici, tipi di comportamento e simili, trasmessi e usati sistematicamente, caratteristico di un dato gruppo sociale, o di un popolo, o di un gruppo di popoli, o dell'intera umanità". Definizione di cultura tratta dal Vocabolario della lingua italiana Zingarelli (decima edizione, 1970).

La mimesi è il punto di partenza fondamentale per la formazione della cultura: il desiderio d'imitare la natura spinge l'uomo a creare, esprimendosi in vario modo.

Anche i videogiochi nascono da quest'aspirazione: anzi, proprio in questo mezzo si è ricercato l'eccesso, l'esasperazione del realismo – penso ai primi minuti di Heavy Rain o ai minigiochi "fisici" di GTA San Andreas.

È evidente che la maggioranza dei videogiochi presenti un compromesso tra realismo formale e irrealismo meccanico volto a stupire e meravigliare continuamente il giocatore: anche le simulazioni automobilistiche o i gestionali prevedono delle semplificazioni dei compiti meno interessanti e una maggiore frequenza di imprevisti vari.

Prendendo atto di queste caratteristiche, è interessante concen-

trarsi su come i videogiochi rappresentino la realtà che imitano e cosa raccontino di essa. I due generi che hanno goduto di più successo negli ultimi anni sono senza dubbio i giochi di azione e avventura e i FPS, affiancati dai TPS.

Nel corso di questa generazione i giochi appartenenti a questi generi hanno presentato una crescente somiglianza non solo dal punto di vista meccanico, ma anche per quanto concerne aspetti narrativi ed estetici. Gli ultimi episodi di Call of Duty: Modern Warfare e Battlefield presentano più somiglianze che discrepanze e un discorso simile potrebbe essere fatto riguardo Assassin's Creed e Uncharted.





Se però è possibile giustificare delle somiglianze meccaniche alla luce del consolidamento di certi schemi di controllo rispetto ad altri, ben diversa è la questione se ci concentriamo sulle tematiche.

Prendiamo alcuni cliché tipici di questi videogiochi (e non solo):

1. L'eroe è un solitario, un uomo solo o un signor nessuno.
2. Spesso si tratta di una pedina, facente parte di un piano più grande.
3. Questo piano è concepito da un'aristocrazia, un gruppo di uomini lontani dalla vita comune.
4. L'umanità (o la maggioranza degli uomini) ignora l'esistenza di quest'élite.
5. La storia si svolge in un futuro prossimo.

Attenzione: questi cliché possono essere declinati in vari modi e spesso i videogiochi presentano

una semplificazione di elementi narrativi. Si consideri un qualsiasi FPS di ambientazione contemporanea, dove ai gruppi di illuminati si preferiscono gruppi terroristici di vario genere, o ad alcuni action-adventure come *Uncharted: Drake's Fortune*, in cui a cacciatori di tesori e ladri si affiancano maledizioni e miti aztechi.

Questi punti ci permettono di analizzare con precisione cosa comunicano i videogiochi odierni. L'utente medio è un maschio di origini anglo-europee di età compresa tra i 16 ed i 35 anni; l'età media degli sviluppatori è invece leggermente superiore – alcuni dei più amati director, come Miyamoto o Sid Meier, sono vicini ai sessant'anni.

I creatori di videogiochi sembrano quindi rivolgersi quasi con

preoccupazione ai loro figli: visitiamo ambienti provati, distrutti dalle scelte dettate dagli interessi di pochi, realizzati attraverso l'indifferenza e la noncuranza del resto dell'umanità. Da questo punto di vista *Watch Dogs* sembra essere la massima espressione di una serie di preoccupazioni della società occidentale; distintiva e interessante la scelta di ambientarlo in un'epoca vicina al presente che, sin dal trailer dell'E3, potrebbe essere una piacevole novità nell'attuale panorama ludico. Ma l'ultimo comune denominatore di quasi tutti i giochi dell'ultimo decennio è la violenza: una violenza realistica e forte, mezzo di ribellione.

Una violenza che, essendo solo virtuale, è frustrata: al di fuori del gioco non possiamo che sperare nella vendetta di Bill Marston.





**Andare al bar non ha più senso...**

**BARONIO**

**33**

**TACCHINARDI**

**3**

BAR SPORT

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



Falli da dietro, il miglior podcast italiano sul pallone.

Cercaci su iTunes oppure vai su:

<http://vitoiuvara.podbean.com/>





**PLAYERS 17**



