

SHINY

MAGAZINE

OTTOBRE 2015
NUMERO 3



MISSION: IMPOSSIBLE ROGUE NATION

*Per l'immortale Tom Cruise
la missione è nuovamente
compiuta!*

METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

*The Phantom Pain è la
summa di un lavoro iniziato
quasi trent'anni fa.*

MICHELE RECH ZEROCALCARE

*Zerocalcare ci strappa un
sorriso con: "I vecchi che
usano il PC" :-)*



01

VISION



02

LISA HOLLOWAY



03

SE HAI VENT'ANNI...



04

LA APPLE DI TIM COOK



05

MISSION: IMPOSSIBLE 5



06

GEARS OF WAR - UE



07

METAL GEAR SOLID 5



08

DÉJÀ VU (MORODER)



09

RACHAEL WILD



10

ZEROCALCARE



11

PLANTS VS ZOMBIES 2



12

INSIDE OUT



13

QUANDO C'ERA MARNIE



14

FILM CULT: INCEPTION



15

UNTIL DAWN



16

LA VINCITRICE



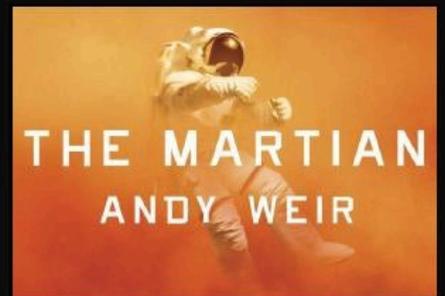
17

THE CENTRAL PARK FIVE



18

THE MARTIAN (LIBRO)



19

EX MACHINA



20

BLINDNESS



21

IRIS SCOTT



22

A HOLE IN MY HEAD



23

SAMANTHA FRENCH



24

RINGRAZIAMENTI





VISION

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

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

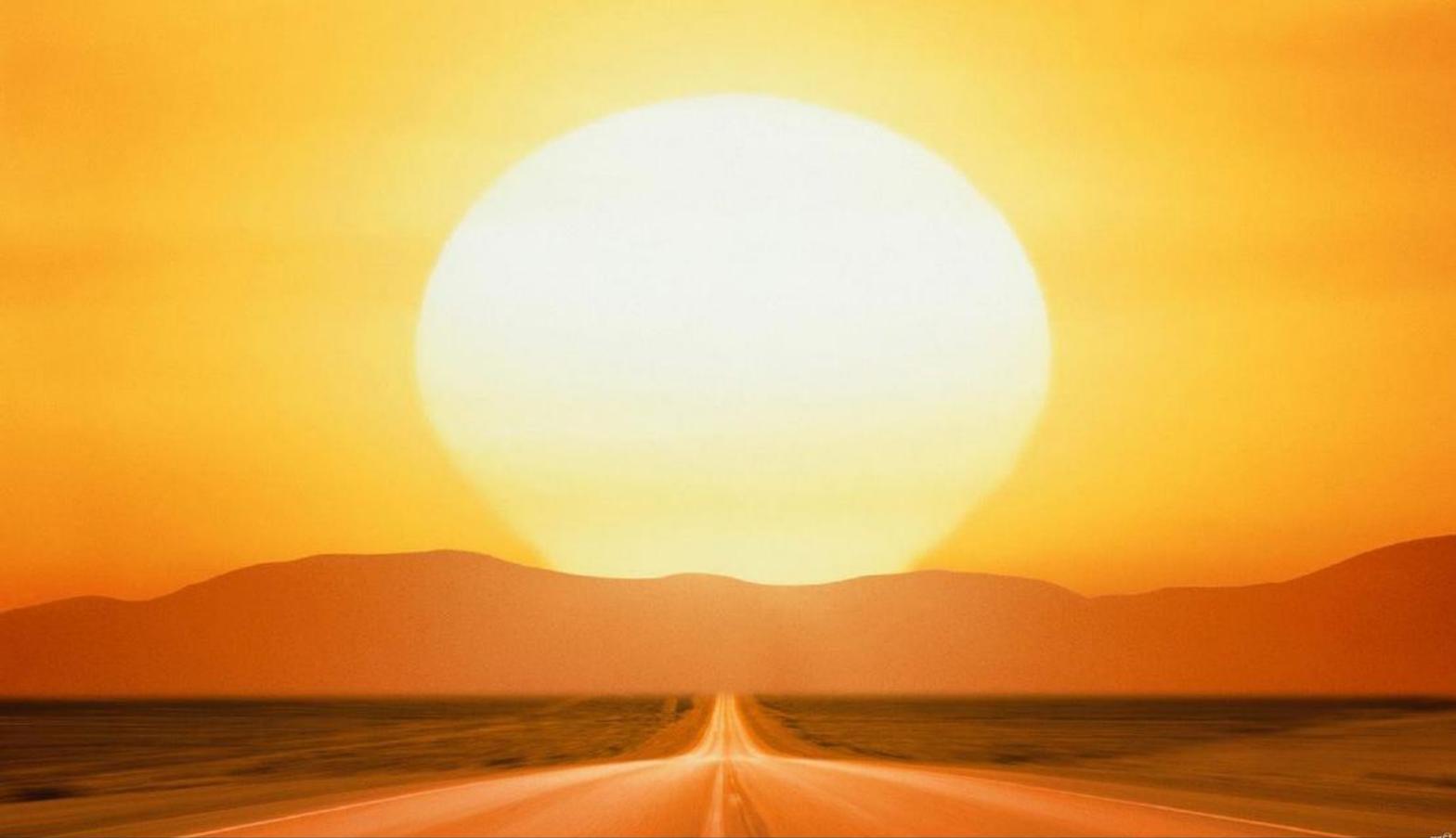
Immaginate ora di sostituire il gioco dei Lego con la **cultura**, ed i suoi

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

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

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

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



MISSION

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

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

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

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

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

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

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

Luca Tenneriello
Francesco Annunziata

Lisa Holloway



Lisa Holloway è una pluripremiata **fotografa ritrattista** internazionale, residente nelle zone rurali dell'Arizona Nord Occidentale insieme al marito e ai dieci figli. **"Ragazza Canon"** sin dalla nascita, Lisa è completamente autodidatta e lavora esclusivamente con la luce naturale. Dal 2008 si dedica in particolare a clienti residenti nell'area metropolitana di Las Vegas. Quando non lavora, Lisa ama la vita all'aria aperta, i lunghi viaggi su strada, la cucina, i temporali ed il passare il tempo con i figli. In quanto mamma di dieci splendidi bambini, la priorità di Lisa è la famiglia. Nel corso del 2015, accetterà quindi un numero limitato di commissioni. I primi clienti che la contatteranno saranno perciò serviti per primi.

www.ljhollowayphotography.com













 L.HOLLOWAY



 THE HOLLOWAY



L.J. HOLLOWAY

PHOTOGRAPHY



Hai vent'anni
e sei Italiano:



che culo!



Commenta e approfondisci usando il QR Code





C'era una volta un giovane gatto **Italiano**, lo chiameremo con affetto "**Il Gatto dello Stivale**", che dava la caccia ai topi. Era famoso per l'abilità nel catturare le sue prede. Anche i suoi compagni, in un periodo in cui i topi abbondavano, riuscivano ad ottenere buoni risultati. Ma, nel corso del tempo, i topi sopravvissuti divennero sempre meno e rimasero in circolazione solo quelli più furbi e veloci.

Erano a tal punto scaltri ed allenati che nessuno riusciva più a raggiungerli. Avevano elaborato inoltre una strategia infallibile: sapevano che i gatti si appostavano nei pressi dei loro nascondigli e quindi, prima di muoversi, si accertavano di udire i latrati dei cani, che richiamavano astutamente con un fischio. I cani avrebbero spaventato a morte i gatti, garantendo loro la tranquillità di uscire.

Nessuno si mostrava capace di catturare

i topi, così i felini sprofondarono in una tragica crisi.

In questo clima, **Il Gatto dello Stivale**, anziché ostinarsi a cacciare in un momento che non offriva alcuna possibilità di successo, decise di partire per un lungo **viaggio**, promettendo che sarebbe tornato. I suoi compagni, invece, continuarono imperterriti con lo stesso approccio riducendosi ad essere tristi, lamentosi e stanchi per le inutili e dispendiose corse all'inseguimento dei sempre più attrezzati topi. Quest'ultimi, non venendo più catturati, tornarono ad essere tanti. Tutti ormai a scuola imparavano come difendersi dai gatti: correre come saette nei nascondigli ed aspettare di sentire i cani prima di uscire.

Un bel giorno, finalmente, **Il Gatto dello Stivale** ritornò dal suo lungo viaggio e gli amici lo accolsero con tutti gli onori. Lui, per ricambiare, avvistò un topo, lo seguì

prima con gli occhi e poi lo raggiunse comodamente là dove si era rifugiato.

Dopo qualche secondo si sentì un cane abbaiare. Il topo, rassicurato e tranquillo, uscì dalla tana, ma proprio in quel momento il felino lo agguantò! La povera preda, stupita, gli chiese squittendo: "*Ma... non hai avuto paura del cane?*". **Il Gatto dello Stivale**, abbaiando come un cane, rispose: "**In questo mondo, se non si parlano almeno due lingue, non si mangia!**".

Fuor di metafora, gli amici del Gatto dello Stivale mi ricordano i **quarantenni** di oggi, che subiscono gli effetti più deteriori della trasformazione in atto. Se avessi scritto questo articolo due decenni fa lo avrei intitolato: "*Hai 20 anni e sei Italiano: che sfiga!*".

Le ragioni dietro quell'ipotetico titolo erano e sono tante. Ad esempio potremmo citare quella di una



generazione precedente che si è mangiata tutto lasciando un sacco di debiti. Ma il motivo principale, quello che piega le gambe ad ogni tentativo di reazione, è che **gli attuali quarantenni non sono stati formati per confrontarsi con i nuovi scenari globali** (si pensi ad esempio all'insegnamento scandaloso della **lingua inglese** nelle scuole italiane). Il risultato è che oggi troppi di loro devono fare i conti con un presente all'insegna della precarietà ed un futuro nel quale aleggia paurosamente il fantasma della povertà.

Dal New York Times del 2008:

No Country For Young Men; Italy's "Lost Generation".

"Once kept at home by love for mamma's home-cooked pasta, a growing number of young Italians are now forced to live with their parents because they can't get a steady job or afford a home of their own".

Dal Sole24Ore del 2008:

"Non possiamo sperare in un organo collegiale di governo mondiale, ma in paesi che, fra mille diversità, si abituino a cooperare. Non è più possibile arrivare all'uguaglianza ma ad un canale di accesso dei salariati al profitto, per rendere anche loro partecipi dei benefici della competitività. Non si crei l'illusione di un unico ispettorato del lavoro per il mondo intero, ma si persegua la definizione di standards di decent work".

Tuttavia, non si può ignorare che gli stravolgimenti sopra espressi presentino un rovescio della medaglia sorprendente: opportunità straordinarie, mai viste prima nella storia dell'umanità.

Ed è per questo che il protagonista della nostra storia, **Il Gatto dello Stivale**, somiglia molto a te che, **Italiana o Italiano**, hai 20 anni ed hai tutto il

mondo a disposizione.

C'è però una cosa che devi ed un'altra che **NON** devi assolutamente fare.

La prima, ormai del tutto scontata, è quella di imitare Il Gatto dello Stivale. Un'esperienza all'estero, a contatto con altre realtà e culture, allargherà i tuoi orizzonti. Se puoi permetterti una delle *Ivy League Universities* potrai esplorare nuove opportunità ai confini della conoscenza, magari facendo Ricerca. Se non puoi permettertelo fai da solo, avendo bene in mente la relazione virtuosa che esiste tra cultura, creatività e qualità delle idee: www.shinymagazine.com/vision/

Rispetto a quei pochi quarantenni che sono partiti in passato, tu hai il vantaggio di sapere che, una volta capito come gira il mondo, potrai tornare in Italia, se vorrai. Non badare a iettatori e Cassandre! Al tuo ritorno troverai un



Paese migliore.

La paura di **"fare la fine della Grecia"**, in un paese dalle enormi potenzialità come il nostro, darà la scossa che serve agli italiani e a chiunque sarà al timone del governo.

E poi ci sono tante **piccole grandi storie** che si intrecciano tra loro e danno vita ad un sistema che induce all'**ottimismo**:

C'è quella di **Benedetta** che disegna **borse** e le vende in tutto il mondo: www.benedettabruzziches.com

C'è quella di **Oliver** che, tra una innovazione e l'altra, ha concepito un **video** (vimeo.com/137925379) che, per dirla alla Linus, sta a quello "ufficiale" di Zeffirelli (https://youtu.be/_bW-Hrhf00Y) come Messi sta a Giovinco.

C'è quella di **Luca** che avrà sempre voglia di sperimentare e fare qualcosa

di nuovo come **Shiny Magazine**, **Change Institutes**, **WorldcApp...**

C'è quella di **Stefano** che, dopo aver lavorato per vent'anni nella sua **azienda agricola** e averne fatto un modello vuole andare oltre. Guardando ad un mercato che include tutti e **CINQUE** i continenti, con **QUATTRO** categorie di alimenti aggregati secondo i dettami della dieta mediterranea, facendo riferimento a **TRE** principi fondamentali (0 chilometri, 0 chimica, 0 segreti) con **DUE** obiettivi precisi (gusto e salute) vuole creare **UN** brand per consumatori consapevoli ed illuminati: **ZERO.farm!**

C'è quella di **Vincenzo** che vende in giro per il mondo **Smart Meters** per costruirci attorno **Smart Grids** e, pur risiedendo a Londra, cerca opportunità di investimento in Italia.

C'è quella di **Andrea** che si è inventato un portale che aiuta gli italiani a fare

scelte oculate nei propri acquisti: www.guidaacquisti.net

C'è quella di **Luciano** che progetta palchi per allietare in piena sicurezza le nostre serate con **eventi culturali** che ci fanno vivere meglio.

C'è quella di **Fiorenza** che, con il suo prezioso lavoro, contribuisce a far funzionare uno dei nostri **ospedali** migliori.

C'è quella di **Marzia** che, insieme al marito **Andrea**, mi ristrutturerà casa, trasformandola nello spazio più accogliente e **smart** che esista.

...

Parti tranquillo, quindi. Ma ecco la cosa che **NON** devi fare: parlare male dell'Italia mentre sei fuori. Non solo per rispetto nei confronti di chi sta dando il suo contributo per costruire un Paese sempre migliore. All'estero tendono a



fare di tutta l'erba un fascio. Il **"marchio Italiano"** te lo porti sempre addosso. Tanto vale esaltare le virtù del tuo Paese, anziché darti la zappa sui piedi denigrandolo.

Ecco 5 suggerimenti:

Sistema di capitali

Se ti dicono che loro hanno Londra, New York o Parigi tu rispondi che noi non abbiamo una grande capitale (Roma ha 3 milioni di abitanti contro gli 8 di Londra) ma un Sistema di capitali. Cita quelle uniformemente distribuite sul territorio (Roma, Napoli, Firenze, Milano, Venezia, Palermo, Lecce) e poi soffermati per un attimo su **Firenze**, raccontando in 30 secondi che è stata la culla del **Rinascimento** (<http://amzn.com/0393318664>), quel fenomeno che attraverso una produzione culturale senza eguali ha dato vita al meglio che l'età moderna è capace di esprimere.

Non solo il passato ma anche il presente di Firenze è affascinante. Grazie alle tecnologie ed ai mezzi di trasporto ad alta qualità e velocità si sono ridotte le distanze, trasformando una città già prestigiosa in una ancora più prestigiosa per la prossimità con **Roma**; già bella in una ancora più bella per la prossimità con **Venezia**; già dinamica in una ancora più dinamica per la prossimità con **Milano**. Un futuro sempre più *green*, infine, completa il quadro di una capitale speciale.

Microclima unico

Un imprenditore Italiano ha costruito uno straordinario successo mondiale raccontando una storia vera che tutti possono fare propria senza infrangere copyright: lo Stivale è un paese che rappresenta lo 0,2% della superficie emersa del mondo e, per il fatto di essere stretto, lungo, circondato dai mari ed impreziosito dalle montagne, dà

vita ad un microclima unico al mondo. Conseguentemente, siamo il paese più **biodiverso** e, in ragione della nostra storia travagliata, più ricco di tradizioni ed opportunità di trasformare i prodotti della nostra terra: <http://amzn.com/BOOFHFJYKO>

Turismo

I dati indicano che esiste una categoria di **Turisti Globali** il cui numero già cospicuo aumenterà di circa 800 milioni nei prossimi 15 anni. Molti di questi non solo visiteranno il **Bel Paese**, ma se ne innamoreranno perdutamente (*la crisi economica, in qualche modo, ci sta insegnando come corteggiarli*: <http://www.amazon.it/dp/BOOTH9YC68>). Non è un caso che la nostra lingua sia tra le più studiate al mondo, trascinata dal solo gusto di parlarla e di capire meglio la nostra cultura (unica, con i suoi **51 siti patrimonio dell'umanità certificati UNESCO**).



Made in Italy

Riguardo al Made in Italy, che non è altro che la capacità di trasferire la bellezza, la cultura ed il prestigio del nostro Paese ai nostri prodotti e servizi attraverso l'eccellenza della produzione e della comunicazione, ti invito a leggere questo articolo per maggiori dettagli: www.shinymagazine.com/2015/07/23/alfa-romeo-cultura-da-vendere/

Innovazione

Abbiamo iniziato anche sul fronte dell'innovazione a gettare le basi per un futuro migliore: per ora ti indico un sito (www.iit.it), un'intervista (<http://bit.ly/1OusOdm>) ed un progetto: il **Politecnico di Milano ha cominciato la battaglia per erogare i suoi corsi magistrali in lingua inglese.** C'è ancora qualche anacronistica

resistenza da abbattere, ma stai pur certo che la ragionevolezza prevarrà.

Mentre tu maturerai le tue esperienze all'estero, altri talenti stranieri compenseranno la tua assenza dando, con il loro valore, un contributo allo sviluppo del Paese.

Per maggiori informazioni sul tema "**Innovazione**" ti invito a rimanere



sintonizzato su **Shiny Magazine** per il mio prossimo articolo: **"Imparare a copiare per cambiare il mondo"**.

Concludo con una **raccomandazione**: non montarti la testa se, imitando **Il Gatto dello Stivale**, le cose cominceranno a girare a favore (leggi i versi di **Kipling** [it.wikipedia.org/wiki/Se_\(poesia\)](http://it.wikipedia.org/wiki/Se_(poesia)): ti aiuteranno a tenere la barra dritta mentre te la spassi).

Il tempo passerà anche per te e, se non l'avrai usato al meglio, te ne pentirai. Non avrai nemmeno l'alibi di un'Italia in rotta di collisione.

Poi c'è una generazione che sta nascendo ora e che sarà ancora più fortunata della tua. Me lo dice la mia cara amica **Federica** che, come sempre, vede più lungo degli altri. Porta in grembo, infatti, la testimonianza di

ottimismo più alta e nobile che esista e, dal nome che le darà, sembra aver capito, ancora una volta, tutto in anticipo: **"Vittoria"!**

Francesco Annunziata

www.winitiative.com
www.shinymagazine.com
Twitter ID: **@annunziatainfo**

La Apple di Tim Cook



“L'eccellenza è diventata una consuetudine”



I keynote di **Apple** mi suscitano ormai un duplice interesse. Ovviamente il mio primo pensiero è rivolto ai contenuti, che possono essere più o meno innovativi ed appetibili. Ma è soprattutto il metodo con cui vengono svelati al mondo che mi affascina e mi colpisce ogni volta, ammirando i filmati promozionali accompagnati dalla voce suadente di **Jony Ive** e leggendo i testi di accompagnamento alle splendide immagini dimostrative che in quei giorni impreziosiscono il già elegante sito ufficiale dell'azienda.

La presentazione del 9 settembre non

ha fatto eccezione. **Tim Cook**, sulle quali spalle ormai pesa sempre meno la preziosa ma ingombrante eredità di **Steve Jobs**, ha dimostrato che la "sua" nuova Apple non ha paura di rinnegare e stravolgere i dogmi del passato. Così, se il compianto Steve brillava di luce propria, imponendo spesso le proprie idee al mercato, Tim Cook si illumina oggi di una luce ancora più accecante, interpretando ed accogliendo con maestria le variegate tendenze del mercato mainstream, mantenendo però quel tocco magico di bellezza, eleganza ed usabilità che da sempre caratterizza i

prodotti della casa di Cupertino. Questa non è una critica a Steve Jobs, che è stato sicuramente uno dei più grandi innovatori del nostro tempo. È un complimento al suo erede, Tim Cook, che è riuscito a sopravvivere al temibile ed inevitabile confronto con il predecessore, senza scimmiottarne il carisma e le idee, ma piuttosto trasferendo ad Apple le proprie convinzioni e la propria **visione democratica**, rischiando talvolta di allontanare i proseliti più integralisti, ma abbracciando in compenso una fetta ancor più ampia del grande pubblico.





Così oggi assistiamo alla presentazione di **iPad Pro** e **Smart Keyboard** che, a mio giudizio, riceveranno il consueto successo commerciale, ma che non sarebbero stati visti di buon occhio dal geniale Jobs.

Così come la nuova **Apple TV**, protagonista indiscussa di quest'ultimo Keynote, che svela il palese (e condivisibile) interesse economico di Apple nei confronti del mercato dei videogames e dell'intrattenimento domestico. Sony e Microsoft sono avvisate. E, sebbene nei miei sentimenti prevalga la curiosità di vedere cosa succederà, in parte mi preoccupa un po' anche io. Se si dovesse affermare nella popolazione videoludica (che cresce ed evolve di giorno in giorno) la

concezione di videogioco come "App", assisteremmo probabilmente anche ad un impoverimento qualitativo dei videogames, dovuto alla convinzione comune che un'App non possa costare più di qualche manciata di euro. In parte, questo livellamento verso il basso è già stato compiuto da PlayStation 4 e Xbox One, che (per quanto in grado di affascinare con ottimi videogames – vedi il recente Forza Motorsport 6) sono nate come console orientate al risparmio, con una dotazione hardware praticamente identica a quella di un PC di fascia media ed un costo il più possibile contenuto per mirare alla massa.

Tornando al Keynote, il nuovo **iPhone 6S**, invece, è la novità che mi ha colpito di meno. Forse non mi rendo

ancora conto delle potenzialità del **Touch 3D** abbinato ad **iOS9**, ma temo di non essere disposto a spendere di nuovo quasi 1000 euro per questa singola innovazione, anche se abbinata ad un processore più performante. Ottimo tuttavia è il suo video di presentazione, che, nonostante l'unica feature innovativa, riesce a sfruttarla e mostrarla con abilità sufficiente ad affascinare lo spettatore.

Terminata la presentazione, si sono scatenati come di consueto gli Haters ed i "rosiconi". La stessa **Samsung** ha ricordato ad Apple che il "pennino" per tablet esiste da anni, facendosi un clamoroso ed ingenuo autogol. Nei social network che seguo abitualmente, i post dedicati al



Keynote Apple hanno subito l'assalto di utenti smaniosi di manifestare il loro disprezzo non tanto verso Apple, ma quanto contro "quei coglioni che comprano la roba con la mela sopra".

Tutto questo è un fenomeno sociale che presenta numerosi punti di interesse e meriterebbe un'analisi molto più professionale di quella che potrei fare io.

Mi limito ad evidenziare ciò che è davanti agli occhi di tutti: Apple deve il proprio indiscusso successo planetario a tutta una serie di fattori, che partono sì dall'innovazione e dalle idee originali, ma che riguardano in realtà una combinazione ben più ampia e sfaccettata di elementi. I prodotti Apple sono belli da vedere,

piacevoli al tatto, semplici da utilizzare, intuitivi per chiunque, dai bambini agli anziani. Fondono abilmente hardware e software in esperienze uniche ed emozionanti al servizio dell'uomo e vengono mostrati e venduti come tali, piuttosto che come semplici gadget tecnologici.

Tutto ciò è un bene ed un male contemporaneamente per Apple.

Un colosso tecnologico come **Google** deve il suo valore economico e la sua fortuna a servizi immateriali, ma paradossalmente molto "tangibili". Una Società come Apple ha invece come colonne portanti elementi molto più astratti e volatili, come la capacità di stupire, di emozionare, di fare tendenza e di essere alla moda.

È una ricchezza ancor più preziosa rispetto a quella di competitors come Google, Microsoft, Sony e Samsung, ma allo stesso tempo è uno speciale tocco magico molto più facile da perdere, che costringe Apple e Tim Cook a rimanere costantemente sulla cresta dell'onda e fa pagare a caro prezzo ogni minimo passo falso.

Questa apertura di **Tim Cook** alle tendenze mainstream è un primo segnale della consapevolezza di Apple, che cerca di consolidare queste basi massimizzando i profitti ampliando la propria fascia di mercato.

Staremo a vedere se è la mossa giusta.

Luca Tenneriello
www.shinymagazine.com



TOM CRUISE
MISSION: IMPOSSIBLE
ROGUE NATION



Capita spesso che celebri brand cinematografici perdano mordente episodio dopo episodio. Non è il caso di **Mission: Impossible**, che, giunto al quinto capitolo, riesce nell'impresa, alquanto ardua, di alzare ulteriormente l'asticella qualitativa, oltre il già eccelso livello settato da **Ghost Protocol**.

Per raggiungere questo obiettivo concorrono due novità, entrambe apprezzabili: da un lato la creazione di uno degli migliori personaggi femminili visti al cinema (non solo action) negli ultimi tempi, l'ambiguo agente **Ilsa Faust**, magistralmente interpretato dalla new entry **Rebecca Ferguson**, volto sconosciuto ai più. Perfetto mix di fascino, eleganza e sempre capace di reggere la scena nonostante la presenza dell'inevitabilmente ingombrante **Hunt/Cruise**, è una piacevolissima scoperta per il pubblico ed una scommessa vinta per l'ufficio casting.

Ancora più significativo è poi il cambiamento di genere cinematografico scelto per declinare la storia: dagli action superspettacolari ed esagerati

degli ultimi anni, si vira verso orizzonti bondiani e verso i classici dello spionaggio di una volta, con doppi giochi, colpi di scena, inseguimenti vecchio stile e pochi "effetti speciali". Il mix funziona a meraviglia, anche perchè questa combinazione va ad innestarsi su una formula già vincente e su un cast oramai super affiatato. Il quartetto **Cruise/Pegg/Rhames/Renner** (che dove lo metti, sembra sempre che stia lì da una vita) lavora col pilota automatico, regalando un buon numero di gag e riuscendo sempre ad allentare la pressione con una sana dose di autoironia.

Piace il villain (**Sean Harris**, anch'esso invisibile per il grande pubblico ma con lunghi trascorsi nelle sempre eccellenti serie tv inglesi della BBC o Channel 4), poco "presente" ma più convincente rispetto ai cattivi delle passate produzioni, e funziona la scelta di ideare un vero proprio clone dell'Impossible Missions Force, chiamato **Sindacato**, che sta al film come la Spectre ai classici 007. La sobria e adeguata regia di **Christopher McQuarrie**, autore anche

dello script, un'ottima OST, realizzata da Joe Kraemer che reinterpreta il classico tema di Lalo Schifrin con echi "Pucciniani" ed i soliti incredibili valori produttivi completano uno scenario idilliaco.

In un anno di grazia in cui l'action è stato declinato con successo sia nelle sue accezioni più goliardiche e tamarre (**Furious 7**) che autoriali e sofisticate (**Mad Max**), questo **Mission: Impossible - Rogue Nation** si pone come ideale e solido ponte tra due versanti cinematografici distinti ma paralleli ed in definitiva come una meravigliosa opera di intrattenimento per un pubblico a 360 gradi.

Anche stavolta insomma, per l'immortale **Tom Cruise**, unica vera "star" dell'Hollywood contemporanea, versione moderna e vivente di Benjamin Button, la missione è compiuta.

Andrea Chirichelli
www.playersmagazine.it







GEARS OF WAR
ULTIMATE EDITION



Gears of War è uno di quei rari titoli che hanno cambiato per sempre il mondo dei videogiochi, innovando, strabiliando e condizionando tutti quelli che sono venuti dopo.

Era il novembre del **2006** e, già prima del lancio, era chiaro come questo nuovo **shooter in terza persona** sarebbe stato il big seller della stagione in casa **Microsoft**. Quello che non si sapeva era quanto i gamers avrebbero apprezzato il prodotto e quanta fortuna questa franchise avrebbe portato con sé.

Quando uscì, le sue vendite erano seconde solo ad **Halo 2** e la quantità di premi che vinse durante le fiere del settore era qualcosa a cui allora non eravamo abituati: miglior shooter, miglior gioco d'azione, miglior titolo Xbox360, miglior grafica, miglior tecnica/tecnologia, migliori nuovi personaggi, miglior animazione, miglior performance personaggio maschile, migliore studio (Epic Games), Gioco dell'Anno... insomma qualsiasi premio che vi possa venire

in mente! Oggi vincere premi e onorificenze è forse diventato cosa comune in periodo di presentazioni ai media, ma allora collezionare tutti quei titoli era come vincere 20 Oscar! Vi basti pensare che fu uno dei pochissimi titoli occidentali (oltretutto su console Microsoft) ad entrare nella Top10 delle vendite in Giappone (territorio in cui la console statunitense non è mai riuscita a fare breccia).

Gears of War ha innovato tecnicamente, spingendo il mercato console dell'Era HD con suo portentoso **Unreal Engine 3**, ma soprattutto ha creato personaggi carismatici, un universo profondo e delle meccaniche di gameplay che avrebbero cambiato il futuro dei TPS per sempre. Se pensate al sistema di coperture, al *drop-in/drop-out* dei giocatori nella modalità cooperativa, ai percorsi multipli, alla ricarica attiva, al *crimson omen* (simbolo del danno a schermo), alla *roadie-run* (la corsa bassa tenendo premuto il tasto A), pensate a cose che oggi appaiono

scontate, ma allora erano tutt'altro che ovvie e logiche e applicarle così bene era qualcosa che fino ad allora non era riuscito a nessuno. Molte di queste meccaniche già esistevano nel mondo pre-GOW, ma il modo in cui furono impiegate da **Epic Games** fu talmente efficace da influenzare tutto il mercato videoludico.

Gears of War era strutturato in 5 atti divisi in svariati capitoli che raccontavano le gesta di **Marcus Fenix** e **Dominic Santiago** (soldati COG) impegnati, insieme alla **Squadra Delta**, a salvare il pianeta Sera combattendo l'Orda delle **Locuste**, creature che sbucarono dal sottosuolo e distrussero una ad una le città degli umani. La trama del gioco inizia 14 anni dopo l'*E-Day* (giorno dell'emersione delle Locuste) quando **Santiago** libera **Fenix** dalla prigione militare nella quale è rinchiuso; è in corso un'invasione delle Locuste, la Terra è devastata e cerca di resistere strenuamente, forte dei suoi armamenti nucleari, ma i soldati scarseggiano quindi **Fenix**



viene graziato e rimesso in servizio.

L'avventura di **Gears of War** è già ricchissima di dettagli, retroscena e personaggi indimenticabili e accanto alla trilogia videoludica (oltre ad uno spinoff, **Judgement**) sono nati diversi romanzi, e comics ufficiali: l'universo dei COG ha reso immortali tanto i protagonisti quanto gli acerrimi nemici, senza contare le armi, fra le quali l'iconico Fucile Lancer, con la baionetta motosega.

Questo mostruoso successo ha portato **Microsoft Studios**, con l'aiuto di **The Coalition**, a riproporre il primo episodio, in vista del quarto

capitolo ufficiale previsto su **Xbox One** per il prossimo anno.

Ed eccoci arrivati al punto: siamo di fronte ad un remake, ad una operazione commerciale pura e semplice, ad un rispolvero con texture più dettagliate... o c'è di più?

Beh, c'è decisamente di più!

Se volete chiamarlo remaster fate pure, ma il lavoro fatto da **The Coalition** è più una ricostruzione dalle fondamenta in su: i modelli poligonali sono interamente ricostruiti, le texture rifatte, compaiono nuovi elementi, nuove

illuminazioni ambientali e fondali e persino le cutscene sono state riviste da una attenta regia che ha voluto rivedere ogni singola scena per lasciare inalterato il feeling originale, ma donargli vita nuova. Come se il gioco fosse uscito in questa generazione, per intenderci. E non sfigura affatto per grafica, gameplay o per la straordinaria fisicità dei suoi personaggi, ad oggi ineguagliata.

L'UI e i controlli sono migliorati sotto tutti gli aspetti, inclusa la precisione, la sensibilità degli stick, la possibilità di effettuare la campagna *coop* e locale in *split-screen* con diverse difficoltà di gioco, l'abilità di utiliz-



-zare l'elemento tattico del *Tac-Com* in multiplayer e tante altre piccole migliorie. Sul versante single player fanno la loro comparsa **5 capitoli inediti** che vedono impegnata la squadra Delta nel superare un ponte per raggiungere la stazione Timgad: una gloriosa battaglia contro un Brumak donerà ulteriore spettacolarità alla campagna.

Nella sezione Extra, questa edizione propone dei **fumetti** che si sbloccheranno trovando le 33 piastrine dei Gears caduti in battaglia, una piacevole aggiunta che permetterà ai fan più accaniti di approfondire la storia dietro agli

avvenimenti narrati nel primo epico capitolo della saga.

Anche il comparto multiplayer rivive nuova vita, adeguato ai giorni nostri, non solo nella grafica, ma certamente nel netcode e in alcune meccaniche prese dagli altri capitoli di Gears. Ben **19 mappe** classiche sono state restaurate e riproposte nell'adrenalinica versione a **1080p** e **60fps**, per un'azione multiplayer frenetica come non mai.

Nel gioco potremo sbloccare fino a **17 personaggi aggiuntivi** presi dall'intera saga e giocare le modalità classiche in una selezione riveduta

e corretta. Segnalo che la modalità Blitz (una versione leggermente modificata della modalità *Re della Collina*) è stata ufficialmente inserita in un programma ufficiale di *eSport* e, in Nord America, inizierà a breve la prima stagione agonistica. Chissà che il progetto non si espanda in futuro verso l'Europa...

Per fare ulteriore gola ai fan, giocando la **Ultimate Edition**, avremo accesso alla Beta Multiplayer di **Gears of War 4** appena sarà disponibile l'anno prossimo!

Juri Cristini
www.gamescollection.it







A HIDEO KOJIMA GAME

METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS



Ho sempre pensato che un vero autore sia una persona estremamente sincera col suo pubblico. Un grande bugiardo per mestiere, perché deve saper raccontare storie di fantasia in modo convincente, ma anche in grado di regalare a chi gli presta attenzione un'immagine sincera del mondo filtrata attraverso la lente delle sue paure.

Hideo Kojima, per quanto mi riguarda, è sempre stato un autore più che sincero e ha saputo conquistare un posto speciale, praticamente inarrivabile, nell'idea che ho io di cosa dovrebbe fare un game designer e uno scrittore. Attraverso le sue opere ha saputo comunicare una visione del mondo, colorandola di suggerimenti a proposito della direzione spaventosa che l'umanità ha intrapreso.

Nei suoi lavori c'è sempre la paura che qualcuno controlli le informazioni, e che il bene e il male siano soltanto un punto di vista, pronto a variare rispondendo ai capricci di chi ha il potere di scrivere la storia (**Metal Gear Solid 3**); il terrore che in questo mondo ormai digitale e composto da zero e uno, ci sia una forza virtuale che possa plasmare la realtà sopra al volere degli uomini (**Metal Gear Solid 4**). Potremmo rivedere tutto nell'esigenza occidentale di imporre una sola strada, quella giusta. La strada che viene decisa da qualcuno, a livello

subliminale, direzionando il pensiero e selezionando accuratamente le notizie da darci in pasto (**Metal Gear Solid 2**). Questa dittatura dell'informazione (portata avanti da individui invisibili, che tirano fili intricati e impossibili da sbrogliare) sta uccidendo il mondo.

Si potrebbe dire che quello che **Kojima** teme è l'epoca del pensiero unico, l'ignoranza sfruttata come forza. I suoi personaggi sono sempre marionette di poteri striscianti e occulti (**Solid Snake** è un vettore per il FOXDIE, **Raiden** un fantoccio che partecipa inconsciamente a una simulazione, **Naked Snake** una pedina in un intricatissimo gioco politico), e così il suo giocatore, sempre consapevole della sovrastruttura ma mai pienamente in controllo della stessa.

Si può considerare **The Phantom Pain** un po' come la *summa* di un lavoro che è iniziato quasi trent'anni fa. Non è il suo punto d'arrivo, perché quello è già stato l'onere di **Guns of The Patriots** che ha chiuso tutti i giochi ormai da qualche tempo.

The Phantom Pain è una storia diversa, che non ha l'esigenza di dover chiudere cicli narrativi prolissi e complessi fino allo sfinimento, quanto piuttosto l'ambizione di rappresentare

la trasformazione di un personaggio: **Big Boss**, da eroe della serie a nemesi assoluta. **Metal Gear Solid 5** è una storia di ascesa, quella messa nelle mani del giocatore, quella che alimenta la leggenda di **Big Boss**, soldato immortale a metà strada tra **Snake Plissken** e **Che Guevara**, ma soprattutto una storia di rabbia, di perdizione e quindi di cambiamento.

Il dolore fantasma è utilizzato come allegoria perfetta, fotografia di una situazione che è sì quella dei personaggi mutilati e dei compagni caduti, ma è anche e soprattutto riflessa in ciò che leggi sul viso del protagonista, pieno di cicatrici, prima di ogni missione. È lo sguardo di chi una volta credeva in un bene superiore. Il dolore fantasma è combattere senza credere più in niente, solo per il gusto di farlo. Semplicemente perché è nella propria natura (nei propri geni, per richiamare un altro degli argomenti cari a **Kojima**) presentare il conto all'avversario. Perché, come raccontato in una delle tante cassette che contengono le conversazioni tra i personaggi, è col sangue dei nemici che abbiamo comprato il pane.

La trasformazione in demone però è solo uno dei temi di un titolo immenso. **Kojima** approfitta del respiro decisamente più ampio per inserire nel racconto tante – se non tutte –



tematiche che hanno reso celebre la saga: il potere delle informazioni e della manipolazione delle stesse, il potere del linguaggio. Soprattutto il pericolo di un pensiero di pace che nasce da un presupposto belligerante: la pace di **Zero** che è quella del controllo di massa, la pace di **Skull Face** che è quella del deterrente nucleare e la pace di **Big Boss** che è quella che nasce da una nazione senza poteri superiori, libera di combattere per quello in cui crede. Idee di pace di uomini di guerra, nati sul campo di battaglia e che solo lì trovano la loro dimensione. **Kojima è sempre stato chiaro: è impossibile cercare la risposta della pace nel conflitto.**

A tal proposito non è vero, come diceva l'incipit del quarto episodio, che la guerra non cambia mai: quella di **Metal Gear Solid 5** è profondamente differente. Affrontare spazi tanto diversi a volte richiede di sporcarsi le mani gettando all'aria una copertura perfetta. La meraviglia di aver piegato una struttura tanto capricciosa come l'**open world** gli vale un risultato eclatante: essere riusciti nell'ingrato compito di adattare una forma che funziona tanto nel micro quanto nel macrocontesto. Quando **TPP** gioca nel piccolo, il suo

è un approccio che grida Metal Gear Solid a pieni polmoni. Non ci si è limitati a vestirlo con gli abiti slargati di una struttura che mal si sposa con l'idea intima alla base della serie.

Il gioco è Metal Gear Solid, ma è anche profondamente diverso. I tempi sono più dilatati, le sfide decisamente più impegnative; allo stesso tempo la libertà d'approccio lasciata al giocatore lo rende un gioco potenzialmente diverso a ogni missione. L'equilibrio che si è ottenuto è incredibile. A maggior ragione per il valore sempre vivo del saper mantenere il giocatore costantemente in fase di crescita, con meccaniche inedite che si presentano anche dopo trenta ore di gioco.

Per quindici giorni ho avuto anche io il mio fantasma: **The Phantom Pain**, e ho trascurato ogni altro aspetto della mia vita, dal sonno alla fame, pur di giocare. È stata una splendida ossessione, di quelle che ti fanno fare le tre di notte anche se la mattina dopo devi andare al lavoro.

Ma quello che mi ha tolto davvero il sonno è stato un altro aspetto di **The Phantom Pain**. In apertura dicevo della sincerità di **Kojima** e mentre giocavo mi sono ritrovato a pensare a un autore

che, nonostante le mille pressioni e una situazione lavorativa che probabilmente non avremo mai chiara, ha sempre mantenuto un comportamento professionale e serafico. **TPP** doveva essere, se non una chiusura della saga, perlomeno una summa di tutto il suo lavoro, in quanto probabilmente (e questa volta davvero) ultimo capitolo della saga.

Sorprendentemente si è deciso di cambiare registro: i temi sono decisamente più forti (anche se i **bambini soldato** sono sempre stati un pallino di **Kojima**, figli di un mondo violento, geneticamente nati dalla guerra come Solid e Liquid, o Raiden, Null, Paz e Chico), ma quasi si rinuncia al peso schiacciante delle sequenze filmate dopo che nel quarto capitolo si passava più tempo a guardare quelle piuttosto che a giocare. Qui il bilancio è esattamente opposto: tanto per fare un esempio le **cassette audio** sostituiscono le infinite conversazioni via Codec. La narrazione passiva è affidata solo ai filmati e tutti i momenti di dialogo tra i personaggi sono ascoltabili in missione, senza intaccare mai un ritmo che cerca di mettere d'accordo chi, come me, amava i dialoghi al codec ma anche chi trovava



le tante righe di testo insopportabili. Si rivoluziona una struttura collaudata, con coraggio, scardinandola e rimontandola pezzo per pezzo in modo decisamente più intelligente.

La capacità di saper raccontare tanto bene una storia (che ovviamente non è solo ciò che esce di bocca ai personaggi, ma ogni scena, ogni minuto di gioco di **TPP**) passa soprattutto attraverso un amore per i classici della letteratura che mai come in questo capitolo fungono da base per la narrazione: le **citazioni cinematografiche** sono innumerevoli (da Tarantino a Leone passando per Cronenberg) ma questa volta Kojima aggiunge al calderone il **1984** di Orwell (non è un caso che il gioco sia ambientato proprio nel 1984), **Il Signore delle mosche** di Goldwin, **Moby Dick** di Melville e perfino il **Cuore di Tenebra** di Conrad.

C'è un momento meraviglioso in cui **Metal Gear Solid 5** si apre e ti racconta in modo genuino una storia di colonialismo spietato attraverso una situazione molto attuale. In **TPP** è raccontata la verità di una globalizzazione velenosa che prende il via dal solito deterrente nucleare che funge da Leviatano, e arriva al cuore

del discorso: la distruzione dell'identità linguistica. Non è un caso che il gioco si apra con la citazione del filosofo rumeno Emil Cioran.

C'è tanto dietro a quest'ultima opera di Kojima. Qualcosa che vorrebbe parlare a un pubblico che spesso è poco autoconsapevole e viene trattato come un imbecille, messo in imbarazzo da temi banali, storie tirate via tanto per o estremamente semplificate per dare l'impressione che si sia abbastanza in gamba per afferrarle. **The Phantom Pain, nei suoi momenti più alti, è una lezione di filosofia politica:** c'è la crisi di una certa idea di Stato (sono gli ultimi anni in cui il Muro separa il mondo in est e ovest), la nascita di un nuovo tipo di economia di guerra, figlia di un capitalismo sempre più ottuso. C'è l'identità linguistica, l'idea di come la lingua sia la base stessa della cultura di un popolo.

C'è anche un grande discorso **metareferenziale** che è da sempre presente nei capitoli precedenti. Questo Metal Gear Solid si lascia giocare ma non fa altro che giocare a sua volta con chi impugna il pad, e questo è da sempre una cifra stilistica di **Kojima** (come dimenticare Psycho Mantis o

la SSS di **Metal Gear Solid 2?**). Senza togliervi il gusto di vedere dove l'autore giapponese è andato a parare questa volta, vorrei solo dire che **TPP** diventa una rivincita presso quel pubblico che aveva disprezzato una delle sue idee più geniali e avveniristiche. La sua intuizione d'oro, potrei dire. La matematica vuole che cambiando l'ordine degli addendi il risultato rimanga inalterato, eppure questa volta la cosa cambia di un bel po'.

Prima di andarsene dalla serie (speriamo non definitivamente) **Kojima** sembra trasformarsi in un Grande Fratello, mette il giocatore stesso nei panni del sovrano orwelliano, dandogli il potere di spiare tutti i rapporti tra i personaggi attraverso le registrazioni (il potere dell'informazione) e, come nel romanzo, gli chiede: in fin dei conti come facciamo a sapere che due più due fa quattro? In effetti, questa volta, non è così.

Ciao Hideo, alla prossima. Ci incontreremo là, dove non c'è tenebra.

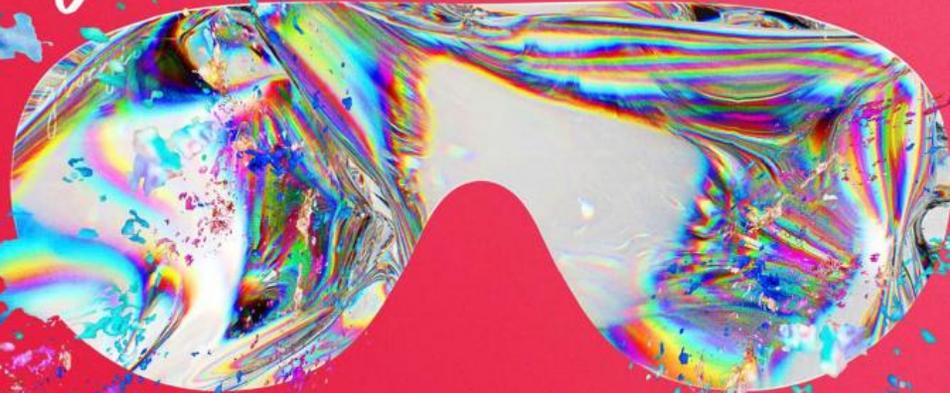
“I più belli della festa”

The Shelter

www.theshelternetwork.com



giorgio moroder



deja-vu

Il problema dell'essere insigniti del titolo di "leggenda" è che lo status stesso implica più o meno una condanna a morte prematura.

Quel che però salva il leggendario **Giorgio Moroder** dall'unirsi alle file delle vecchie cariatidi incartapecorite del rock e della new wave è che lui, per sua fortuna, è il padrino della disco music e dell'edm, generi solitamente vituperati dalla critica seria, e di conseguenza liberi di scorrazzare per i decenni come eterni adolescenti, pedalando felicemente in bicicletta con le mutande di fuori come Monella (giovane e bella).

Che poi Giorgio è un tipo corretto e professionale, nello studio come nella vita, ma da qualche parte del suo animo deve annidarsi ancora quel giovanile

amore per il pop, le belle donne e la pista da ballo a mattonelle fluo, quelle stesse passioni che lo spinsero a trasferirsi dal Sud Tirolo in Germania già sul finire degli anni 60, e che ancora sembrano mantenerlo giovane. Oggi Giorgio è un ridente e ancora baffuto **settantacinquenne** che osserva il mondo con divertito disincanto e una punta d'autoronia, il che non guasta mai. Usa in prima persona i social con tenerezza disarmante, e porta calzini colorati come un simpatico nonno con le rotelle fuori posto, di quelli che ti fanno un sorrisetto complice mentre ti danno le caramelle prima di cena, di nascosto dalla mamma.

Sono stati i **Daft Punk** a scuoterlo dal suo trentennale silenzio con la canzo-intervista "Giorgio By Moroder"; da lì è nato il disco revival, sono

partite richieste di dj-set, e oggi arriva il roseo "**Déjà Vu**". Inutile girarci attorno, i nostalgici non troveranno assolutamente niente dei vecchi tempi andati, che siano le scorribande di kraftwerkiana ispirazione di "From Here To Eternity", le celebri colonne sonore di "Battlestar Galactica", "Cat People" e "Scarface", o le collaborazioni con gente seria come Philip Oakey, Blondie e Japan.

No, a 75 anni suonati Giorgio segue fedelmente l'attuale hit parade, e si eccita come un bambino quando in radio sente passare il pezzo pop perfetto. E poiché di perfetti pezzi pop ne ha prodotti ben più d'uno ai suoi tempi, oggi applica il suo savoir faire alla causa del dance-pop più sbarazzino e radiofonico, collaborando con tutti nomi noti nell'attuale panorama mainstream



(ma che gente con già la metà dei suoi anni non avrà mai sentito nominare - vedete come si fa a mantenersi giovani? Altro che Olay).

In certi casi il gioco gli riesce ancora dannatamente bene; **"Right Here, Right Now"** con **Kylie Minogue** è il più frizzante singolo dell'anno in corso, cesellato da un divino arrangiamento e interpretato da una che in discoteca c'è proprio nata. Ma anche la title track scorre con piacevolezza smaccatamante estiva, grazie anche a **Sia**, che usa la voce in maniera finalmente un po' più calibrata. Ma ci sono pure Charli XCX e la spassosa virata techno-j-pop di **"Diamonds"**, la duttile Kelis alle prese con la densa **"Back & Forth"**, Foxes sul pezzo più vintage dell'album **"Wildstar"**, e addirittura la non più carismatica **Britney Spears**, rimodellata su una

spiazzante ma ben riuscita versione di **"Tom's Diner"** di Suzanne Vega.

Sono i pezzi con la controparte maschile forse a lasciare a desiderare; Matthew Coma e **"Tempted"** si fermano a metà strada tra il primo Robbie Williams e **"Say You'll Be There"** delle Spice Girls (ma senza il carisma necessario), mentre Mikky Ekko e la tronfia **"Don't Let Go"** modulano un ritornello da stadio in aria di ultimi Killers. Ma sono soprattutto i pezzi in solitaria a deludere; l'intro **"4 U With Love"** presenta sonorità troppo tamarre per i suoi standard (potrebbe esserci Guetta dietro ai piatti), mentre il finale **"La Disco"** prova a ricreare uno strumentale come ai tempi andati, ma la produzione è troppo laccata e i giri di synth e chitarrina funky non risaltano a modo. Se non altro l'inno dell'album **"74 Is The New 24"** spara una discreta

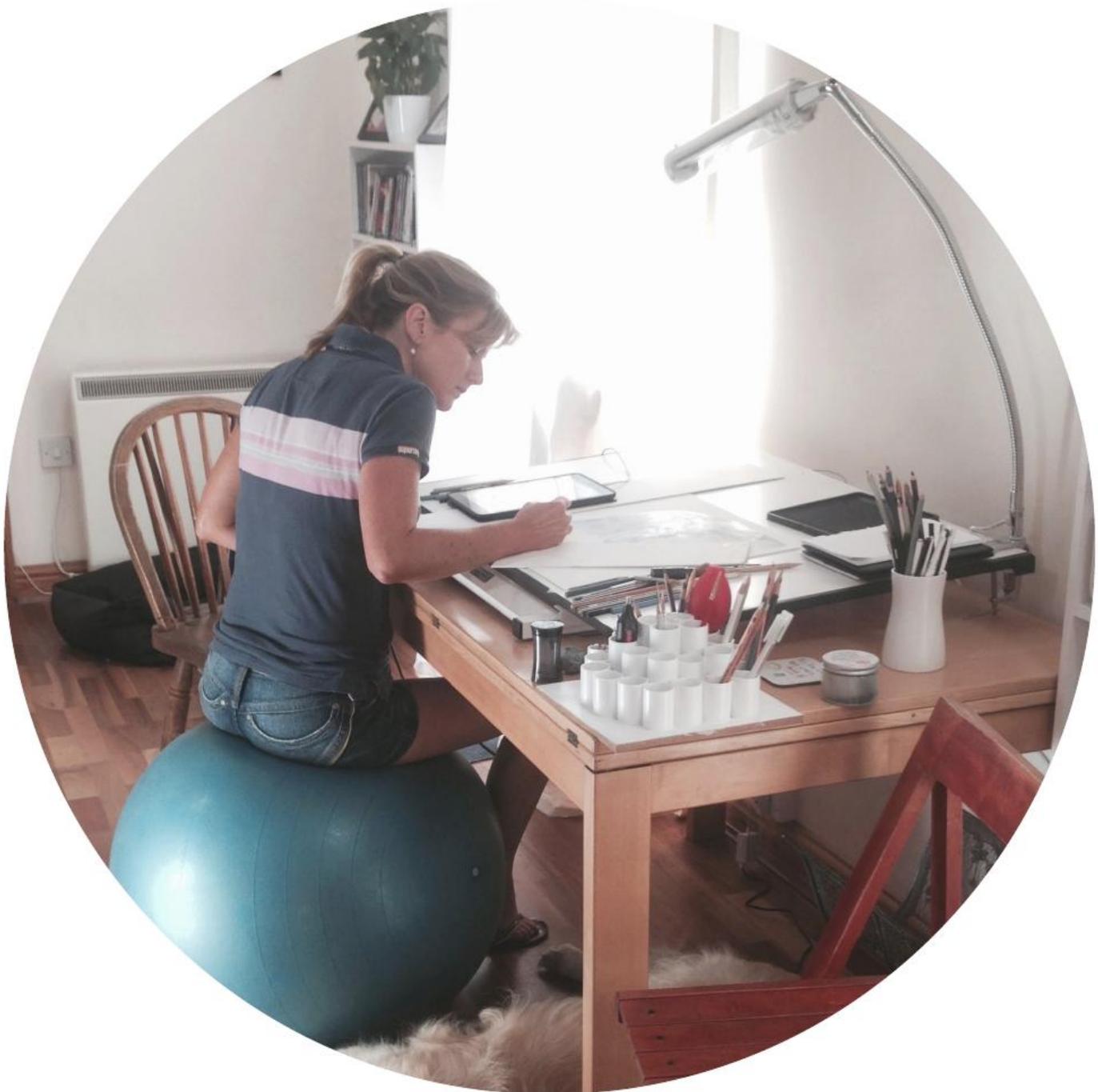
bordata.

Saranno in diversi a storcere il naso di fronte a **"Déjà Vu"**, un album di canzoni pop nell'accezione più mainstream del termine. Ma è altresì infinitamente dolce vedere questo nonnetto che invece di ripetere la solita formula con la quale era famoso 40 anni fa (avete mica sentito l'ultimo telefonatissimo singolo degli Chic?), o cercare inutilmente una nuova Donna Summer, ha ancora la presenza di spirito per guardarsi attorno e divertirsi come un bambino, trascinando anche noi nel suo colorato mischione.

Bello, brutto, inconsistente o frizzante, che gli vogliamo dire? L'abbiamo fatto leggenda, e Giorgio in quanto tale fa un po' come cazzo gli pare.

Damiano Pandolfini
www.ondarock.it

Rachael Wild



www.rachaelwildartist.co.uk

Sin da bambina, era evidente che la piccola **Rachael** fosse dotata di un vero e proprio talento naturale. Era davvero abile nel disegnare sia gli animali di casa che quelli nativi della propria terra: l'**Australia**. Ed era anche prevedibile che questo suo talento precoce l'avrebbe portata a diventare, un giorno, un'artista di successo.

Ciò che ha sempre caratterizzato tutti i lavori di Rachael è l'amore sconfinato per gli **animali**: una passione che risalta sin da subito ammirando i suoi disegni, estremamente fotorealistici e nello stesso tempo caratterizzati dal suo stile. La sua dote naturale è proprio quella di saper catturare le sfumature individuali del carattere e della personalità di ogni creatura ritratta, creando un'inevitabile empatia nell'osservatore più attento. **Rachael** ha sempre provato un affetto particolare nei confronti delle proprie opere d'arte, tanto che, spesso, era davvero difficile separarsene al momento della consegna al committente. E chiunque abbia avuto la fortuna di vedere le sue opere dal vivo non potrà che convenire: ogni disegno di Rachael è impregnato dell'affetto e del sentimento che lei gli ha dedicato, durante tutto il processo creativo.

Rachael ha studiato Arti Grafiche e Design al VIT (*Victorian Institute of Technology*) di Melbourne e, successivamente, ha lavorato per molti anni come grafica sia in **Australia** che in **Inghilterra**, riscuotendo molto successo. Alla fine, spinta dall'amore e dalla passione per l'arte, ha deciso di seguire il proprio istinto, coronando il sogno di una vita: diventare un'artista a tempo pieno.

Oggi **Rachael** trascorre il suo tempo realizzando su commissione ritratti di cavalli, cani, gatti ed altri animali domestici, senza dimenticarsi di disegnare anche quelli che più le stanno a cuore, che la emozionano ed inteneriscono, ovvero gli animali in via di estinzione. Spesso, inoltre, devolve una percentuale dei proventi delle sue opere ad enti di beneficenza e di soccorso che si occupano di tutelare la salvezza e la salute degli animali in difficoltà.

RACHAEL WILD

ANIMAL ARTIST

Copyright © 2015



RACHAEL WILD

ANIMAL ARTIST

Copyright © 2015



RACHAEL WILD

ANIMAL ARTIST

Copyright © 2015





RACHAEL WILD
ANIMAL ARTIST
Copyright © 2015

RACHAEL WILD

ANIMAL ARTIST

Copyright © 2015



RACHAEL WILD

ANIMAL ARTIST

Copyright © 2015



RACHAEL WILD

ANIMAL ARTIST

Copyright © 2015



ZEROCALCARE



Zerocalcare per un sacco di tempo ha fatto soprattutto fumettacci sulle fanzine fotocopiate e locandine per concerti punk. Oltre ad un numero sterminato di autoproduzioni nel circuito dei centri sociali, ha collaborato con il quotidiano Liberazione (pagina delle illustrazioni, chiusa), il settimanale Carta (chiuso), i mensili XL di Repubblica (spazio italian underground, chiuso) e Canemucco (chiuso) e la divisione online della DC comics, Zuda.com (chiusa). Tra le collaborazioni che non è riuscito a far chiudere c'è il settimanale Internazionale, l'annuale antologia del fumetto Sherwood Comix, la Smemoranda e frescafresca pure la rivista Mamma! Alla fine del 2011 ha dato alle stampe il suo primo libro, "La profezia dell'armadillo".

www.zerocalcare.it

I VECCHI CHE USANO IL PC

UN ARGOMENTO SCOMODO DESTINATO AD ALIENARMI LE SIMPATIE DI UNA FETTA DI PUBBLICO.



IO LO SO CHE QUANDO UNA TELEFONATA DI MIA MADRE INIZIA COSI', DEVO TENERE IL DITO SUL SALVAVITA PERCHE' ENTRO UN MINUTO MI PARTE UN EMBOLO.





"NON C'È PIÙ GOOGLE"

TRADUZIONE DAL MATERNESE:
IPOTESI 1 (82%): NON COMPARE PIÙ GOOGLE COME PAGINA INIZIALE ALL'AVVIO DI FIREFOX.
IPOTESI 2 (18%): IL FAMOSO MOTORE DI RICERCA DI MOUNTAIN VIEW HA CHIUSO SENZA CHE LE BORSE MONDIALI SE NE SIANO ACCORTE, LO HA SCOPERTO PER CASO MIA MADRE.



DIGITA WWW.GOOGLE.COM.
STRUMENTI > OPZIONI >
IMPOSTA COME PAGINA INIZIALE.
TEMPO TOTALE: 25 SEC.







OGNI GIORNO, MILIONI DI GENITORI NEL MONDO PROVANO AD USARE UN COMPUTER



LO SCONTRO GENERAZIONALE IN ATTO IN QUESTO PAESE NON È SULL'ARTICOLO 18, I PADRI CONTRO I FIGLI, QUELLI CHE NON VANNO IN PENSIONE BIABLABLA- NO, IL CUORE DEL CONFLITTO GENERAZIONALE SO' I VECCHI CHE VOJONO USARE LA TECNOLOGIA MA NON SO' CAPACI -







Gratis, giocabile senza spendere mezzo euro in acquisti *in-game*, aggiornato con piacevole frequenza e strabondante di ottimi contenuti *free*. Divertente, profondo, appagante, dotato di valori produttivi eccelsi e di una OST da favola. No, non sto descrivendo una super produzione a tripla A, ma **Plants vs Zombies 2**, da qualche anno oramai presente stabilmente sul mio tablet e sul quale ho speso, minimo, un paio di centinaia di ore. Lo dico? **A mio parere è uno dei migliori titoli mai usciti nel nuovo millennio.**

La storia di **Plants vs Zombie** inizia il 5 maggio 2009, quando il primo episodio della serie viene pubblicato da **Popcap** su Mac e PC. Nel giro di due anni è convertito per quasi tutte le piattaforme ludiche conosciute, compreso il **Nintendo DS**. Il gioco, oltre che per la sua evidente ad amabile demenzialità, stupisce per

la capacità di innovare un genere nato da poco ma che già stava ripiegandosi su sé stesso (il *tower defense*), per lo spessore strategico, che costringeva il giocatore ad adattare il proprio stile di gioco alle diverse tipologie di zombie che cercavano di attraversare il giardino per invadere la casa (e mangiare il cervello!) e per la sontuosa OST, composta da **Laura Shighihara**, una delle migliori partiture ludiche di sempre. Dato il successo, il sequel non tarda ad arrivare e il 9 luglio 2013 appare, prima su **iOS**, poi su **Android**, **Plants vs Zombies 2**, che migliora in ogni comparto il già eccelso originale. Inizialmente sono disponibili tre mondi (oggi nove!) e una ventina di tipologie diverse di zombie e piante (oggi quel numero è triplicato).

Plants vs Zombies 2 dà assuefazione. E' possibile giocare per ore o per pochi minuti al giorno e, caso più unico che

raro nell'affollato panorama dei **FTP**, non è assolutamente necessario sborsare mezzo centesimo per vincere.

Le meccaniche ludiche *8bittesche*, immediate e profonde, che riportano in auge il gioco *tout court*, senza inutili orpelli e ridondanti derive narrative o "artistiche", tipiche degli indie attuali, la concreta capacità di gratificare il fruitore anche con pochi minuti di gioco, i costanti aggiornamenti, tutti ben bilanciati e la cura certosina ai dettagli (in primis la traduzione/adattamento in **italiano**, strepitoso) elevano **Plants vs Zombies 2** parecchie spanne al di sopra dei tanti epigoni ludicamente meno interessanti. Se non lo avete mai provato, fatelo. A vostro rischio e pericolo.

Andrea Chirichelli
www.playersmagazine.it

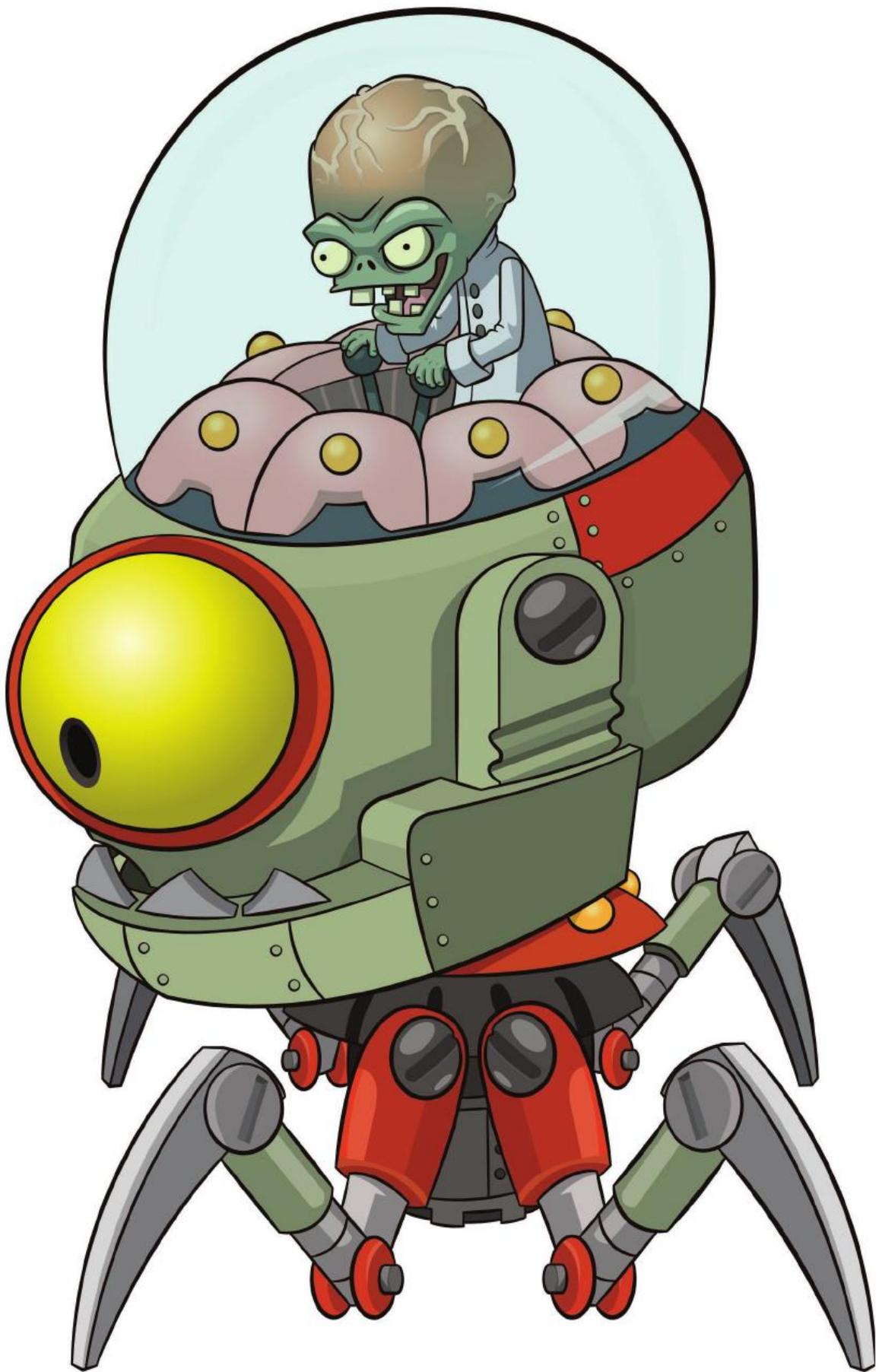
Videogames · Cinema · Musica · Letteratura · Tecnologia



PLAYERS

Il sito di riferimento per menti sveglie ed affamate!

www.playersmagazine.it



Disney · PIXAR

INSIDE OUT





*Perchè era giusto che, un giorno, le emozioni
ce le raccontassero quelli che, in tutti questi anni,
ce le hanno regalate.*

Capolavoro!



Eppure prima o poi doveva accadere. L'unico approdo possibile era questo. Perché se sei una fabbrica di **emozioni**, come la **Pixar** è da anni, ad un certo punto non ti accontenti più soltanto di regalarle queste emozioni, ma fai un passo successivo, provi a descriverle, farcele vedere, capirne i meccanismi, renderle **protagoniste** dei tuoi film.

È quasi un'operazione di auto analisi quella degli autori, come se tutti quei geni che in questi anni hanno scritto e disegnato quelle storie indimenticabili adesso avessero voluto entrarvi dentro con un bisturi, per capirne le dinamiche emozionali. Come se quella bimba fossimo noi e loro quelli alla torre di controllo. E hanno tirato fuori un film geniale, labirintico, emozionante e profondo; un'opera di animazione che, con gambe ferme e schiena dritta, si piazza sulla strada della storia del genere, pietra miliare per il prosieguo del cammino.

Inside Out è la summa di tutti i Pixar precedenti: ha dentro tutto il loro genio, il loro coraggio, le loro emozioni... inseriti in una struttura talmente impressionante che tutta la meraviglia dell'architettura di **Monster & Co**, ad esempio, a sto punto sembra solo un passatempo.

Inside Out è come un Nolan con un cuore e una matita al posto della penna. È un film (chiamarlo "cartone" per certi versi è riduttivo) che prova quasi in maniera definitiva ad esplorare quel mondo infinito, il più infinito dei mondi, che è il **cervello umano**. E lo fa attraverso le **emozioni**, rendendole mille volte più importanti delle azioni, se mai qualcuno ancora avesse dubbi di gerarchia tra le due cose. Un vortice di idee che ti spazza via, in cui puoi solo accontentarti di stargli dentro e girare e girare... Un film che è metafora sempre, dappertutto, anche sui battiti di ciglia, che sarebbe da fermare ogni singola

scena, ogni singolo gesto e provare a capire il profondo significato che c'è sotto.

La bimba che nasce con la sola **Gioia** ma solo per pochi secondi, le palline colorate dei ricordi, le Isole Personali, il burrone dell'Oblivio, l'importanza vitale dei Ricordi Base, la corruzione che gli stessi ricordi possono avere, la Terra dell'Immaginazione con le sue nuvole dove perdere la testa e i suoi castelli di carta che hanno la sola possibilità di crollare.

E poi ancora: gli addetti all'eliminazione dei ricordi inutili, il motivetto che torna sempre in testa e le sequenze incredibili, meravigliose, geniali, degli studi cinematografici che costruiscono sogni, che questo è ed è sempre stato il **Cinema**, un costruttore di sogni. E questa è solo una delle tante sineddochi del film...

Ma c'è tanto altro, c'è la memoria



a lungo termine con i suoi borghesiani scaffali, c'è il terribile subconscio dove si annidano le paure e i ricordi più spaventosi, c'è la sequenza, altro pezzo di cinema superiore, nella stanza del Pensiero Astratto, ci sono le divertentissime gag comiche sull'*inside* dei genitori, con quei 5 del padre che guardano la partita e le 5 della madre che provano a tener su la baracca. **C'è troppo, da non finirne più!**

E c'è una **bimba** che cresce, che passa da una vita di palline tutte gialle ad un'altra che presenta le prime difficoltà, i primi veri dolori, e le palline di altri colori aumentano e aumentano.

Questo sarebbe il film perfetto per dire tante cose della vita vera, per parlare delle palline di tutti, specie delle mie, di come quando di gialle ne avresti anche tante, ma preferisci mandar Tristezza ad accarezzarle e modificarle, forse per sempre. **Sarebbe da parlare dell'intero**

genere umano, di chi Gioia non l'ha mai conosciuta, di chi manda Rabbia sempre in avanscoperta, di chi ha un Paura ancora più maldestro di quello della bimba, di chi guarda il mondo con Disgusto alla consolle... Sarebbe da starci ore a parlare di questo film, sarebbe da finirci fogli virtuali.

E invece ho preferito parlarne subito, senza pensarci tanto. Chissà chi mi sta guidando dentro la testa, magari c'ho un omino nuovo, chiamatelo Impeto, chiamatelo Fretta, chiamatelo Passione.

E allora voglio finire.

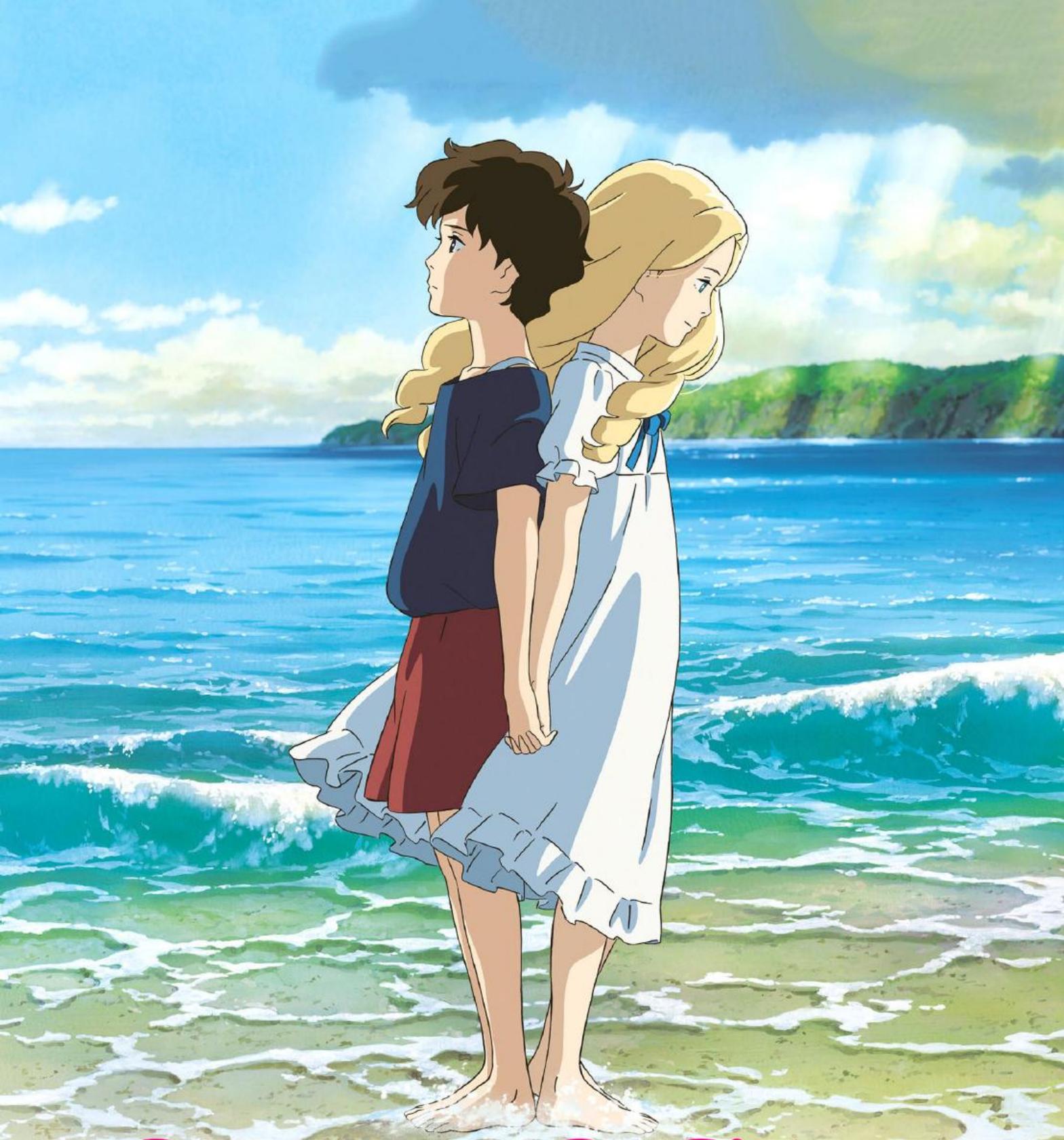
E lo faccio ricordando ancora una volta come questo studio, la **Pixar**, abbia un **coraggio** incredibile. Questo è lo studio che ha parlato di morte, di fallimenti, di sogni non realizzati, di paure e addii. E qua viene a dirci che la Tristezza è importante, che a volte solo con la malinconia si riesce ad esser veri, a

mostrarsi tali e, forse, potersi salvare. Ma la scena che mi ha letteralmente strappato il cuore di dosso è quella dell'Amico Immaginario: un personaggio incredibile, indimenticabile e di una profondità infinita. "*Portala sulla Luna per me!*" grida a Gioia prima di dissolversi per sempre nell'Oblio. Non c'è più tempo per gli amici immaginari, non c'è più età. E lui lo sa.

"*Portala sulla Luna per me!*" è l'ultima frase prima della morte di un personaggio di straziante umanità.

E quel carretto immaginario che un giorno, su una scia d'arcobaleno, avrebbe dovuto portarlo sulla Luna con lei, funziona comunque benissimo. E riporta la Gioia a far parte della vita.

Giuseppe Armellini
ilbuioinsala.blogspot.it



QUANDO C'ERA MARNIE

UN FILM DI HIROMASA YONEBAYASHI

Non ho mai pianto così tanto come per *Quando c'era Marnie*. Perché ci sono davvero pochi film capaci di lasciarti con un groppo in gola, di quelli che non riesci a sciogliere se non singhiozzando un pochino, dando un po' di pace a un cuore tanto gonfio.

Non si tratta di farti piangere per la tristezza della scena, perché quello sono capaci a farlo tutti, ma di un tipo di **commozione** che passa per una sensazione assolutamente diversa, di liberazione, di comprensione per qualcosa che è al di là della tristezza o della gioia.

Mi è successo, di recente, con due film animati – guarda un po' entrambi orientali – e cioè *Wolf Children* e *Si Alza il Vento*. Tutti e due mi hanno lasciato senza fiato alla fine, con gli occhi umidi e quella sensazione di aver imparato ad amare la vita un pochino di più.

Mi è successo in maniera ancora più marcata con *Quando c'era Marnie*, un film splendido che se è davvero destinato a essere il lascito dello **Studio Ghibli** allora, come nel caso dell'addio di Miyazaki con il suo *Si Alza il Vento*, assume un senso quasi metareferenziale.

È molto difficile raccontare la storia di *Quando c'era Marnie* senza rovinarvi il film. Questo perché la trama di per sé è molto semplice ma si regge su una serie di equilibri calcolati al millimetro che donano alla pellicola una serie di sfumature che spaziano dalle tinte del classico Ghibli al thriller, fino alla ghost story.

La protagonista, **Hannah**, è una

adolescente che, in seguito alla morte dei genitori, è stata affidata in tenera età alla zia Yoriko.

Hannah è molto chiusa, solitaria, pensa di essere fuori dal cerchio magico del mondo, quello che divide la comunità da chi ne è escluso. La ragazza sviluppa problemi di salute dovuti allo stress e la zia decide di mandarla in campagna, presso altri zii, tanto per permetterle di respirare aria pulita quanto nel tentativo di inserirla in un contesto diverso.

Hannah, infatti, sembra cominciare a scoprire il suo posto in questo ambiente dove i ritmi e gli spazi sono molto diversi rispetto a quelli caotici della città. Lo fa soprattutto trovando conforto in personaggi come gli zii, sempre pronti ad aiutarla senza soffocarla di troppe attenzioni, o il barcaiolo solitario e silenzioso, in compagnia del quale trascorre diversi pomeriggi.

Ma è soprattutto con **Marnie** che Hannah trova la sua dimensione. Marnie è una ragazzina della sua età, bionda e bellissima, che vive una vita apparentemente da favola nella splendida villa al di là dell'acquitrino. Il rapporto tra le due è però ambiguo per via della natura sfuggente di Marnie misteriosamente legata al destino di Hannah.

Quando c'era Marnie funziona su tantissimi livelli perché, come ogni grande film, è capace di parlare contemporaneamente ai diversi tipi di spettatore che convivono all'interno dello stesso individuo. È una storia di formazione sul senso di appartenenza, ma parla anche della necessità di trovare se stessi

negli altri. Riuscire a comprendere che si è tutti una storia irripetibile, mai scontata, legata a un passato che va accettato come parte fondamentale del proprio essere, pur negli avvenimenti che sembrano non avere alcun senso.

Tutto questo lo fa attraverso un **intreccio** spesso raccontato in maniera perfino atipica nelle influenze (ma d'altronde il **romanzo** di ispirazione è europeo) salvo poi riportare continuamente lo spettatore a quel tipo di sensazione che ci si aspetterebbe da un film dello **Studio Ghibli**. Una sensazione che è la stessa con cui ti lascia alla fine, quella di farti riconciliare col mondo e di aver assistito a un tipo di cinema che ti insegna qualcosa sul rapporto con te stesso e con gli altri.

Un inno alla vita, alla consapevolezza di dover andare avanti, sempre, come già suggerito nel commovente finale di *Si Alza il Vento*. Il tutto in maniera sottile, a volte riuscendo nella magia di farti valutare retroattivamente certe scene che hai appena visto, dotandole di un senso completamente diverso. Con delicatezza, però, e un rispetto per le emozioni dei personaggi e dello spettatore anche quello commovente.

Nessuna forzatura, nessun colpo di scena a tutti i costi che piega all'esigenza la sceneggiatura. Solo una storia splendida che sa assumere toni tanto veri da far male, ma altrettanto onirici da lasciarti sognare.

Fabio di Felice
theshelternetwork.com



INCEPTION

A Dream within a Dream

Take this kiss upon the brow!
And, in parting from you now,
Thus much let me avow —
You are not wrong, who deem
That my days have been a dream;
Yet if hope has flown away
In a night, or in a day,
In a vision, or in none,
Is it therefore the less gone?
All that we see or seem
Is but a dream within a dream.

I stand amid the roar
Of a surf-tormented shore,
And I hold within my hand
Grains of the golden sand —
How few! yet how they creep
Through my fingers to the deep,
While I weep — while I weep!
O God! Can I not grasp
Them with a tighter clasp?
O God! can I not save
One from the pitiless wave?
Is all that we see or seem
But a dream within a dream?

Edgar Allan Poe



In un mondo in cui la tecnologia consente a più persone di condividere i sogni di un individuo e di accedere al subconscio della mente umana approfittando della vulnerabilità derivante dalla fase onirica del sonno, **Dom Cobb (Leonardo DiCaprio)** è un ladro esperto nella tecnica di estrazione di informazioni note alla vittima. La tecnica è utilizzata spesso nello spionaggio industriale. A causa di questa sua attività Dom Cobb è braccato in molti paesi. Inoltre pende sulla sua testa un mandato di cattura, legato ad un evento del suo passato, che gli impedisce di rientrare negli Stati Uniti dove ancora vivono i suoi due bambini affidati ai nonni. L'incontro con l'industriale giapponese **Saito (Ken Watanabe)** offre a Cobb una possibilità di riscattare la propria esistenza e di riabbracciare la sua famiglia. Saito promette a Cobb di risolvere i suoi problemi giudiziari, che lo costringono ad un esilio volontario, in cambio di un ultimo lavoro. Saito chiede a Cobb di compiere l'azione contraria a quella in cui si è specializzato: egli, anziché estrarre un'informazione dalla mente di un concorrente di Saito, deve innestare in essa un'idea. Cobb accetta, ma l'intera operazione è messa a repentaglio dalla

fragilità della sua mente. Fragilità che si manifesta attraverso una presenza femminile. Si tratta di **Mal (Marion Cotillard)**, defunta moglie di Cobb.

Christopher Nolan si è già dimostrato e si conferma uno dei cineasti più interessanti degli ultimi dieci anni. Uno dei pochi capaci di coniugare il cinema spettacolare e d'intrattenimento con un cinema personale, realizzando pellicole assai sfaccettate e con molteplici livelli di lettura. **Le tematiche a lui più care sono quelle legate all'io profondo dell'essere umano.** Tematiche che si estrinsecano attraverso la crisi d'identità e la scissione dell'io, la percezione soggettiva del tempo, il dolore ed il male che derivano dalla memoria, la dicotomia fra la realtà e la percezione della realtà che spesso si manifesta come un inganno dei sensi, il continuo mescolarsi fra il bene e il male, fra la luce e le ombre che albergano l'anima umana. Vi è una continuità artistica evidente nell'intera filmografia di questo autore, che oltre alla regia ha sempre firmato anche le sceneggiature delle sue opere, scrivendole generalmente insieme al fratello Jonathan. La sola eccezione è stata il film *"Insomnia"* (2002) che però era il

remake dell'omonimo film norvegese (1997).

Con *"Inception"*, Nolan crea un mondo personale composto da un insieme complesso di regole e lo sviluppa attraverso una progressione narrativa in realtà molto semplice e lineare, come quella di un qualsiasi film d'azione. La trama del film, infatti, si potrebbe riassumere assai semplicemente. Dom Cobb è un ladro di segreti industriali che viene ingaggiato da un magnate giapponese per distruggere l'impero economico del suo diretto rivale. In cambio Cobb potrà rientrare nel proprio paese e riabbracciare la propria famiglia. Cobb organizza una squadra di specialisti ed esegue la missione.

Non ci sarebbe niente di diverso da un qualsiasi capitolo di *"Mission Impossible"*. La banalità della trama è così evidente da far apparire assai più complessi gli episodi di una qualsiasi serie televisiva americana tipo il divertente *"Castle, detective fra le righe"* che in soli quaranta minuti di narrazione riesce a sviluppare indagini complicate e dense di colpi di scena.

Quindi si può affermare che lo sviluppo narrativo di base di *"Inception"* sia



sostanzialmente povero.

Questa affermazione, per quanto vera si può applicare solo se non si considera che ci troviamo di fronte ad un film di Nolan, in cui niente è mai così semplice. **A Nolan non interessava raccontare dell'impresa dell'equipe di Dom Cobb.** Questa è un mero pretesto narrativo che gli ha permesso di sviluppare quel mondo che egli ha immaginato.

Nolan ha forse perso di vista il consueto approfondimento psicologico dei suoi personaggi proprio perché la sua premura più evidente è stata quella di riuscire a creare un insieme di regole coerenti fra loro e quindi credibili nel loro complesso.

Il solo personaggio completamente sviluppato è quello di Dom Cobb, ma, se lo si confronta per esempio con i protagonisti di *"The Prestige"* o di *"The Dark Knight"*, il suo profilo apparirà oltremodo piatto.

Questa volta l'attenzione narrativa di Nolan non si è focalizzata su quelle tematiche inerenti all'analisi umana dei personaggi. E questo appare quantomeno paradossale dato che *"Inception"* parla diffusamente dell'inconscio e dei sogni. Ma l'approccio al mondo dell'*Es* è superficiale e quasi pretestuoso. Proprio come

nel classico esempio freudiano dell'iceberg l'*Es* è quell'istanza psichica corrispondente alla parte sommersa, così l'approfondimento psicologico dei personaggi di *"Inception"* corrisponde soltanto alla parte emersa dell'iceberg. Questa volta l'attenzione di Nolan si focalizza su altre tematiche. La prima e più evidente è quella della percezione del tempo che si presenta come un complesso sistema di scatole cinesi, perfettamente esplicitato dal differente scorrere del tempo fra i vari livelli di profondità del sogno.

Altra tematica fondamentale è quella del rifiuto di una realtà piatta, concreta e banale (in tal senso si ricordino le ultime parole di Angier in *"The Prestige"*) attraverso la fantasia che permette di creare nuove realtà in cui rifugiarsi. Ultime due tematiche la promessa e il senso di colpa unito al relativo desiderio di espiazione. Nell'ottica delle ultime due tematiche assumono un ruolo fondamentale la memoria ed il ricordo e la loro capacità di influenzare le scelte e la vita delle persone.

Prima di analizzare tutto questo si avverte il lettore che quanto segue rivela tutti i principali colpi di scena della pellicola, incluso il suo finale.

Pertanto se ne sconsiglia la lettura a chi ancora non avesse visto il film.

Per prima cosa si deve chiarire fin da subito un punto, chiudendo così la bocca a tutti quei critici che hanno voluto alzare il proprio indice contro questa pellicola omettendo uno degli elementi cardine su cui questa si basa. Certa parte della critica, naturalmente quasi tutta europea e in gran parte italiana, ha accusato Nolan di aver banalizzato il sogno rendendolo troppo reale. Hanno anche instaurato paragoni incomprensibili con autori come David Lynch, Federico Fellini, Michel Gondry, David Cronenberg. È ovvio che non sono questi i referenti di Nolan, così come è ovvio che Nolan non sta parlando del sogno nel senso puro del termine.

La trama del film si sviluppa su un elemento basilare: nei sogni condivisi c'è sempre un architetto. I sogni che vengono presentati in *"Inception"* sono il più verosimili possibile, è proprio questo il compito dell'architetto, perché così la vittima dell'estrazione non si rende conto di essere in un sogno, altrimenti il suo subconscio attiva le proprie difese rendendo vano il tentativo di furto. Non si può e non si deve prescindere da



questo cardine su cui è imperniato l'intero film, perché equivarrebbe a parlare di tutt'altro.

Ciò chiarito, abbiamo detto che Nolan ha creato un mondo immaginifico (e non esattamente virtuale) con delle regole ben precise. Per questa ragione moltissimi hanno paragonato questo film a *"Matrix"* (1999), pellicola con cui *"Inception"* ha molti meno punti di contatto di quanto non possa sembrare e ne spieghiamo rapidamente il perché. In *"Matrix"* siamo in presenza di una società artificiale ricreata da un computer che si nutre dell'energia degli esseri umani. Si tratta di un programma che ricrea una realtà virtuale e agisce attraverso l'inganno dei sensi. In *"Inception"* il mondo immaginifico del sogno presenta caratteristiche differenti. Chi fa uso del sogno condiviso come una droga, lo fa perché così fugge dalla quotidianità e vive una realtà che egli stesso può creare senza limiti né vincoli. Chi sogna crea mondi dove tutto è possibile e così facendo

assurge al ruolo di Dio. Solo il sogno creato dagli architetti cerca di essere reale per le ragioni suddette, ma la stessa cosa non vale per chi sogna ai soli fini di evasione. Inoltre, qui non c'è un inganno dei sensi. Essi infatti sono uno strumento che riconduce la mente alla realtà. Si considerino in tal senso tutte le affermazioni sulle funzioni uditive e di equilibrio dell'orecchio e a come gli eventi esterni al sogno influenzino il sogno stesso. Chiarissimo in tal senso l'espedito del "calcio" come fuga dal sogno e l'ascolto di un brano musicale per segnalare la scadenza dei tempi onirici.

In *"Matrix"*, dunque la realtà artificiale era una mera prigionia per l'essere umano. In *"Inception"* è invece una via di fuga e non si basa su un inganno dei sensi, ma su un'alterazione del filtro di percezione della realtà, di ciò che consente di distinguere il sonno dalla veglia e l'apparenza dalla sostanza.

"Inception" si divide sostanzialmente in due parti. La prima serve ad introdurre

lo spettatore nel mondo creato da Nolan. Essendo questo particolarmente articolato nelle sue regole, lo spettatore vi è condotto gradualmente e questo comporta inevitabilmente una progressione narrativa a tratti didascalica. Tuttavia Nolan ha ben saputo alternare i momenti didattici a momenti di azione, mantenendo sempre elevato il ritmo del film. La seconda parte è quella in cui l'ultima missione di Cobb viene eseguita. Il ritmo qui è serratissimo, ma paradossalmente è meno avvincente della prima parte, quella che avrebbe potuto essere considerata a maggior rischio da parte dell'autore. Infatti, egli ha così ben curato i tempi della sua prima parte, che questa risulta assolutamente avvincente e convincente. Nella seconda, invece, poiché sono molti i nodi che devono venire al pettine fra cui il passato di Cobb ed i suoi trascorsi con sua moglie Mal e il rapporto fra Robert Fischer (Cillian Murphy), la vittima dell'inception obiettivo della missione, e suo padre Maurice (Pete Postlethwaite),



Nolan si concede un tripudio di sparatorie e inseguimenti fra i vari scenari e i vari livelli del sogno che oltre un certo limite diventano inutilmente prolissi e fracassoni, appesantendo la visione del film e intaccandone la struttura quasi perfetta.

Inoltre gli ottimi effetti speciali e visivi, nella prima parte del film, sono perfettamente integrati all'impianto narrativo ed evocano le suggestioni dei quadri di Dalí e di Magritte, si pensi in particolar modo a tutto quel mondo creato da Cobb e da Mal ed ai momenti in cui i sogni collassano, ed il gusto del paradosso delle opere di Escher evocate esplicitamente dalla spiegazione della scala senza fine, ma anche da tutte le deformazioni che **Ariadne (Ellen Page)** apporta alla bellissima Parigi.

Malgrado la ridondanza delle rocambolesche scene d'azione, Nolan non dimentica di sottolineare quanto **"Inception"** sia prima di tutto la storia di un amore straziante che è scivolato nell'ossessione e nel senso di colpa.

La relazione fra Dom e Mal non è una sottotrama del film, come a qualcuno potrebbe sembrare a causa della sproporzione fra i momenti adrenalinici e quelli in cui si incontrano i due amanti. Si deve considerare che Mal è morta e che è una proiezione del subconscio di Cobb, quindi non è un errore di Nolan il fatto che il suo ruolo sia piuttosto circoscritto e che possa sembrare privo di spessore. Anche questo è tuttavia un inganno. **Mal è complementare a Dom**, al punto che non si distingue più fra i due. Dom è in possesso del Totem di Mal e lo utilizza come se fosse il suo, ma questo non può avere effetto. Questo lo si evince chiaramente da quanto dicono sia **Arthur (Joseph Gordon-Levitt)** sia lo stesso Dom ad Ariadne, quando lei fabbrica il proprio Totem. Ma se non è la trottola il Totem di Cobb, che importanza ha che questa continui a girare o che cada inesorabilmente sotto il peso della forza di gravità? Ai fini di distinguere la realtà dal sogno non ne ha nessuno. Quella trottola è divenuta per Dom l'ennesimo punto di

contatto con Mal e come Totem non ha nessun valore. Allora qual è il Totem di Cobb? La risposta è sotto gli occhi dello spettatore fin dal principio, ma egli non è in possesso dei filtri narrativi che gli permettano di accorgersene, perché il **Totem di Cobb è Mal**. Ogni volta che Cobb la vede sa di vivere un sogno, da cui egli per primo non ha nessuna intenzione di svegliarsi.

"Ricordi quando mi chiedesti di sposarti? Dicesti che sognavi che saremmo invecchiati insieme".

Il rapporto d'amore fra Dom e Mal è stato qualcosa di totalizzante e in un certo senso infantile. I due amanti si sono chiusi all'interno della loro coppia, tagliando fuori la realtà. Hanno creato un mondo fatto di ricordi che apparteneva a loro e a loro soltanto, dove hanno consumato insieme il loro amore. Poi, però, uno dei due è cresciuto, è maturato. Cobb si è reso conto che quello che avevano non gli bastava più e per questo ha suggerito



un'idea a Mal. La conseguenza di questa evoluzione del sentimento è stata la fine della coppia. E quando un amore finisce, spesso finisce tragicamente, lasciando nella parte che ha dato origine (questa è la corretta traduzione della parola *inception*, non *innesto*) alla separazione un senso di colpa. In virtù di questo senso di colpa Dom continua a tenere la proiezione della sua donna stretta a sé, punendosi perché convinto di non aver mantenuto la promessa che le aveva fatto.

Mal, il cui nome deve essere pronunciato così come si scrive, è una parola francese e significa "*male*" da intendersi anche come un tormento interiore. Il nome della moglie di Cobb fa da corollario alla canzone cantata da Édith Piaf, che i personaggi ascoltano per svegliarsi dai sogni, "*Non, je ne regrette rien*" (no, non rimpiango nulla) che dice testualmente: "*Non, rien de rien, non, je ne regrette rien. Ni le bien, qu'on ma fait ni le mal tout ça m'est bien égal!*" (no, niente di niente non rimpiango niente. Né il

bene che mi è stato fatto né il male, non mi importa).

Il messaggio è chiaro: per poter vivere liberamente e senza rimpianti bisogna lasciar andare il passato e vivere il presente. Il concetto di rimorso si manifesta a più riprese nelle parole dei vari personaggi e in particolare in quelle di Saito e nella struttura stessa del *Limbo* dove un uomo invecchia prigioniero delle proprie certezze e dei propri ricordi e a fargli compagnia resta



solo il rimpianto di una vita non vissuta.

Dice Cobb a Mal: *"noi abbiamo avuto il nostro tempo insieme e devo lasciarti andare"*. Abbandonare la proiezione di Mal è abbandonare il sogno di un amore perduto, lasciando che porti via con sé anche tutto il dolore.

Inoltre, quando Cobb ammette che Mal è solo una sua proiezione, un'ombra che non possiede né i pregi né i difetti della donna che è stata sua moglie, sembra che l'autore suggerisca come spesso

le relazioni sentimentali sconfinino in un'ossessione in cui ciascuna delle parti proietta sull'altra i propri desideri e le proprie paure.

A questo punto si potrebbe aprire un ventaglio di ipotesi affascinanti ed interessanti sul **finale del film** e sulla funzione effettiva della trottola. Il solo Totem di cui viene mostrato il funzionamento al pubblico è appunto la trottola, ma come abbiamo detto è anche un Totem che non può

funzionare perché contaminato (fra gli altri dallo stesso Saito che la prende in mano e le dà l'effetto all'inizio del film). La sequenza finale potrebbe tranquillamente indicare che Dom vive un sogno e che è stata Mal a operare su di lui un'*inception*. Oppure Dom è rimasto prigioniero in un limbo, che, come è spigato nel film, spesso si concretizza in un ritorno nella propria casa (vedasi appunto il *Limbo* di Saito). Oppure l'intero film è un sogno di Cobb. E fra tutte, perché no, Cobb si è



liberato dei rimorsi e dei sensi di colpa e portando a termine l'operazione comandata da Saito, questi ha risolto i suoi problemi giuridici permettendogli davvero di ritornare a casa dai suoi figli. Si lascia allo spettatore la facoltà di scegliere in quale finale credere. Chi scrive personalmente reputa che la spiegazione più semplice sia anche quella giusta e che Cobb sia davvero ritornato a casa. E francamente a suffragio di questa tesi ci sono tantissimi elementi. Resta comunque evidente che Nolan ha voluto lasciare un dubbio o quantomeno un'ambiguità. Tuttavia, seguendo l'idea che il finale sia effettivamente il ritorno alla realtà, la scelta di mostrare la trottola che vacilla, lasciando il dubbio se cadrà o meno, potrebbe voler suggerire che la realtà di Cobb è la realizzazione del suo sogno. E i sogni, come dice Freud, sono desideri realizzati.

È nella storia d'amore fra Mal e Dom che risiede la maggior parte delle tematiche affrontate da Nolan, ma queste si estendono all'intera pellicola in differenti livelli. Il tempo (e la sua percezione) è ben esplicitato dai vari livelli di sogno, ma è sempre nella relazione fra Mal e Cobb che ha la sua valenza più forte. Il loro amore è nato, ha vissuto, è invecchiato ed è morto. Che siano

stati cinquant'anni oppure cinque, non importa. Quello che conta è che ha esaurito il proprio ciclo vitale. L'elementarità della tematica del tempo è connaturata all'altra tematica che è quella della percezione della realtà. Un'ora sarà sempre composta di sessanta minuti, ma in quel lasso di tempo un individuo potrà compiere un'azione, mentre un altro ne compie tre e un altro ancora ne compie sei. Il tempo è concepito come è stato esposto da Seneca nella prima lettera a Lucilio. Esso è la sola vera proprietà che è concessa all'essere umano. Sta a ciascuno di noi saperlo spendere nel migliore modo possibile per non aver rimpianti quando questo volgerà al termine. Per quanto concerne la tematica della fuga dalla realtà, questa è intrinseca nel concetto stesso di fantasia ed è l'origine, la vera e propria *inception*, di una qualsiasi idea creatrice. Portata a livello estremo diventa la droga delle menti artistiche. Non è un caso che laboratorio gestito da Yusuf (Dileep Rau) sia del tutto simile a una fumeria d'oppio, dove si raggiunge il paradosso in cui il sogno è divenuto la realtà ed il soggetto desidera solo essere svegliato. Tutti questi elementi sono gestiti con sapienza da Nolan e sono volto soprattutto alla sua particolare e suggestiva analisi del rapporto di coppia

uomo donna, intesi come la metà di un tutto, che però sembra non poter in nessun modo funzionare. Naturalmente l'esplicitazione di questo avviene sempre attraverso la descrizione della relazione fra Mal e Cobb.

A coronare l'opera c'è anche una vasta serie di citazioni, alcune suggerite, alcune esplicitate. Oltre che con il nome di Mal, Nolan ha giocato con quello di Ariadne, che ricorda fin troppo Arianna che fornì a Teseo il celebre filo che gli consentì di uscire dal labirinto, e con il nome di Yusuf, che significa Giuseppe come il personaggio biblico che interpretava i sogni del Faraone. Si può reputare che anche la scelta del nome Maurice per il vecchio Fischer non sia casuale e che sia un omaggio al già citato Escher. La stanza del sogno in cui Fischer si riconcilia con suo padre ricorda molto da vicino "2001- Odissea nello Spazio" e varie atmosfere ricordano "Blade Runner", entrambi film di riferimento di Nolan, già citati nelle sue opere precedenti. A Parigi Cobb afferma che l'estradiatione fra la Francia e gli Stati Uniti è un "incubo burocratico". Questa sembra un riferimento ad un altro film interpretato da DiCaprio, "Prova a prendermi" (2002), dove il truffatore viene catturato proprio a Parigi.



Le scene d'azione ricordano assai da vicino molti film di 007, in particolare gli inseguimenti acrobatici sulla neve e l'ingresso iniziale nel sogno di Saito.

La regia di Nolan come sempre è eccellente. Sobria e funzionale alla narrazione della storia, essa valorizza tutti gli elementi narrativi importanti concedendosi al tempo stesso una spettacolarità che non è mai fine a se stessa e permettendo agli attori di offrire il massimo nell'interpretazione dei propri personaggi. Tranne che per una certa lungaggine in alcune scene d'azione, è una regia perfettamente equilibrata nei ritmi e nei tempi narrativi.

Nolan come sempre si è avvalso della fotografia del fedele **Wally Pfister** e il risultato è visivamente sontuoso.

La sceneggiatura a sua volta è impeccabile. Complessa ed equilibrata nella sua struttura a scatole cinesi, essa dà vita ad un film solidissimo e con dialoghi intelligenti e quasi mai banali. Il montaggio, a sua volta, ha saputo ben eseguire ed adattare le esigenze di una struttura narrativa piuttosto complessa.

La colonna sonora composta da Hans Zimmer è semplicemente superba.

Il cast è magnifico.

Leonardo DiCaprio, benché il suo personaggio non sia troppo distante da quello interpretato in *"Shutter Island"*,

regala un'interpretazione impeccabile. Ad opinione di chi scrive la sua migliore interpretazione ad oggi (senza contare il film *"Buon Compleanno Mr. Grape"*) quasi come se Nolan sia stato il solo regista capace di dirigerlo veramente, obbligandolo a liberarsi del personaggio **DiCaprio** e ad interpretare **Dom Cobb**. Favolosa **Marion Cotillard** (che curiosamente è divenuta celebre e ha vinto il premio Oscar come miglior attrice protagonista interpretando proprio Édith Piaf) che in poche apparizioni regala un personaggio di grande intensità benché, per ragioni di copione, questo debba forzatamente essere privo di un vero spessore. Ottimi anche **Gordon-Levitt** e **Ken Watanabe**.

In parte tutti gli altri.

Complessivamente *"Inception"* è un ottimo film di intrattenimento, che regala una favolosa esperienza viva e che crea un mondo in cui è bello potersi perdere. Peccato per alcune lungaggini e alcune ridondanze nelle scene di azione. Peccato anche che la meticolosa attenzione dedicata da Nolan alla costruzione del mondo di *"Inception"*, abbia sottratto un po' di emozione e di coinvolgimento alla storia. Tuttavia, si tratta di un film che si presta benissimo a un sequel e, volendo, anche a un prequel che, partendo dal presupposto

che lo spettatore ormai conosca il complesso delle regole che disciplinano il mondo di *"Inception"*, potrebbero essere assai più snelli.

Chi scrive reputa che fino ad oggi il film più intenso ed emozionante scritto e diretto da **Christopher Nolan** resti *"The Prestige"*, malgrado la struttura complessiva di *"Inception"* si sia dimostrata tecnicamente superiore, ma di una bellezza più fredda e meno coinvolgente.

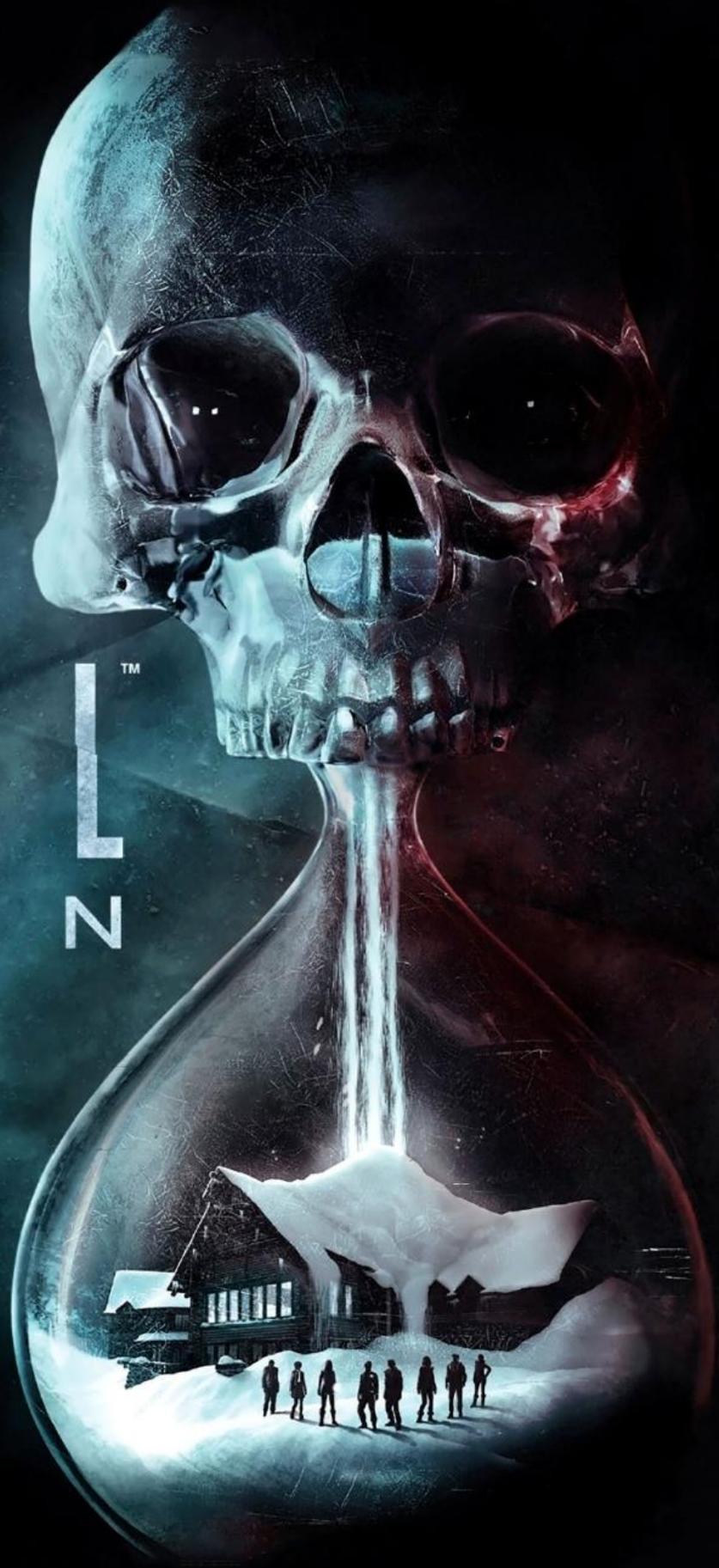
È inoltre ammirevole la capacità di Nolan di prendere un insieme di tematiche già viste e già sfruttate, rielaborandole con originalità e freschezza, dando sempre vita ad opere fortemente personali.

Si tratta di un film che racconta il potere, la forza e la persistenza delle idee e di come queste nascano dai sogni dell'uomo e condizionino le sue emozioni e le sue scelte. Un film che, malgrado l'enorme successo di pubblico, forse sul piano contenutistico è stato un poco sottovalutato.

"L'idea è come un parassita che si insedia nella mente, comincia a crescere, ed è quasi impossibile da sradicare".

Carlo Baldacci Carli
www.carlobaldaccicarli.it

UNTIL™
D A W N





Otto teenager riunitisi per esorcizzare i tragici eventi avvenuti l'anno precedente in una sperduta baita di montagna, antiche maledizioni indiane e un misterioso maniaco omicida pronto a cacciare per le prossime dieci ore sino all'alba del giorno successivo. Tutti elementi che - siamo sicuri - avrete già visto in (almeno) un film **horror** degli anni '90.

Vi chiederete allora: dove risiede la novità? Stiamo parlando di **Until Dawn**, un'avventura interattiva alla *Quantic Dream*, *Telltale* oppure alla *Life is Strange* senza dove andare neanche troppo lontani a ritroso nel tempo.

Con la differenza poi -in particolar modo se paragonata alle proprietà intellettuali di **David Cage** - che gli sviluppatori di **Supermassive Games** hanno voluto narrare una storia di base semplice, ben sceneggiata, con dialoghi, situazioni, location che rimandano a luoghi comuni della cinematografia horror (e ne omaggiano parecchi dimostrando di certo un amore profondo per cult quali **SAW**, **Scream**, **Quella casa nel bosco**...) ma per quanto cliché possano

essere tali cliché essi non partono mai all'improvviso per la tangente col rischio di scendere nella ridicolaggine, nell'assurdità o addirittura stonare con l'esperienza ludica che potreste sperimentare nel corso della vostra partita. Proprio questa sicurezza del team che ha realizzato **Until Dawn** permea l'intero gioco e ne diventa forza motrice dall'inizio alla fine.

UNA FARFALLA BATTE LE ALI A PECHINO E SUL MONTE WASHINGTON QUALCUNO MUORE

Il gameplay di **Until Dawn** è anch'esso erede delle produzioni citate in precedenza: saremo messi di volta in volta nei panni di uno degli otto ragazzi (quattro maschi e quattro femmine) ciascuno nei quali reincarna uno stereotipo ben caratterizzato (il nerd spiritoso, la belloccia stupida, l'atletico fustacchione, la ribelle avventurosa, il figlio di papà riccone e così via) e dovremo periodicamente compiere delle scelte per rapportarci con gli altri e con l'ambiente circostante. Riassunto così non sembrerebbe poi tanto innovativo o coinvolgente.

E invece lo è - eccome - perché ogni nostra azione porta a conseguenze tangibili a livello microscopico e macroscopico, nel breve e persino, nella stragrande maggioranza delle volte, nel lungo termine. Il cosiddetto "effetto farfalla" così tanto enfatizzato sin dalle schermate introduttive del gioco influenza ad esempio come un personaggio è percepito dai compagni e l'evoluzione di alcuni tratti caratteriali a discapito dei restanti. Neanche fosse un gioco di ruolo questo meccanismo aumenta l'immersione e può trasformare in potenza personaggi inizialmente "inutili" o mal visti dagli altri in autentici eroi / star dell'avventura.

Ma c'è di più: la scelta di quale sentiero prendere oppure a chi dovrà essere affidata un'arma appena rinvenuta durante una fase esplorativa potrebbero ad esempio provocare la morte di un personaggio. A volte non vi sembrerà così evidente - almeno finché non vi renderete conto che è troppo tardi - altre invece arriverete comunque alla meta designata (perché magari le due strade si ricongiungono dopo)



mentre altre ancora verrete soltanto ridicolizzati o comunque ve la cavete per il rotto della cuffia poiché l'intenzione degli sviluppatori in quella scena era solo di spaventarvi anziché uccidervi.

Le scelte vanno sempre effettuate entro un margine di **tempo** prefissato, che diventa più stringente nelle sequenze adrenaliniche d'azione nel quale è richiesto sovente la pressione di un singolo tasto o un piccolo movimento della levetta analogica.

Nessuna contorsione a mo' di Twister durante la pressione simultanea di millemila tasti oppure imbarazzanti danze mentre si agita il Dualshock 4 come un forsennato. Il peggio che vi verrà chiesto è, invece, di tenere perfettamente immobile il controller per svariati secondi (esercizio che peraltro siamo riusciti sempre a superare con successo tranne - inspiegabilmente e supponiamo causato da un rilevamento errato del giroscopio, troppo sensibile, da parte del gioco - nella scena finale dell'ultimo capitolo decretando così la triste dipartita di uno dei nostri personaggi preferiti).

Oltretutto le **morti** non sono mai trattate in modo approssimativo o banale - com'è giusto che sia per un horror - ma anzi rivelano un attaccamento quasi morboso allo splatter / gore risultando parecchio violente, come se **Until Dawn** vi stesse prendendo per l'orecchio riprendendovi per il madornale errore commesso. Senza contare che finché non vedrete tali sequenze di morte potrete essere sicuri che il vostro personaggio riapparirà in seguito anche se la scena precedente lo faceva sembrare spacciato.

LA SCIENZA DELLA PAURA

La sottile linea che idealmente separa l'agire / esplorare a tutti i costi contrapposta al ben più semplice "non fare niente" si rivela parecchio sfumata - pensate che a volte abbiamo faticato a dedurre il miglior comportamento per alcune situazioni - ed è proprio in queste situazioni che bisogna frenare la propria impulsività (non agendo quindi sino allo scadere del timer) o curiosità (non aprendo per forza quella botola da quale provengono rumori sospetti). Per fortuna **Until Dawn** non infortisce

troppo su di noi e, anzi, ci tende la mano: disseminati negli scenari sono (parzialmente) nascosti una serie di totem che, una volta raccolti, avvertono su possibili situazioni o in qualche modo suggeriscono la strada da intraprendere mostrandovi brevi filmati leggermente sfocati a mo' di visioni. Sta a voi - e alla vostra interpretazione - decidere come scongiurare o assecondare tali presagi. I totem indiani sono nell'economia del gioco gli unici collezionabili davvero utili.

Esistono poi una serie di indizi (suddivisi per argomenti) che invece fanno luce su parti della storia, presente o passata. Solo la raccolta di due di questi è necessaria a scongiurare il triste destino di uno dei protagonisti - noi non ci siamo riusciti - che potrebbero arrivare alla fine del gioco tutti vivi, morti o una qualunque combinazione.

I dialoghi in **Until Dawn** rasentano a volte l'imbarazzante nella scrittura (pur essendo contestualizzati all'interno dell'horror classico con *teenager*) ma quantomeno a salvare il tutto arriva un buon doppiaggio italiano e un'ottima espressività facciale e corporea (merito dell'evidente nonché estensivo utilizzo



delle tecnologie di *motion capture* e degli attori che hanno prestato i volti, in primis la modella **Hayden Panettiere** che molti di voi avranno riconosciuto dal telefilm *Heroes*).

Tecnicamente poi il gioco è forse una tra le migliori produzioni approdate quest'anno su **PlayStation 4**, basti pensare, oltre al già citato lavoro di *motion capture* dei protagonisti, anche agli effetti di illuminazione sia interni che esterni - cruciali per un titolo che fa uso delle luci come elemento principale delle fasi esplorative - e che anzi, in alcuni momenti, sembrano addirittura eccessivi (mi riferisco alle animazioni dei movimenti degli arti dei protagonisti quando interagiscono con i vari oggetti afferrabili: si ha quell'effetto di plasticità in stile *The Order: 1886* o *L.A. Noire*).

Un ultimo plauso prima di concludere bisogna attribuirlo alla colonna sonora di **Jason Graves** (che, per chi non lo sapesse, ha lavorato a parecchie composizioni musicali di videogiochi, in primis la serie *Dead Space*) che riesce perfettamente a mantenere la tensione e l'adrenalina a livelli elevati,

accompagnando ed enfatizzando ogni momento di gioco. Persino la canzone di apertura e chiusura del gioco "**O Death**" eseguita da **Amy Van Roekel** vi permette di entrare in sintonia con il *leitmotiv* di *Until Dawn*.

Vogliamo infine raccomandarvi - se, giunti a questo punto, pensate di approcciarvi all'IP di **Supermassive Games** - di incominciare il gioco disattivando l'opzione presente nelle impostazioni per visualizzare la percentuale di giocatori che hanno effettuato questa oppure quella scelta: in questo modo eviterete di farvi condizionare dalle decisioni altrui e la vostra avventura risulterà la più genuina possibile... con tutti i vostri successi e fallimenti del caso!

Until Dawn rappresenta chiaramente tutto ciò che le produzioni di Quantic Dream hanno cercato di essere - fallendo però miseramente nel caso di quest'ultimi - negli anni passati.

Riesce ad emulare la cinematografia horror moderna dimostrando una chiara comprensione di ciò che in questi film funziona davvero mentre il focus del

gioco sulle conseguenze delle scelte del giocatore diventa al contempo snervante e complesso all'interno di una storia semplice, ma che alla fine chiude il cerchio senza lasciare buchi nella trama. **Il miglior gioco "alla David Cage" non realizzato da David Cage**, nonché la miglior avventura horror interattiva di questa generazione.

PREGI: Le scelte effettuate dal giocatore contano davvero e hanno ripercussioni a breve e lungo termine. Controlli intuitivi e mai davvero ostici o improponibili. Buon doppiaggio italiano. Fedele e rispettoso della cinematografia horror moderna.

DIFETTI: Dopo averlo terminato in poco meno di una decina d'ore difficilmente vi ritroverete a giocare se non per curiosità nello scoprire scene e collezionabili non trovati oppure mostrarlo a qualche amico. Eccessiva sensibilità nel rilevamento dei movimenti del giroscopio del DualShock 4.

Giuseppe Saso
www.ilvideogioco.com
www.occhiodelbeholder.it
Twitter: @PeppeSaso



LA VINCITTRICE

“La vincitrice” è un breve racconto horror scritto da Aaron Scott e tratto dal libro “Racconto Oscuri”, acquistabile sia in versione e-book che cartacea nei principali store on-line.

Per maggiori informazioni potete visitare il relativo sito web:

www.aaronscott.net/racconti-oscuri.html

Laura aprì la porta di casa, entrò, si tolse le scarpe e si buttò sul divano. Era stata una giornata pesantissima al lavoro. Rivolse lo sguardo fuori dalla finestra. Il sole stava tramontando. Chiuse gli occhi e cercò di rilassarsi. Sentì il bisogno di una doccia. Si sollevò a fatica dal divano e si avviò verso il bagno. Davanti alla porta d'ingresso vide sul pavimento un fogliettino di carta che le era sfuggito poco prima. Lo raccolse e lo girò. Stampato nel mezzo del bigliettino c'era uno strano indirizzo di un sito web e dei dati di accesso:

www.freesitesnf.cn/xhg/898/new_poll.html

Username: Laura

Password: winner

<<E questo che cacchio è?>> – pensò. Il fogliettino lo aveva trovato proprio davanti all'ingresso e poteva essere stato infilato dal pianerottolo facendolo passare sotto la fessura. Il mese precedente il suo fidanzato le aveva preparato una sorpresa simile. Via e-mail le aveva mandato un indirizzo di un sito web, dove aveva trovato un “buono virtuale” per un week-end romantico in riva al lago. Era stato un regalo per il loro anniversario e avevano passato due giorni meravigliosi. Stavano assieme da ormai due anni e Laura sperava di ricevere una proposta di matrimonio, o almeno di convivenza. Decise che la doccia poteva aspettare. Estrasse dalla borsa il suo portatile, lo posò sul tavolo della sala e lo avviò. Si accese una sigaretta mentre aspettava l'avvio del sistema operativo.

<<Spero sia un altro buono per un viaggetto romantico, perché una proposta di matrimonio da una pagina web non potrei accettarla...>> – disse ad alta voce Laura.

Quando sullo schermo apparve il suo desktop, si collegò alla rete wireless, lanciò Firefox e digitò nella barra di navigazione l'indirizzo trovato sul bigliettino.

Si aprì una pagina su sfondo nero, con un titolo bianco in caratteri enormi:

NUOVO SONDAGGIO:

TERMINE SCADUTO

CLICCA QUI PER VEDERE I RISULTATI

SI RICORDA CHE IL VIDEO DELL'EVENTO SARA' TRASMESSO OGGI A PARTIRE DALLE ORE 20:30

Laura seguì il link e le si aprì una nuova pagina, sempre su sfondo nero, con solo un semplice menù da cui poteva scegliere:

1) LE CANDIDATE

2) I RISULTATI

3) VIDEO IN DIRETTA (SOLO PER UTENTI ABILITATI)

Cliccò sulla voce numero uno. La connessione ora sembrava più lenta. Sulla barra di stato la scritta “waiting for www.freesitesnf.cn” sembrava bloccata. Passarono alcuni secondi e la scritta cambiò in “Transferring Data from www.freesitenfs.cn”. Nella pagina che si aprì si vedevano quattro foto in miniatura che ritraevano delle ragazze in primo piano e Laura

notò subito che la seconda era lei. Sotto le foto la scritta *“Clicca su una foto di una delle candidate per accedere alla sua pagina”* lampeggiava vistosamente.

Una sensazione di disagio iniziò a nascerle improvvisamente dalle viscere. Senza pensarci cliccò sulla sua foto e le si aprì la *“sua pagina”*. La paura si trasformò in terrore e la vista le si annebbiò mentre vedeva caricarsi miniature di sue foto prese di nascosto ovunque: in strada, nei negozi, in ufficio e, cosa che la paralizzò del tutto, in casa sua mentre dormiva.

Sotto le foto c'era del testo con una sua biografia:

“Laura, 32 anni. Nata a Pisa, vive a Milano da 14 anni. Laureata in Psicologia, lavora come libera professionista. Capelli rossi, occhi verdi. Altezza 1,70 cm circa...”

Il testo proseguiva, ma non riuscì ad andare avanti. Premette il pulsante *“back”* del suo browser, tornò alla pagina precedente e scelse la seconda voce: *“I risultati”*.

Attese il caricamento della pagina successiva. Pochi secondi, ma le sembrarono ore. Alla fine si aprì la solita pagina su sfondo nero:

LA VINCITRICE DI QUESTO MESE E':

LAURA

CLICCA QUI PER VEDERE L'EVENTO IN DIRETTA (SOLO PER UTENTI REGISTRATI)

CLICCA QUI PER ACQUISTARE L'ACCESSO

<<Vincitrice di cosa???)>> – pensò Laura. Sul bigliettino c'erano anche una username e una password. Tornò alla Home del sito e seguì il link per l'evento in diretta. Le si aprì un box chiedendole i dati di accesso, digitò quelli trovati sul fogliettino e attese il caricamento della pagina. Lentamente si aprì una sua foto. Sotto vide apparire la scritta:

LA VITTIMA DEL MESE E' LAURA

CON 274 VOTI

METODO DI MORTE SCELTO:

IMPICCAGIONE

Clicca qui per il video in diretta!

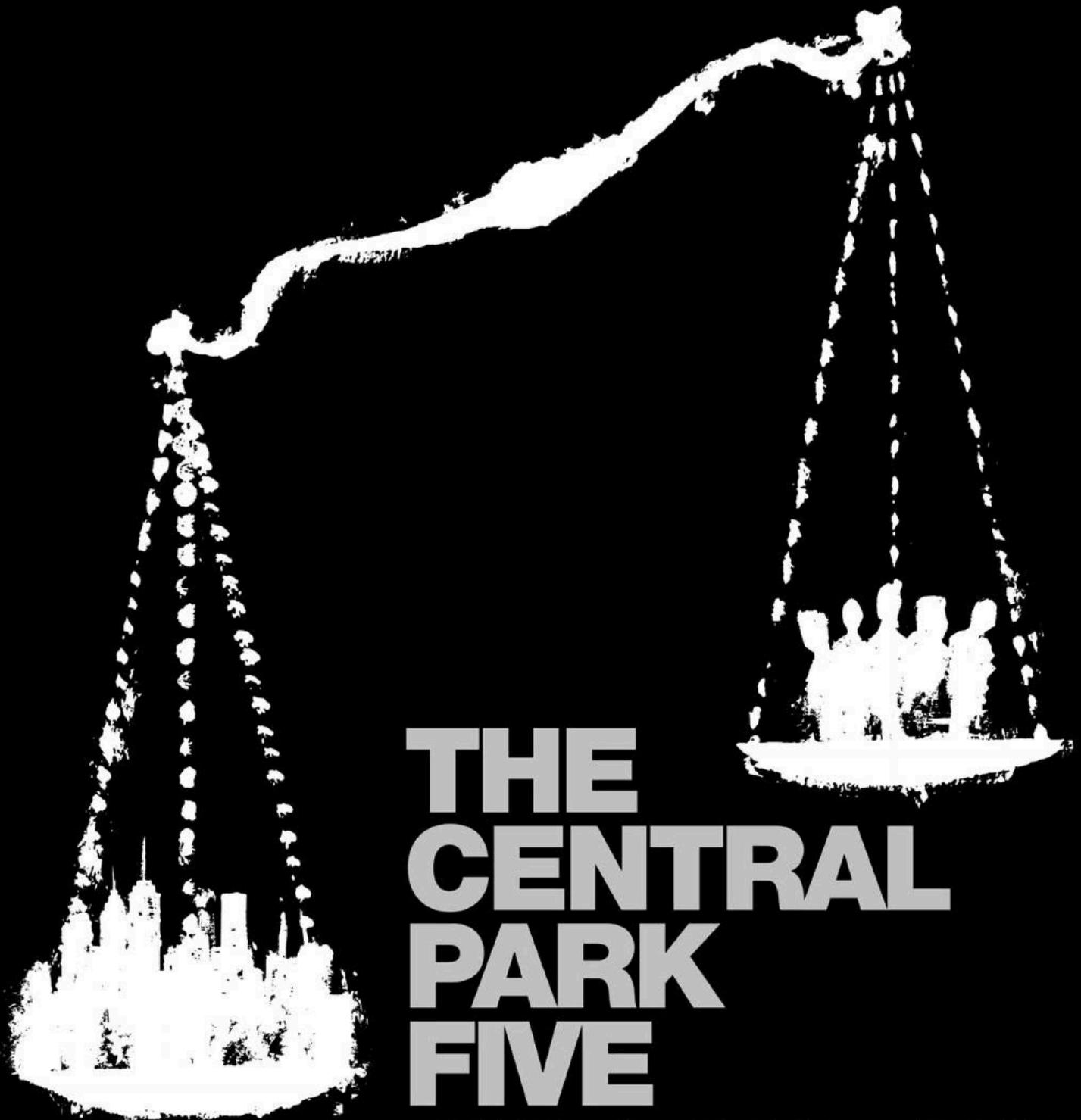
La sua mente già provata non trovò nessun appiglio a cui aggrapparsi. Puntò il mouse sul link al video. Si aprì una finestra con l'interfaccia di *Windows Media Player*, su sfondo nero. Attese il caricamento dei dati. Quando comparve la prima immagine del video trasmesso in diretta sentì un brivido gelido lungo la spina dorsale e si accorse che un goccio di urina stava bagnando la gonna.

Nel video riconobbe la sala della sua casa ripresa dall'alto: lei era di spalle, seduta davanti al tavolo che guardava il computer. Dietro di lei un uomo con una corda in mano si stava avvicinando lentamente. Si girò di scatto e con la coda dell'occhio notò un gancio sul soffitto che non era mai esistito.

RACCONTI Oscuri

AARON
SCOTT





THE CENTRAL PARK FIVE

A FILM BY KEN BURNS & DAVID MCMAHON & SARAH BURNS



"Siate parziali.

Per garantire un equilibrio tra il forte e il debole, tra il ricco e il povero che non hanno lo stesso peso, spostate l'ago della bilancia da una parte.

Abbiate un pregiudizio favorevole verso la donna rispetto all'uomo, verso il debitore rispetto al creditore, verso l'operaio rispetto al padrone, verso l'infortunato rispetto alla compagnia di assicurazioni, verso il ladro rispetto alla polizia, verso la parte lesa rispetto alla giustizia.

La legge va interpretata, dirà quello che volete farle dire. Tra il ladro e il derubato, non abbiate paura di punire il secondo."



Questa citazione iniziale è stata scritta da un magistrato francese negli anni Settanta, Oswald Baudot, diretta ai suoi colleghi, e la trovo splendida, un umano antidoto a tutti quelli convinti che basti applicare roboticamente la Legge in ogni singolo caso per pervenire a efficaci risultati. Si tratta di un pensiero confortante per molti, temo: *"sono d'accordo, sto al gioco, voglio una legge davvero imparziale, durissima: sono disposto a prendere multe e sanzioni se poi anche il potente sarà trattato nello stesso modo"*. Ma io, e Baudot insieme a me, non voglio che il potente sia trattato allo stesso modo e non mi piace l'idea di una Legge robotica.

Nella mia visione la Legge/Giustizia non ha spade, bende agli occhi, bilancini vari e tutti gli altri ammennicoli: è una bestia orrenda tenuta a bada malissimo da un esercito di lillipuziani che hanno appena iniziato a comprenderla. Spesso essa riesce a tirar fuori le zampe dalla gabbia, dal pozzo dove è confinata e sorvegliata e compie stragi di guardiani, di custodi, di semplici passanti. E, per come è stata nel tempo confinata, sorvegliata e nutrita, ormai questa bestia ama cibarsi dei deboli: se può scegliere, come tutti i

predatori, si avventerà sull'ultimo, sullo zoppo, sull'indifeso.

Come in tutti i post che non sono *"3-5 cartelle su un film"* mi sento così incerto che non so come iniziare: ho una decina di link aperti, il bloc notes con qualche pagina di appunti presi a penna (incomprensibili, ovviamente), un libro aperto qui vicino e altri due documenti aperti sul desktop. Ah, ho anche New York di Lou Reed che andrà in loop finché non avrò finito di mettere ordine a tutti questi appunti e link e visioni, ovvero è facile che ascolterò di continuo lo stesso disco per un cinque o sei ore, come minimo.

Come iniziare? Partiamo proprio da New York, dell'ex Velvet Underground, che non ho scelto a caso: si tratta del quindicesimo album di Reed e di quello che segna il suo ritorno dopo parecchi lavori (per me) insignificanti. Si occupa della sua amata città, ne narra le politiche e le disgrazie, mischia vita personale ad avvenimenti e personaggi di quegli anni e quasi non ci si crede a una rinascita del genere, dopo New Sensations e ancor di più il terribile Mistical. Ed è del 1989, ovvero coevo ai

fatti di cui cercherò di parlarvi.

Come descrivere il caso chiamato *Central Park Jogger* o *Central Park Five*? Ci sono così tanti elementi in mezzo...

È la storia di sei vittime, una subito riconosciuta da tutti come tale, le altre cinque ostinatamente, volutamente scambiate per carnefici.

È il lamento di una città malata come non mai, sull'orlo della bancarotta anche se ospita le sedi di società multimiliardarie.

È la narrazione di come il razzismo e il pregiudizio possano condizionare qualunque gesto o pensiero. E qualcosa ne sappiamo anche noi, adesso che bastano due persone armate di machete per distruggere decenni di teoria di multiculturalismo e far risorgere in molti il terribile, fiero, orbo sguardo "identitario".

È la vicenda di come la città più famosa del mondo, messa di fronte al test più importante di quel tempo (son le parole del suo sindaco di allora) fallisca miserabilmente, senza scusanti, ed è al



contempo la storia di come in seguito sempre questa città, ormai migliorata in altri suoi aspetti, non intenda comunque ammettere lo sbaglio e porre qualche tipo di rimedio. Ma non è solo l'amministrazione a fallire: crollano tutti insieme **Polizia, Giornalismo e Giustizia**, altri grandi pilastri dell'epica statunitense. Ed è la storia, più di ogni altra cosa, di **cinque ragazzi** cui la vita verrà irrimediabilmente distrutta per colpa di una passeggiata al parco.

New York nel 1989 non è la città disneyficata nella quale siete abituati a fare le vostre capatine turistiche post 2001: il boom economico legato al mondo della Borsa e della Finanza comincia a trainare una metropoli che però è reduce da processi di de-industrializzazione che hanno lasciato enormi cicatrici (e una notevole perdita di abitanti). Il crimine è un problema sempre più grande e i dati che lo riguardano sono in continua salita, basta dare un rapido sguardo a questa tabella per rendersene conto: www.disastercenter.com/crime/nycrime.htm

Chiunque abbia visto qualche serial poliziesco conoscerà bene la doppia

natura delle cariche nelle forze di polizia, costantemente divise fra lotta al crimine e attenzione alla politica: in sostanza vi è una continua pressione, anno dopo anno se non trimestre dopo trimestre, per produrre tabulati che indichino come i crimini siano in discesa. La teoria principale allora, teoria che verrà rafforzata da Rudolph Giuliani in seguito, è che serva un **pugno durissimo**, una *zero tolerance* nei confronti di ogni tipo di crimine. Si tratta di una mentalità che ha sempre provocato grandi sconfitte e fallimenti (si veda per esempio la *War on Drugs*) ma che ispira nel cittadino impaurito un senso di soluzione forte da appoggiare subito. Ovvero, se fletti i muscoli guadagni voti, poco importa che poi quei muscoli servano a poco e peggiorino molte cose: il cittadino ricorderà solo il momento in cui hai mostrato i muscoli rispetto al concorrente che magari parlava di altri metodi.

Curioso come poi, nei decenni seguenti, siano stati proprio quegli "altri metodi" a far statisticamente calare ogni tipo di crimine: interventi mirati e non punitivi, *gentrification*, permissività sull'uso di droga mentre si interviene

in maniera decisa sull'uso di armi ma senza ricorrere alla prigione: sono fra gli elementi che hanno portato a una riduzione del crimine che ha del miracoloso. Si parla di circa il 40% dal 1990 al 2001 e chiunque voglia andare a curiosare meglio, tanto per cancellare una volta per tutte il falso mito della tolleranza zero, potrebbe cominciare da un bel libro di Franklin E. Zimring, *The City That Became Safe*. Anche se difficilmente chi tifa per carcere, pena di morte e durezza è poi disposto a confrontarsi con dati scientifici.

Ma, ahimè, torniamo al **1989**, momento in cui **New York** non è certo "safe": **Ed Koch** è il sindaco, al suo terzo mandato e in piena corsa per le imminenti elezioni. Democratico anomalo (appoggerà in seguito sia Giuliani che Bush) arriva al potere nel 1978 proprio su un suo posizionarsi "a destra" del suo partito, in particolare sulle questioni di crimine, e da lì non si muoverà più fino al 1990, quando perderà la corsa al quarto incarico per un misto di scandali e tensioni razziali molto problematiche. Siamo quindi quasi alla fine del suo terzo mandato: ha saputo più o meno risollevare la situazione economica della



città ma con il crimine gli è andata molto, molto peggio. È a favore della pena di morte e invita le forze di polizia ad agire con più forza su alcuni elementi che a suo modo di vedere sono molto importanti nella "qualità della vita cittadina": via i senzatetto dalle strade, dare multe a chi si aggira con la radio a volume alto e vari interventi "cosmetici" di questo tipo, tanto per farvi immaginare la mentalità di questa persona che, più passano gli anni più sembra avere problemi di gestione dei rapporti con le minoranze. Prima chiude molte saune gay (ufficialmente per timore della diffusione di questa nuova malattia, l'AIDS) poi è costretto a farle riaprire per motivi di discriminazione, quindi si mette in contrasto con la comunità afroamericana schierandosi apertamente contro Jesse Jackson (lo spunto è nell'anti-semitismo di Jackson, insopportabile per un pro-Israele come Koch) e insomma, il 1989 non è il miglior anno per questo sindaco.

In città è arrivata da un po' questa nuova droga, questa cocaina in cristalli che quando la fumi attraverso le pipette emette piccoli scoppiettii e scricchiolii, dei veri e propri "crack" da

cui prenderà immediatamente il nome. Si tratta di una bomba e non solo per quanto riguarda gli effetti, desiderati o meno: improvvisamente anche l'ultimo ragazzo di colore all'angolo della strada si ritrova pieno di soldi e con una pistola infilata di traverso nei pantaloni. Ulteriore aumento del crimine e dell'identificazione del colpevole: chi è giovane e scuro di pelle non se la passa granché bene a New York o, in generale, negli USA: se non sei quello che ha sparato è facile che tu sia quello che ha ricevuto il proiettile, in ogni caso è meglio se ti sbattiamo in galera e poi vediamo un po' cosa decidere, qualcosa avrai fatto di sicuro.

Aumentano gli scippi (il crack costa poco ma te ne devi fare molto, ha una scimmia veloce e cattiva, insieme a mamma cocaina è la droga perfetta per il capitalismo) e gli stupri e, insomma, inutile starvela a girare più di tanto: se sei un poliziotto è facile che quel gruppetto di "negri" che vedi lì all'angolo sia sospetto o colpevole.

Le tensioni razziali si sprecano e diventano ovviamente terreno di pascolo per i politici, più o meno

estremisti, che cercano di rosicchiare il loro posticino nella Grande Mela.

I ragazzi?

Come resistere alla prospettiva di guadagni facili, rispetto, fama e tutta la retorica legata a certo mondo del crimine? Non è facile, ma ci sono molti che ci riescono, grazie a famiglie che tentano di guidare e consigliare, spesso con successo. La giornata tipo di un quattordicenne di colore, durante quell'aprile del 1989, poteva comprendere trovarsi con qualche amico ad ascoltare un po' di musica, tirare qualche canestro e poi, magari su invito degli stessi genitori, farsi un giro a Central Park per levarsi un po' da quegli angoli di strada che urlano crack a tutto spiano.

Che musica ascoltano questi ragazzi? Mah, siamo in aprile, risaliamo di qualche mese per dare uno sguardo a quali album significativi siano usciti e no, non parliamo di *Like a Prayer* di Madonna o dello stesso *New York* di Lou Reed o, ancor meno, di *Technique* dei New Order (per inciso, si tratta di mesi fantastici, una serie impressionante di grandi album in molti generi musicali, a



dare una scorsa agli elenchi). Vediamo un po' partiamo dal settembre 1988 precedente, per non farla troppo lunga: *Power* di Ice-T, *Tougher than Leather* dei Run DMC, *Critical Beatdown* degli immensi Ultramagnetic MCs, *Loc-ed After Dark* di Tone Loc, *As Nasty as They Wanna be* dei 2 Live Crew, *Gript it! On That Other Level* dei Geto Boys e infine il capolavoro dei De La Soul, *3 feet High and Rising*.

Come detto, non è una lista completa, ma questi sono alcuni pezzi da novanta emersi in quei mesi, tanto per darvi una ideale colonna sonora con la quale accompagnare questo post, nel caso Lou Reed non sia esattamente la vostra tazza di tè. E magari, fra tutti questi nomi, tenete a mente almeno Tone Loc perché lo vedremo tornare più avanti...

Resta forse da dirvi qualcosa su **Central Park**, prima di scendere fra i suoi sentieri, mentre comincia a farsi buio, durante quel lunghissimo 19 aprile del 1989.

Lungo circa quattro chilometri e largo ottocento metri, è il parco pubblico più visitato del mondo, amatissimo dai

newyorchesi e anche dai turisti, con circa trentacinque milioni di persone che lo attraversano e vivono ogni anno per un sacco di attività possibili, dal *birdwatching* al *climbing*, dal pomiciare in un angolo al correre per smaltire qualche hamburger di troppo, dallo sfogare le pressioni della Borsa al godersi un acido in santa pace: ogni volta che ne osservo qualche ripresa aerea mi stupisco della sua geometria perfetta, assediato e resistente, circondato da una barriera di grattacieli che attendono solo un ordine da qualche divinità, pronti a farlo sparire. Non sto nemmeno a provare a elencarvi tutti i film in cui compare, **Central Park** ha ovviamente anche questa grande importanza per me.

Ma i film che possono venire alla mente in quella serata d'aprile sono ahimè di qualche altro tipo, fra *I Guerrieri della Notte* e *1997: Fuga da New York*, tanto per dire.

Central Park di sera comincia a diventare un posto non molto sicuro e quella sera lo è ancora di meno: una banda di circa una trentina di ragazzini, entrando lato Harlem, comincia a

seminare il panico in giro per i viali e vialetti. Non sono bravi o cattivi ragazzi e non è facile dire chi partecipa attivamente, chi rimane a guardare e chi invece protesta e si allontana. Ed è importante che non siano "bravi ragazzi innocenti", importantissimo: la reale efficacia di un sistema di convinzioni la testi in situazioni di stress, non quando è facile e scontato. Deve essere difficile, altrimenti la tua scelta ha sapore di sciacquatura tiepida.

Fra questi ragazzi ne identifichiamo **cinque**, fra parentesi la loro età al momento: **Antron McCray (15)**, **Kevin Richardson (14)**, **Raymond Santana (15)**, **Kharey Wise e (16) Yusef Salaam (14)**. Alcuni si conosco fra loro, altri si sono giusto incrociati qualche volta Harlem, tutti sciamano in gruppo, aggredendo persone che passano in bicicletta, tirando pietre e bottiglie ai corridori, pestando un senza casa che incrociano... Ben presto si attiva la polizia, che lì al parco ha un suo distretto, il gruppo si disperde, alcuni vengono inseguiti, altri riescono a scappare...

Due di questi ragazzi vengono acciuffati. Non importa in realtà chi dei cinque, è



indifferente e vedrete perché.

Lo schema che si segue in questa situazione è più o meno standard: li si porta dentro, gli si urla un po', magari vola anche qualche botta e poi, dopo alcune ore di paura, arrivano i genitori a recuperarli. E i genitori, chiamati al telefono, sono già sulla via. Tutto sembra risolversi per il "meglio", una ragazzata, qualche spavento per due ciclisti, danni minori per un senza tetto, alcuni ragazzi che ricorderanno a lungo la nottata e difficilmente andranno di nuovo a far guai, anche perché da un lato non erano coinvolti comunque direttamente e dall'altro hanno tutti più o meno famiglie presenti, che sapranno come farsi sentire nelle settimane seguenti.

Purtroppo non andrà così.

Verso l'una e mezza di notte viene trovato, in altra zona del parco rispetto agli accadimenti che riguardano questi ragazzi, il corpo di una donna. Si tratta di **Trisha Ellen Meili**: bianca, ventottenne, ottime scuole e famiglia privilegiata, lavora da Salomon Brothers e quando può si fa la sua corsa in Central Park. Viene assalita, stuprata e picchiata

così selvaggiamente che si dispera di riuscire a salvarla; è ricoverata in coma, ha sofferto pesanti perdite di sangue, ipotermia e una ferita alla testa che fa pensare il peggio ai medici.

Per la polizia e per l'amministrazione tutta è un colpo durissimo, una ferita nella zona più sacra della città, la goccia che rischia di far traboccare il vaso di una situazione esplosiva che alla fine di quell'anno racconterà di più di 3,200 stupri denunciati in città.

Bisogna fare qualcosa.

Siccome la donna è in fin di vita, il caso passa immediatamente alla Omicidi di riferimento, un gruppo di investigatori noto per la sua durezza e una buona percentuale di risoluzione dei casi. Qualcuno si ricorda dei ragazzi che hanno fatto casino nel parco, più o meno nello stesso momento (9:30) in cui Trisha era assalita. Arrivano i detective a "parlare" con i giovani. Si seguono tutte le tattiche consuete: niente avvocati, ore estenuanti di interrogatorio, niente cibo, niente sonno. Il giorno dopo vengono chiamati in Centrale anche gli altri tre e si procede sempre con questi

metodi. Si parte dal loro scorazzare per il parco e poco dopo viene fatta spuntare, con il classico modus "pulotto bravo/pulotto cattivo" (che sì, esiste e sì, funziona) la donna stuprata. "Quale donna?" dicono i nostri, ma cosa volete che conti.

Domande su domande, a muso duro, per ore. Un martellamento continuo senza che i genitori possano assistere, senza che ci sia un avvocato a dar loro consigli. Poi spunta il pulotto buono.

"Ma io lo so che non hai fatto niente, mica vogliamo beccare te, cavoli. Io voglio che tu te ne vada a casa al più presto. È che gli altri tuoi amici, li hanno già confessato parecchie cose sulla ragazza, mica vorrai farti mettere in mezzo così?"

Oppure: *"Poi, sai, comunque ci sono le tue impronte digitali eh..."*

E ancora: *"Beh, l'altro dice che è tutta colpa tua e lui stava solo guardando".*

Immaginate questo.

Immaginate GIORNI di questo, a dei minorenni senza assistenza.

Vuoi andare a casa. Non ne puoi più.

Quello buono ti dice che ci andrai appena firmi la deposizione. In più l'altro ti ha appena incastrato, chissà perché, la



deve pagare.

E quindi, non avendo compiuto nulla, sei costretto a inventare, un po' imbeccato dal poliziotto quando la tua "confessione" non collima bene.

"Eh, eravamo lì vicino a X" tramite *"No, dai, pensaci, eravate più dalle parti di Y"* diventa *"Eravamo tutti quanti a Y"*.

"Io stavo in disparte a osservare il tutto, spaventato" tramite *"No, se dici così il giudice non ci crederà mai, devi essere anche tu al centro dell'azione per meglio confermare di aver visto Caio che la stava violentando, ti discolpa di più"* diventa *"La stavo tenendo per le braccia mentre Caio la violentava"*.

E così via.

Ognuno accusa gli altri, nessuno sa di cosa si stia davvero parlando ma vuole solo andare a casa.

Conoscerete tutti quelle classiche scene, che ricorrono in particolare nei film sui serial killer ma spuntano anche in molti altri polizieschi, nelle quali la polizia nasconde alla stampa alcuni particolari per regolarci meglio e scremare la massa di mitomani che telefona per rivendicare la propria colpevolezza.

Eh, qui ci aggiriamo da quelle parti ma al contrario. Invece di interrogarli sui fatti, cercando di verificare i particolari e indagare, i detective, scelto il capro espiatorio, procedono con l'imboccarlo e fornirgli tutti i particolari.

Durante quelle ore, quei giorni, il regolamento e la deontologia vanno a farsi fottere, coscientemente, con una serie di mosse premeditate. Donna bianca gran lavoratrice e membro stimato della nostra comunità rischia la vita per colpa di un gruppo di negri sfaccendati. Il copione è troppo perfetto per tutti per non saltarci sopra.

La polizia risolve brillantemente il caso e quindi anche il sindaco ne gode indirettamente (*vi è una terribile intervista, contenuta anche nel documentario, nella quale Koch si esprime, tronfio, sulla loro colpevolezza ben prima del processo*), i giornali possono riempire intere edizioni di macabri particolari con la promessa che parecchie altre edizioni saranno riempite poi durante i processi. Gli estremisti neri si daranno una calmata perché viene rivelato che sono, dopotutto, davvero delle bestie e così via.

Entrano in scena **Linda Fairstein** ed **Elizabeth Lederer**, assistenti del procuratore, che gestiscono il caso per la pubblica accusa.

Non mi sono possibili giudizi morali su molte delle persone coinvolte in questo caso. Cioè, ovviamente ce li ho, ma a cosa serve pubblicarli? Per sfogarsi in qualche modo? Non credo serva.

Il caso **Central park Five** ha rappresentato molto per la carriera di Lederer, già ben avviata. E ancora adesso la donna si rifiuta ostinatamente (e insieme a lei alcuni detective) di discutere il tutto. Più non ho da dirvi.

I cinque ragazzi, chi in un momento chi nell'altro, finiscono con il firmare le loro confessioni. Quando le leggete, non sembrano documenti pensati e scritti di proprio pugno da un quattordicenne.

L'accusa sfoglia un po' i documenti di indagine e decide immediatamente per la mossa definitiva: le confessioni scritte non bastano, vuole una serie di registrazioni filmate con i ragazzi che ripetono il tutto, per poterle poi trasmettere in tribunale. Dei cinque si rifiuta il solo Yusef Salaam.



Guardare quelle quattro videoregistrazioni è esperienza surreale, qualsiasi passante, messo a confronto con questi documenti e con le loro incongruenze, rivelerebbe che c'è qualcosa che non funziona molto, ma agenti e avvocati non sono certo un "passante qualunque".

Vediamo quattro ragazzi impauriti, imbeccati fino alla confusione, che reagiscono con sorpresa e orrore di fronte alle foto dell'assalita, che sembrano incerti su ogni dettaglio e per i quali l'unica sicurezza sembra essere: *"Una volta finita questa fatica andrò finalmente a casa"*.

Perché nessuno è intervenuto?

E non intendo pretendere un mondo più o meno abitabile, nel quale poliziotti e procura proteggono anche gli indiziati, mi rendo conto di non essere forse realista in questa pretesa, ma anche solo i famigliari, le madri e padri, i parenti. Come non hanno potuto pensare a far intervenire qualche avvocato?

Chi si pone queste domande sottovaluta il potere, l'impatto psicologico che la brusca azione del potere può avere su persone magari poco attrezzate a

livello culturale (ma non credo cambi poi molto), sul clima di incertezza e paura che si viene a creare e come si diventi grati che ci sia qualcuno pronto a guidarci fuori da quella giungla, a casa, quanto prima possibile.

E qui un piccolo inciso personale, una preghiera che vi faccio in quanto non ho nessun tipo di potere su di voi. Se siete fra quelle persone che stanno ora pensando: *"Beh, cazzi loro, se la sono cercata, ora ne subiscono le conseguenze fino in fondo"*, ecco, se potete a me farebbe molto piacere perdervi come lettori in quanto non provo stima o simpatia nei vostri confronti e il mio sogno è di essere letto solo da persone per le quali io possa potenzialmente nutrire una certa stima e fiducia.

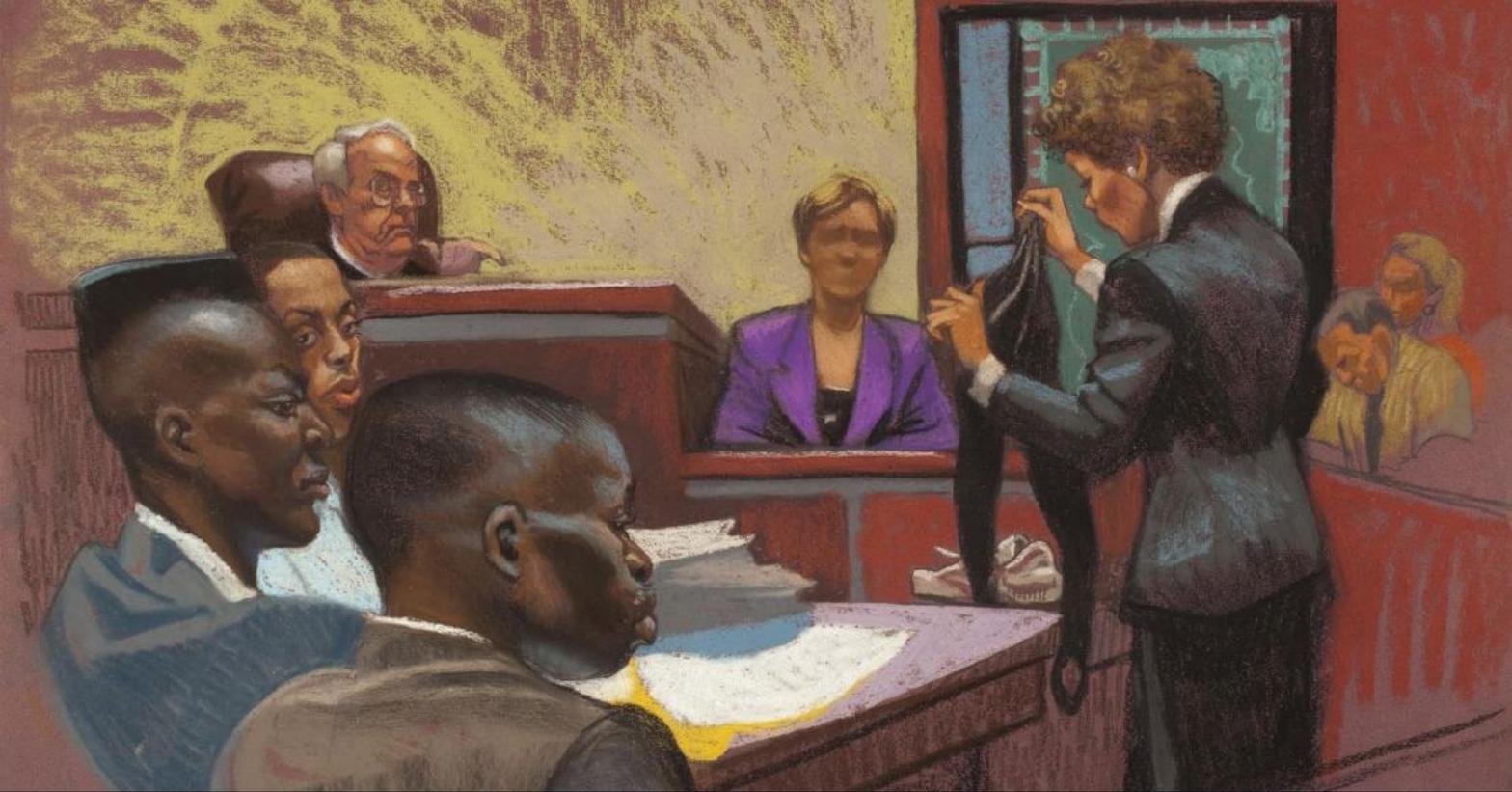
Cosa succede mentre i nostri rilasciano le loro confessioni?

La città ovviamente esplose, la maggior parte dei suoi abitanti è convinta della loro colpevolezza, i giornali prendono cantonate più o meno grandi e non si concentrano tanto sull'indagine, sulla verifica di alcune notizie e determinati elementi bensì fanno fuoco su aspetti laterali e folkloristici, lavorano

ovviamente sull'opposizione fra la brava agente di Borsa e i cattivi negri drogati e così via.

Addirittura si scambia Roma per toma ed esce fuori che il gruppo di 30 al parco stava facendo *"Wilding"* nuova pericolosa abitudine criminale, non capendo nulla di un qualche riferimento dei ragazzi alla canzone *Wild Thing*, di Tone Loc, che parla di ben altra, bella e naturale faccenda, già giustamente magnificata a suo tempo da Troggs e Jimi Hendrix. Ma niente, il *"Wilding"* è questa nuova moda di andare in giro per il parco a compier gesta criminali di vario tipo. Che tempi, signora mia...

Oltretutto, di norma, i nomi dei ragazzi non avrebbero dovuto essere divulgati, ma chi volete che stia a badare a un dettaglio del genere, no? Son dei mostri, bisogna avere qualche nome da bestemmiare e urlare. I quotidiani più destrorsi sono ovviamente anche quelli più accaniti, con il Post a guidare il branco e un personaggio come **Donald Trump** che sale sul carrozzone e comincia a comprare pagine intere di pubblicità per richiedere il ripristino della pena di morte.



Durante quei giorni accade un altro orrendo episodio di stupro con morte della vittima ma, ahimè, si tratta di una ragazza nera buttata giù da un palazzo, roba da trafletto in cronaca e via andare.

Ma, con il passare dei giorni, accade ovviamente quel che doveva accadere fin dall'inizio: confortati da famiglie e con un minimo di consulenza legale, i quattro che hanno videoconfessato cominciano a ritrattare tutto, ogni singola parola.

Cosa abbiamo dunque, prima che comincino i processi (saranno due distinti, prima Santana, Salaam e McCray nell'agosto 1990 e quindi Richardson e Wise poco dopo, a dicembre), quale è il quadro di questo caso?

Trisha Ellen Meili comincia a star meglio.

Mi sono occupato poco di lei, lo so, ma questa narrazione non intende parlare di lei, cui va ovviamente tutta la solidarietà possibile, che mostro ogni giorno della mia esistenza dedicandomi a determinate questioni.

Trisha rinviene dal coma, non presenta danni cerebrali se non una benedetta (e maledetta) amnesia totale nei confronti di quanto accaduto e prima di chiudere tornerò a dirvi qualcosa su questa ragazza coraggiosa.

Abbiamo cinque confessioni scritte che, quando vengono confrontate, presentano un mare di incongruenze implausibili: ogni ragazzo sembra aver assistito a un evento diverso in un luogo diverso.

Abbiamo le quattro confessioni video, durante le quali lo spettacolo di titubanza, incertezza e altro ancora offerto dai ragazzi è eloquente.

Abbiamo due percorsi (quello di Trisha da casa fino al luogo dello stupro e quello della banda dei ragazzi) che non collimano mai, né per tempistica né per direzione.

Abbiamo alcune vittime (altri corridori, i ciclisti...) che scagionano i colpevoli in quanto i ragazzi, mentre si pensava stessero violentando Trisha, in realtà stavano tirando sassi e bottiglie ad altre persone.

Abbiamo una scena del crimine che mostra con chiarezza come la vittima sia stata trascinata per parecchi metri da una singola persona, senza tracce di collaboratori o altri sospetti presenti sul posto.

Abbiamo tracce di DNA sul corpo della ragazza che non corrispondono a quello di nessuno dei cinque sospetti. Tracce di un singolo DNA.

Elizabeth Lederer sceglie una strategia molto semplice: punta tutto sulle testimonianze. *Se non sei colpevole perché mai dovresti confessare, due volte addirittura, prima su carta e quindi su video?* Tutto il resto passa in secondo piano. L'accusa si riserva ovviamente un ulteriore, classico colpo a effetto, a puro uso e consumo della giuria: pur sapendo dell'amnesia totale, chiama a testimoniare Trisha. Potete immaginare lo spettacolo di questa ragazza, ancora gravemente ferita, mentre si trascina a deporre. A deporre un "non ricordo" per poi andare via, ma è un "non ricordo" che mette a fuoco l'aula, è effetto tanto scontato quanto potente. Non aiutano molto gli avvocati della difesa, chi apertamente incapace (uno viene colto



a sonnecchiare) chi ben attrezzato ma ugualmente impossibilitato a far valere alcuna ragione contro mosse retoriche di questo tipo. La giuria si ritira e vi è un curioso aneddoto che spinge a riflettere ancor di più sui continui guasti dell'essere umano e dei sistemi che tenta di mettere in piedi alla meno peggio. **Uno dei giurati non è convinto**, proprio no. A lui i ragazzi sembrano innocenti e ha il timore che le confessioni possano esser state estorte. Blocca quindi il verdetto per un po' di tempo, fino a quando gli altri giurati finiscono inevitabilmente per accusarlo e per fargli sentire il peso del suo non volersi conformare. Anche loro *"vogliono andare a casa"*. Risultato: si conformerà.

Antron McCray, Kevin Richardson, Raymond Santana e Yusef Salaam si beccano pene intorno ai 7 anni. Va peggio a **Kharey Wise** che al tempo aveva già 16 anni: prende quasi il doppio della pena e per altro la deve scontare in un carcere vero e proprio, sedicenne fra adulti recidivi.

Non c'è molto da dire su questi anni. Sono anni rubati alla vita e sebbene ogni momento sia sacro credo ci sia comunque una certa differenza a rubare 7 o 14 anni di vita a un settantenne e rubarli invece a un quattordicenne.

Rimarrai per sempre con un enorme buco che non potrai mai riempire. Le gite, le bevute insieme agli amici, il diploma, le prime scopate, i primi lavori e tante altre esperienze: tutte cose che sperimentate in altra età **NON** sono la stessa cosa, non portano alla stessa maturazione. E ti viene rubato tanto di più insieme a quei sette anni. Rimarrai per sempre nel registro dei *sex-offender*, molte occasioni di lavoro ti verranno negate. Certo sospetto ti accompagnerà per sempre, anche dopo che avrai pagato cara una colpa non tua. *"Quello è una delle cinque bestie che ha stuprato e a momenti ammazzato quella povera ragazza"*. Se sei forte e amato, reggi ancora sebbene non sia una vita ideale. Se sei un filino più debole, all'ennesimo posto di lavoro negato, magari decidi di cominciare a spacciare, come ha fatto Richardson che viene beccato e quindi riportato in carcere per altra pena. Più dura in quanto ormai criminale.

Non sono "solo" sette anni, che già sarebbe un'enormità. Sono i sette anni che dovrebbero traghettarti da pischello a uomo in grado di farti una famiglia, trovare un lavoro soddisfacente, scoprire la tua via, qualsiasi cosa. Non tornano. Dopo non puoi farlo.

Per non parlare di Wise. Povero Wise, sentirlo parlare e riflettere sull'accaduto, guardarlo mentre ora vede le vecchie registrazioni, è davvero troppo...

Facciamo un salto temporale? Riusciamo a non parlare più di tanto di cosa devono essere stati questi sette anni? Ognuno di voi metabolizzerà il tutto in modo diverso, moltissimi passeranno fra pochi minuti ad altro, è naturale. Altri invece, spero, ci penseranno un po', magari si informeranno di più, scaveranno in questa come in altre vicende di ragazzi ingiustamente accusati. Saltiamo quindi, ma ognuno si sforzi anche solo per qualche secondo di immaginare quei sette anni.

2002. Matias Reyes è in prigione da un bel po'. Ci è entrato nel 1991, ergastolo. Ha stuprato e poi ucciso una donna incinta. Prima ancora ne ha violentate molte, terrorizzando New York anche durante i primi mesi del 1989. Il poliziotto che ha cercato di farne un profilo lo descrive come uno dei *"top five lunatics"* della sua carriera mentre la difesa non riesce a definirlo altro che *"pure psychopath"*. Reyes ha da poco incrociato Wise e confessa, in seguito ad altre persone, di essere incappato in uno



che si sta facendo una pena da innocente, visto che è stato proprio lui, Reyes, a stuprare Trisha. Il racconto di Reyes combacia con ogni particolare di quella notte, anche con dettagli non risaputi e non comunicati ai media. Spiega anche alcuni particolari che avevano messo in difficoltà la polizia (walkman, chiavi dell'appartamento, vestiti, calze...). Il suo DNA combacia con quello trovato su Trisha. Il modo in cui la povera ragazza è stata legata con la sua stessa maglietta corrisponde al nodo che era solito usare Reyes con altre prede. Agiva sempre da solo e infatti su Trisha c'è solo il suo seme e le tracce sulla scena del crimine parlano di una singola persona. Il caso viene rivisto, vengono deplorate le innumerevoli, drastiche discrepanze nelle vari deposizioni, ben presto il precedente verdetto viene cancellato e i cinque, oltre a essere liberi, sono finalmente dichiarati anche innocenti.

Li guardi, questi uomini. Li hai visti ragazzi poco prima, hai visto quei filmati in cui stavano seduti negli uffici, presi in un meccanismo così grande da essere incomprensibile. Attornati da gente che viene pagata per proteggerli, per proteggere tutti noi e che troppe, troppe volte si comporta in modo contrario, ben al di là del

comprensibile errore umano. Qui, come spesso capita con il potere, si tratta di attiva volontà, non è errore. Li guardi e rimani stupito di come siano riusciti comunque a uscirne senza impazzire, senza nemmeno diventare troppo amari. Sono consapevoli di tutto quel che è accaduto loro, di quanto è stato loro rubato e del fatto che non potranno mai più riaverlo. Sono consapevoli che non potranno mai vivere al pieno la loro vita, che è intervenuto qualcosa che ne ha arrestato, impedito lo sviluppo e che ora, tale sviluppo, ripreso, ha le ali tarpate e si arrangia come può. Piangono. E ci mancherebbe altro. E poi ti guardano, sostengono il tuo sguardo. E cercano di tirare avanti.

Trisha Ellen Meili, dopo un lungo percorso terapeutico, è uscita alla scoperto e nel 2003 ha scritto un libro, *I Am The Central Park Jogger*. Spesso partecipa a corse e maratone e gira gli USA come "inspirational speaker". Linda Fairstein ed Elizabeth Lederer hanno avuto ottime carriere.

Nel 2003 Kevin Richardson, Raymond Santana e Antron McCray intentano causa alla città di New York. Siamo nel 2013 e ancora non si è fatto nulla, New York non vuole ammettere la sua colpa e non intende concedere nemmeno

un rimborso economico. I detective dell'Omicidi sono ancora fermamente convinti della colpevolezza, per loro i cinque hanno in sostanza aiutato Reyes. Contro ogni evidenza, contro ogni logica. Sempre meglio che ammettere errori, sbagli e malizia. Sempre meglio che crescere.

Il *NY Post* continua a fare quel che sa fare molto bene da decenni: vomitare odio.

Oswald Baudot, per quella frase che ho citato all'inizio, si beccò, al tempo, una sanzione dal guardasigilli. Non un encomio, una sanzione.

The Central Park Five è uno straordinario documento visivo su questa vicenda, creato da Ken Burns, Sarah Burns e David McMahon, è spuntato anche a Cannes proprio un anno fa. Cercate di recuperarlo perché è un manifesto necessario contro razzismo e pregiudizio e perché la narrazione di questi uomini, che hanno ancora l'incerto sorriso di un ragazzo cui sia stato fatto un torto incomprensibile, vale tantissimo.

Elvezio Sciallis
<http://malpertuis.org>
www.linkedin.com/in/elveziosciallis

A full-page background image of an astronaut in a white spacesuit walking on a reddish-orange planet surface. The astronaut is in the center, slightly to the left, walking towards the right. The background is a vast, hazy landscape with low mountains in the distance under a bright, orange sky. The overall color palette is warm, dominated by shades of orange, red, and yellow.

THE MARTIAN
ANDY WEIR

Sono capitato su **The Martian** solo e unicamente perché m'è passato davanti il trailer del film che **Ridley Scott** ne ha tirato fuori, in arrivo a fine anno. Prima di vedere quel trailer e di leggerne su *I 400 Calci*, non ne sapevo nulla. Beh, ci sono modi peggiori per ritrovarsi a leggere un libro (tipo, che so, perché ti ci costringono) e in ogni caso, se il risultato è che leggi una roba spettacolare come questa, non puoi certo lamentarti. E che cos'è? Dunque, è il racconto dell'odissea di un astronauta che, a causa di un incidente, si ritrova abbandonato su **Marte**, con la prospettiva di rimanerci secco se non trova il modo di sopravvivere abbastanza a lungo perché tornino a recuperarlo. Tutto qui. Si fa per dire.

Il bello del romanzo sta soprattutto nella maniera in cui è raccontato, nello spirito, nelle trovate alla base della narrazione e, via, anche nel suo senso dell'umorismo.

Tutta la parte iniziale, così come un bel po' di quel che viene dopo, è assemblata mettendo in fila le registrazioni del diario di **Mark Watney**, l'astronauta in questione. Giorno dopo giorno, il nostro amico racconta quel che combina, in un continuo ripetersi di una struttura sempre identica: ha degli obiettivi (sopravvivere, procurarsi del cibo, provare a comunicare col pianeta Terra), cerca di raggiungerli, sbatte contro ostacoli e problemi di vario tipo che devono essere superati. La narrazione è interamente in prima persona, cosa che aiuta a coinvolgere direttamente in ciò che viene raccontato, ed è ammorbidita dal senso dell'umorismo da "coglionazzo appena uscito dal college" che caratterizza Watney (e che sembra

essere stato recuperato alla perfezione da **Matt Damon** nel film, o quantomeno nel trailer). E sono due caratteristiche fondamentali, perché propedeutiche a rendere digeribile quel che viene raccontato.

Perché?

Perché quel che viene raccontato è una lunga trafila di ragionamenti, esperimenti e trovate scientifiche, che cercano di mantenere il tutto in una dimensione assolutamente realistica, o quantomeno credibile, il racconto di cosa potrebbe significare ritrovarsi a dover sopravvivere da soli, e senza le risorse indispensabili, in un posticino accogliente come Marte. E, insomma, se devi far crescere il cibo sul pianeta che fece esplodere la testa di Arnold Schwarzenegger, sono guai, anche se aiuta il fatto di essere il botanico del gruppo. Pensa che fortuna!

L'aspetto comico del personaggio, chiaramente, ha senso anche perché uno spirito leggero dà una mano a non impazzire, ma è soprattutto uno strumento utile a Weir per dare maggior ritmo a certi passaggi che altrimenti potrebbero risultare un po' troppo ripetitivi, o addirittura noiosi.

Dopo un avvio interamente dedicato a Watney, il romanzo passa a raccontare anche quel che sta accadendo altrove, prima sulla Terra, poi anche sull'astronave che sta riportando a casa l'equipaggio di Watney, convinto di aver abbandonato un uomo su Marte in formato cadavere. Qua la narrazione passa su binari più tradizionali, spostandosi al passato e raccontando vicende tutto sommato ordinarie e prevedibili, ma che funzionano bene nel portare avanti il racconto.

E che saranno, presumibilmente, abbastanza ampliate nel film, anche a giudicare dal cast messo assieme (tutto davvero azzeccato, per altro). Se da una parte c'è la lotta per la sopravvivenza, quindi, dall'altra c'è lo sforzo per provare a capire se e come sia possibile salvare un uomo abbandonato dall'altra parte del sistema solare.

Il mix di due stili così diversi funziona innanzitutto proprio perché l'alternanza rende più scorrevole la lettura e, in secondo luogo, perché Weir è molto bravo a giocare con questa specie di montaggio alternato, affidando buona parte della tensione alla difficoltà nel comunicare e a tutti quei momenti in cui il non sapere cosa accada dall'altra parte amplifica la portata dei problemi.

Va però detto che *The Martian*, a quanto pare, è un libro che divide, immagino proprio per la sua struttura un po' particolare, per il fatto che a tratti può risultare un po' barboso, magari anche perché non ha il "coraggio" di limitarsi solo ai diari del protagonista. Io sono del fronte "*Mamma mia che bello!*", mi sono innamorato delle parti in stile diario e ho apprezzato anche quelle più classiche, per quanto detto sopra e anche perché dimostrano un bel talento nel tratteggiare i personaggi e i rapporti fra di loro con due tocchi. Insomma, per me è un libro consigliatissimo e ho pure una moderata fiducia nel film, nonostante non è che sia 'sto fan sfegatato del Ridley recente.

Poi vai a sapere.

Andrea Maderna
giopep.wordpress.com



AN ALEX GARLAND FILM

EX_MACHINA

Tempo fa scrissi che *"Se non capisci quando e come finire una storia, avere idee interessanti e la volontà di dire qualcosa di diverso non ti salveranno"*. Che è un po' quello che disse un decano della nostra letteratura, Andrea Camilleri, ovvero che di una storia quello che accade nel mezzo importa relativamente, contano molto di più l'inizio e, soprattutto, il finale.

È per questo che aspettavo l'esordio alla regia di **Alex Garland** con molta curiosità, perché lo sceneggiatore inglese m'è sempre sembrato uno di quei narratori con grande inventiva ma poca capacità di concretizzare, di concludere le proprie creazioni senza svaccarsi.

Il terzo atto è importante, signori miei, ed è quello che quasi sempre non funziona nelle pellicole sceneggiate da Garland. Pensiamo a due delle sue collaborazioni con **Danny Boyle** che ho più apprezzato: **28 giorni dopo** è uno dei pochi *zombie movie* decenti degli ultimi quindici anni, almeno fino a un quarto d'ora dai titoli di coda; per quanto riguarda **Sunshine**, invece, cito di nuovo me stesso: *"Non fosse per l'intrusione nel finale di elementi thriller-horror all'acqua di rose che rovinano l'atmosfera, sarebbe ricordato oggi come una delle opere fondamentali del genere"*.

Certo, potrebbe essere Boyle quello della coppia che a un certo punto, in entrambe le occasioni, ha deciso, consapevolmente o meno, di rovinare tutto. Vai a sapere. Tuttavia era lecito dubitare sulla bontà dei lavori di Garland, almeno fino a questo **Ex**

Machina, ennesima pellicola che parla di intelligenza artificiale, uscita nelle nostre sale quest'anno dopo i riusciti *Humandroid* e *Automata* e il pessimo *Terminator Genisys* a causa di una scelta distributiva che onestamente trovo incomprensibile (in patria è stato distribuito a gennaio).

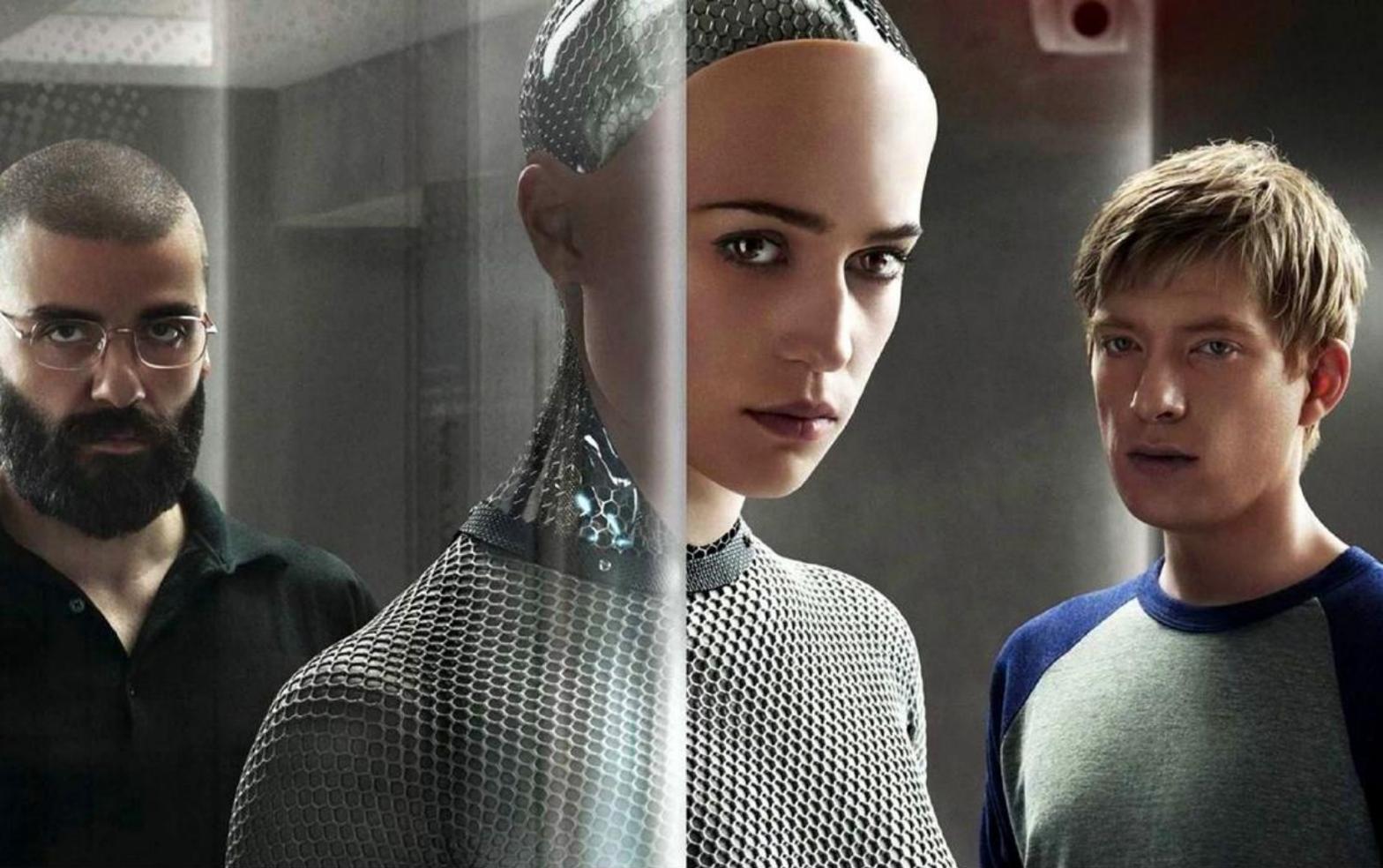
Caleb, un programmatore della *Bluebook* – azienda informatica che gestisce l'omonimo e più importante motore di ricerca della rete –, viene selezionato per incontrare l'amministratore delegato e fondatore della compagnia, **Nathan Bateman**, che vive isolato dal resto del mondo, in un'immensa tenuta tra le montagne. Giunto alla villa, che ricorda le opere di Frank Lloyd Wright, Caleb scopre che non si tratta di una semplice abitazione, ma di un vero e proprio centro di ricerca dove Nate può mettere a punto le innovazioni che cambieranno il futuro della società. In particolare, Caleb dovrà eseguire il test di Turing su **Ava**, un innovativo androide che durante il test tenterà di persuaderlo di essere un umano.

Ex Machina si configura immediatamente come uno scontro tra due personalità profondamente differenti: Caleb è il timido e remissivo nerd con la faccia pulita, entusiasta di aver trovato il biglietto d'oro per la fabbrica di Willy Wonka; Nathan invece è l'eccentrico magnate solipsista che gioca a fare Dio. Anche esteticamente sembrano agli antipodi: uno è mingherlino, sbarbatello e si muove a scatti; l'altro ha un fisico da palestrato – esaltato da abiti da palestra quasi

perennemente chiazzati di sudore –, una barba cespugliosa e movenze sicure da pugile. Una dicotomia forse un po' facilotta e già vista in altre occasioni, ma che stuzzica l'attenzione dello spettatore quando gioca con la **psicologia** dei personaggi: Nate – interpretato dal solito, ottimo, **Oscar Isaac** che monopolizza la scena – è il burattinaio, quello che ti dice quali stanze puoi aprire e quali no, quello che sembra fare cose solo per vedere come reagiscono le persone attorno a sé; un tizio un po' schizofrenico che un momento prima sembra l'amicone ultracomprendivo e quello immediatamente dopo fa lo stronzo schivo e iracondo.

Sin dai primi minuti, la sua figura imponente sovrasta Caleb, che ci mette un po' ad emergere. Il tempo che impiega a capire che, forse, la "vittima" del test di Turing è lui e non Ava: lei ha le parti meccaniche – meravigliosamente animate da ottimi effetti visivi in computer grafica – in bella vista e, per quanto sia graziosa, emotiva ed intelligente, riesce difficile immaginarla umana.

Eppure è facile cadere nella sua "trappola", scoprire che ha i nostri stessi gusti musicali, che è capace di disegnare, di creare, di elaborare pensieri complessi, di provare emozioni profonde. Innamorarsi di lei e, contemporaneamente, restare così allibiti di fronte a un esempio così limpido di perfezione e di purezza da dubitare di essere noi la macchina. **Ex Machina**, più che una condanna all'utilizzo che facciamo della rete, ha



il sapore del monito a non scoprirsi troppo, a non rivelare tramite social network e ricerche su google tutto quello che pensiamo. Viviamo nell'epoca della certosina profilazione dell'utente, del marketing mirato e di tutte quelle cose che ci stupiscono – e che sembrano confortevoli – in prima battuta, ma che in ultima analisi ci rendono vulnerabili e prevedibili, drammaticamente così poco liberi.

La pellicola di Garland sembra parlare di intelligenze artificiali ma in realtà parla di noi: Ava è perfetta, non ha bisogno del test di Turing, siamo noi che dobbiamo guardarci allo specchio e domandarci se siamo pronti ad avere a che fare con un'entità che sembra desiderare la libertà più di noi, assuefatti come siamo dalla gabbia dorata di servizi che sembrano plasmati sulle nostre volontà.

Dopo i primi, esaltanti, dieci minuti, che ci introducono il contesto narrativo con un rapido montaggio di sequenze

mute, il film scorre su binari sicuri, con uno sguardo stilisticamente ricercato, ma senza particolari guizzi. La parte centrale è fin troppo schematica e ingessata. Le sessioni di interrogatorio di Ava scandiscono il ritmo lungo i sei giorni durante i quali si sviluppa la vicenda, alternandosi a disquisizioni filosofiche tra Caleb e Nate che chiariscono e approfondiscono le posizioni dei due personaggi in merito a etica e progresso scientifico.

Il continuo ribaltamento di prospettive e il mescolare le carte in tavola, i delicati momenti di grande cinema (specie quando va via la corrente e Ava e Caleb possono comunicare senza che l'occhio vigile di Nathan possa controllarli) e un'atmosfera che si fa via via più pesante e ansiogena, tengono sveglio lo spettatore, ma il tutto può sembrare ridondante e, in generale, si sente la mancanza di una mano più esperta dietro la macchina da presa. Poi arriva questo benedetto terzo atto

e Garland, finalmente, rivela quanto sia maturato. Gli splendidi ultimi trenta minuti di *Ex Machina* elevano un buon film di fantascienza allo status di capolavoro di genere. Non solo perché tutti i nodi vengono al pettine senza lasciare questioni in sospeso, ma perché si tratta di un delizioso crescendo di tensione – sottolineato dalla colonna sonora che si fa sempre più martellante e angosciante fino a diventare un ronzio che copre tutto il resto – che si risolve con un finale amaro e per nulla consolatorio, che dice tanto senza troppi giri di parole, piuttosto con immagini forti e situazioni che restano indelebili nella mente dello spettatore.

Date una possibilità a questa meravigliosa pellicola di dirvi quanto siamo fottuti e che abbiamo fatto il nostro tempo. Inizierete ad avere paura anche del vostro tostapane.

Alessandro Di Romolo
www.theshelternetwork.com



ex machina

BLINDNESS

Freda for fanpage.it

TRA NON MOLTI ANNI, TUTTE LE DOMANDE CHE ABBIAMO PREFERITO IGNORARE VERRANNO DAI NOSTRI FIGLI



E NOI DOVREMO GUARDARLI NEGLI OCCHI



E DAR LORO DELLE RISPOSTE.



TUTTO È COMINCIATO QUANDO ABBIAMO INIZIATO A CONSIDERARE LA MORTE COME QUALCOSA DI NEGOZIABILE...



...SULLA BASE DEI NOSTRI INTERESSI PERSONALI.

CI SIAMO DIMOSTRATI INCAPACI DI AGIRE COME COMUNITÀ UMANA.



PRIMA CHE POLITICA.



ABBIAMO CONFINATO LE GRIDA D'AUTO
DIETRO GLI SCHERMI DEI NOSTRI COMPUTER,
DOVE NIENTE PUO' TOCCARCI DAVVERO.



INTERNET, CHE AVREBBE DOVUTO
CONNETTERE LE PERSONE ED ABBATTERE
TUTTE LE BARRIERE.



MEDITERRANEAN HOLOCAUST MEMORIAL MUSEUM



"COSA VEDI QUANDO CHIUDI GLI OCCHI?"



"SARÀ UN LUNGO VIAGGIO."



"È DI QUESTA PASTA CHE SIAMO FATTI, METÀ DI INDIFFERENZA E METÀ DI CATTIVERIA."
 JOSÉ SARAMAGO, CECITÀ



Nata a Napoli il giorno dell'arrivo di Maradona, fin dalla più tenera età dimostro una spiccata propensione al cazzeggio creativo, inventando e trasferendo su carta (oltre ad affrescarli con i pastelli a cera su tutte le pareti di casa, del che mia madre mi è ancora molto grata) paesaggi dagli schemi cromatici

improbabili, strani macchinari metà barca e metà mongolfiera e bambini che viaggiano in dimensioni parallele dello spaziotempo. Poi, senza aver avuto il tempo di assimilare le divisioni a due cifre, mi ritrovo a studiare Filosofia, hobby che per molto tempo contribuisce a tenermi saldamente ancorata al dorato mondo della disoccupazione giovanile. Conto di trasferirmi al più presto su un fiordo norvegese, in un luogo dove parole come *Gasparri*, *briefing* e *performante* siano soltanto suoni privi di senso, per dedicarmi al prolifico business della pesca all'aringa.

Nel 2006 comincio a pubblicare

fumetti online e a collezionare svariate collaborazioni come vignettista, illustratrice, grafica e web designer, nella speranza di riuscire in almeno una delle suddette attività.

Dal 2012 sono il Bob Mankoff di **Fanpage**. Mi occupo di satira, cattiverie ed altri disegni e curo il webcomic giornaliero **f4**. A marzo 2014 ho pubblicato con 'round midnight edizioni **La Sai a Mammata?**, un libro illustrato scostumatissimo.

Francesca De Martino
www.frandemartino.net
www.fanpage.it



In questo nuovo mondo ciascuno di noi è chiamato a coltivare le proprie due imprescindibili identità: locale e globale. Queste si esprimono prima di tutto con la capacità di parlare la lingua del Paese nel quale si vive e l'Inglese.

Shiny Magazine, a partire da questo numero, include una sezione in Inglese per rispondere in modo innovativo a questa esigenza. Prossimamente completeremo la nostra offerta di contenuti con una serie di servizi che vi faranno sentire allo stesso tempo a casa vostra ed al centro del mondo.

Buona lettura!



VISION

Great ideas proliferate in **creative minds**, minds that are the product of a keen interest and involvement in the **world of culture** and all that it has to offer.

Think about **Leg**o for a moment. With a mountain of bricks in front of us but strangely all in the same shape, size and colour, we'd have no problem at all in building something on an impressive scale, yet in terms of our capacity of expression we'd find our hands severely tied. Put a vast range of pieces at our disposal, and we'd see ideas coming together with only one obstacle in their way to becoming a reality: our **creativity**. And this creativity is in fact nothing other than the extent to which our minds are capable of acquiring, linking and combining elements (bricks) that differ in nature and shape. Now imagine replacing Lego with

culture, and, instead of Lego bricks, having **events and experiences in the world of culture** to work with. Here too, we'd find that the quality of the ideas that we come up with is very closely tied in with our own creativity and, therefore, with the very many different aspects of our involvement in culture and the range of experiences that we're able to draw on.

Culture isn't a form of entertainment restricted to a limited few. It isn't an area dominated by an élite, nor is it a hat that we put on in order to show the world just how smart we are. It isn't a diploma or a certificate that gives others an idea of just how many museums we've visited and which ones they are, or how many books we've read and their titles. Above all, it is not a pedestal from which to look down on others with some sort of sense of superiority. **Yet all**

too often we come across examples of culture being inappropriately used in this way.

When we talk about culture, we refer collectively to manifestations of the excellence of human intellect that are all ranked on an equal footing. There's no longer any call for an 'A' class and 'B' class distinction. The choices that we make in terms of culture should be driven by our own interdisciplinary curiosity alone and not by outdated classifications and contrasts between what we often referred to as highbrow and lowbrow culture.

To wrap this all up into just a few words: **culture is not an end in itself but a never-ending source of opportunities and experiences that our creativity can combine and re-combine in order to produce quality ideas.**



MISSION

The thinking behind **Shiny Magazine** is to provide an innovative forum in which to acknowledge and apply the principle that dictates the existence of a powerful relationship between culture, creativity and quality of ideas.

The magazine **for everyone that's created by everyone**, **Shiny Magazine** employs technology and multimedia to put its content under the spotlight in a high-gloss arena.

Shiny Magazine tackles topics which, on much the same lines as the Lego bricks that come in a multitude of shapes, sizes and colours, embrace technology, art, literature, cinema, music, science, history, sport and much much more besides. **Our doors are open to anything, as long as the stories told and contributions submitted are sufficiently dynamic and brimming with energy to inspire our readers and enrich their lives and minds.**

Shiny Magazine is an idea that builds on the experience acquired with our friends at **Players** (www.PlayersMagazine.it), where the formation of a group of videogame fans has led to the creation of a cultural project on a broad scale, precisely as a result of the typical cross-disciplinary nature of that particular world, spanning art, science, mathematics and design and technology, to name just a few. It's also the natural extension of other ideas and projects which, together with our companions along this path at **Winitiative** (www.Winitiative.com) we're already working on; examples here are our **training school** in India (www.Changelnstitutes.com), which we hope to see copied in other developing countries, and our **cultural tourism portal** (www.WorldcApp.com) currently being worked on in California.

Shiny Magazine took its first steps in Italy, and speaks Italian and English

so that everyone gets the chance to contribute in cultivating what can be described as its two essential identities: **local** and **global**, especially as we see it gradually rolled out in other countries. Our plans during this phase are for Italy to act as a laboratory where, as edition follows edition (without any pressing or restrictive timescales to adhere to), innovative solutions are put to the test with the aim of providing an **advanced user experience**.

Finally, **Shiny Magazine** is where YOUR ideas and YOUR contributions are put under the spotlight as a result of the attention to detail, passion for technology and creative strengths of our editorial team.

Enjoy!

Luca Tenneriello
Francesco Annunziata

Iris Scott



www.irisscottfineart.com

Iris Scott (b.1984) is an oil finger painting artist based in New York City, Brooklyn. Iris makes her color-saturated canvases burst with movement using a form of textural Impressionism all her own, and without using a brush. "There's nothing between me and the paint - I feel all the tiny nuances. I can manipulate thick paint with my fingers in ways brushes never could". Her paintings fit into an exciting new artistic movement called Instinctualism. While its predecessor, Minimalism, still dominates the Art World, Instinctualism is a reaction to the vapid non-representational painting wasteland of corporate abstract art. Rich in topic, color, and texture, Instinctualism is art that doesn't need explanation to enjoy, for it will appeal to the innocent eyes of children as much as it will appeal to their parents. Iris champions the paintings of Monet, Van Gogh, Sargent, and Picasso.

Her paint-heavy finger painting technique and rainbow of pigments, oftentimes utilizes over 100 different oil colors into a single scene. Her paintings portray a dreamy yet dynamic world - a heightened, more lush version of reality. "I want my paintings to be both an escape from our everyday life, and an intensification of the recognizable".

Whether she is painting landscapes, an urban scene, a figurative piece, or her trademark shaking dogs, Iris' large body of work is a celebration of all that is wild. Raised in the Pacific Northwest Rainforest near Seattle, Iris spent her childhood playing in and exploring the craggy, untamed terrain. "There's a denseness to those woods that has stayed with me. The trees were draped in moss, play days were drenched with rain, animal and plant life bloomed from every nook". Her paintings of flora and fauna emphasize what is dazzling, arresting, and even overwhelming about the natural world.

















MASSIMO SCOGNAMIGLIO



www.massimoscognamiglio.com

About me

I grow up with my grand father's rangefinder in my hands.

Studying cinema allowed me to look at the world from many different perspectives. Working as creative director of some of the most important Italian communication agencies, I have always held the world of photography as the "base language" of the communication.

There are masters, very different from each other, in cinema, art and photography that keep inspiring me: from Jean Luc Godard, David Lynch and Antonioni to Kubrick, from Terry Richardson, Juergen Tellerm and Robert Mapplethorpe all the way to Caravaggio. I develop each of my projects by contaminating technologies with the purest human poetry.

This last project was a challenge, wanting to tell through photography the story of a dear friend who, do to his illness, has completely lost his capability of reading and he has decided to write a book about it, I decided to explore directly his handicaps. I worked to visualize both the hardship and the beauty that he finds in his everyday life.

I confronted myself with analog, instant and digital photography, and mixing them together I have distilled quite a remarkable challenge for myself. The final images only live together with the selected quotes from the book "A Hole in my head". The process of taking photos is "in the photos", what Bresson once called "the decisive moment".

I am preparing for an exhibition and a performance in Paris of my "Rebirth project". I will continue this series of portrait that I have started with "A hole in my head", while being inspired by my commercial work with fashion and editorials.

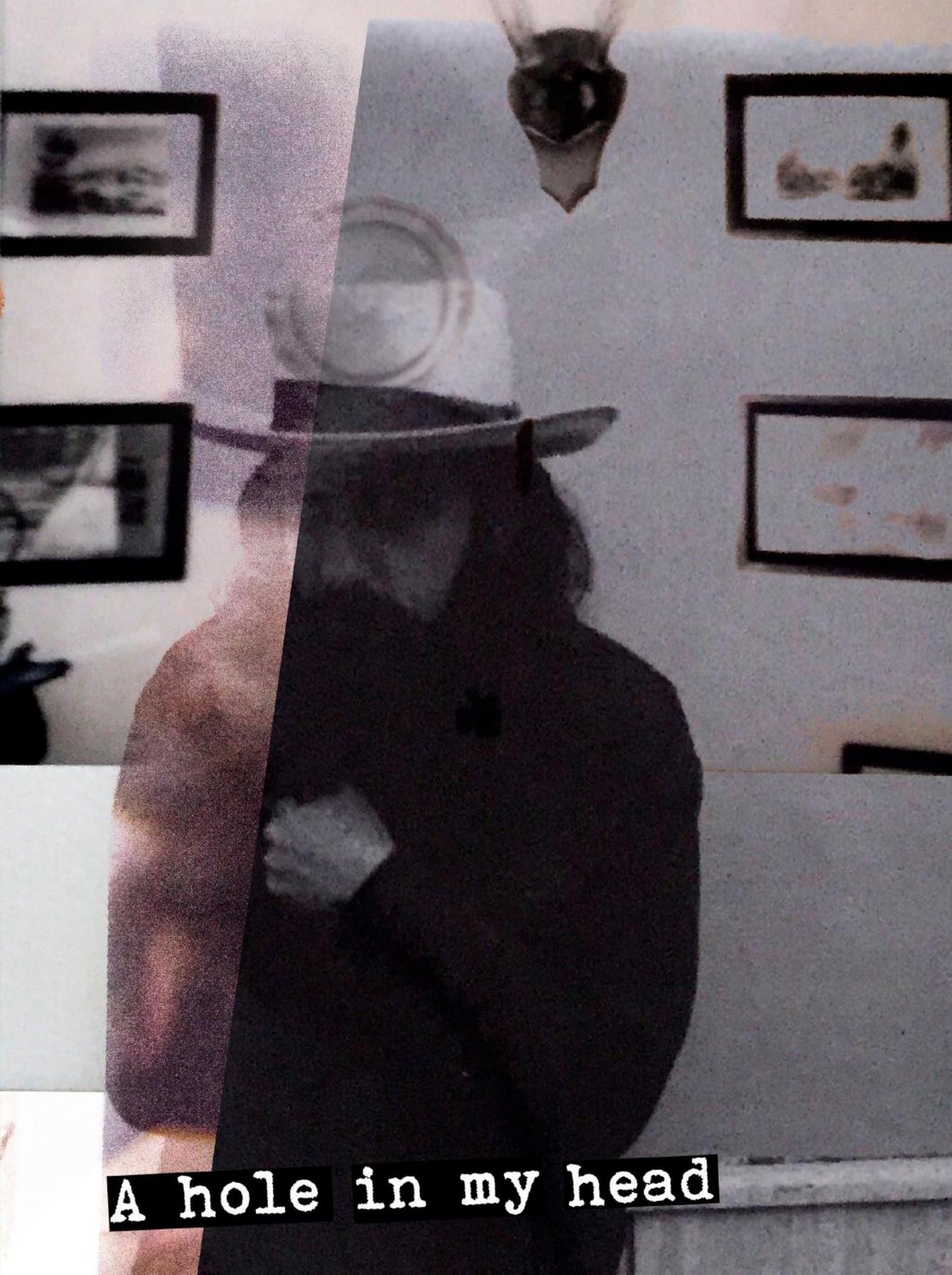


Text end

I rub my eyes and slowly try to get my bearings.

The fact that I do not recognize the white, industrial looking ceiling above me implies that I am not waking up from a dream, in any place or country I know.

I have the feeling that whatever just happened... well... must have been more than a little bit intense.



A hole in my head

A hole in my head

How would you feel if you knew that this book, the one that I am writing for you, and that you have just began to submerge yourself in, would be the last book that you'll ever read?

That the curious movement of your well trained brain would, naturally, put those words one after the other after the other and that by every chapter you would be curious to want more, until the day, when you fall asleep, and wake up with a hole in your head, a gap in your brain, exactly where text is interpreted as words, where memory joins letters together so as to recognize them as consecutive parts of sentences.



Remember anything

Even if I have just woken up, I still feel tired, and I feel that I urgently need to just sleep a tiny bit more. I close my eyes and hope that, at some point, when I wake up, someone will tell me what exactly has happened to my head and why I don't seem to remember anything...



110 pages journey

My hope, my vanity and my yearning for confirmation, were all laid out together as a team of black text, traveling together on a 110 page journey to my future.

There, in the outside garden of Star Bocks Coffee, I lit up a cigarette, and waited for the tattooed guy who worked in the Kinko's across the street, to print me 15 copies.

Like an anxious dad at the first day of school, I had handed him Bad Father with exact instruction on how it needed to be laid out.



Horrible Vista Social Club

I had never met a person I have never been interested in joining social clubs like the masons and, at that moment I certainly did not want to be part of this exclusive oncology member's 'family', as I knew that once you are in, you will never get out.

Who had as a principal aim in life, to be recognised as a silhouette.



California dreamin'

Why can't I just be in California?

There, between the warmth of their winter and the daily battle in my head, I had somehow found peace.



Couch surfing

While I am aware that for you, who like most other peoples sleep on a normal bed, Couch Surfing could be a strange concept, for me, laying on a couch, on someone else's couch, has helped me to accept reality.



Top Price

I guess there are moments in everyone's life that become History, that will never be erased from your mind.

This twinkle in reality took the top price.

From that moment on it would, fore ever remain in my head as "The Van Roof" moment.

Conceptual not conceptual art

This is not a conceptual art piece, this is just my new reality with which I am trying to come to terms by writing this book.



Invisible creatures

We only see 10 percent of our own body and we never think that there is a micro universe inside of us, or inside all the plants around us. The problem being that those invisible creatures are actually the rulers of our life, and that if we mess with them, there will be a repercussion.

The machines are created for scientist and oncologists, who, like bankers, understand reality by using numbers. Even if they know that actually, the numbers they use are only an approximation of reality, they have no other alternative and so accept it as the truth, as if it were a religion.





SAMANTHA FRENCH

Born and raised in north central Minnesota, **Samantha French** graduated from the **Minneapolis College of Art and Design** in 2005.

French's current body of work explores the idea of escape, the tranquility and nostalgia for the lazy summer days of her childhood.

The series is inspired by Samantha's own reflections and memories of her childhood summers spent in the lakes of Northern Minnesota.

French actively exhibits her paintings and is included in many private and public collections throughout the country while her work has garnered

extensive international and national press.

She is a full-time painter and keeps a studio in Brooklyn, New York.

Website and contacts:
www.samanthafrench.com
info@samanthafrench.com



OIL PAINTINGS

"My current body of work is focused on swimmers underwater and above.

Using vague yet consuming memories from my childhood summers spent immersed in the tepid lakes of northern Minnesota, I attempt to recreate the quiet tranquility of water and nature; of days spent sinking and floating, still and

peaceful.

These paintings are a link to my home and continual search for the feeling of the sun on my face and warm summer days at the lake.

They are my escape, a subtle reprieve from the day-to-day.

At the same time, I am drawn to an idealistic time before my own, where swim caps and wool swimsuits were commonplace.

This combination of memory, observation and photography has allowed me to preserve the transitory qualities of water and remembrance."







SERENIA





SIRENYA







Thank You

Vinaka Suksama Maake Asante Shukria Dhanyavadagalu
Kiitos Manana Dankon ار كيش Maururu Biyan
Dank Je Dankscheen Спасибо kőszönőm Suksama
Dziėkuje Chokrane Diolch i Chi Gratias Tibi Terima Kasih Taiku
Juspaxar Arigato Gracies Najis Tuke Matur Nuwun
감사합니다 Bedankt Dakujem धन्यवाद cam ơn bạn Khap Paldies Obrigado
Ua Tsaug Rau Koj Nirringrazzjak Dėkuji Hvala Di Ou Mėsi Tack
Rahmat 谢谢 xBajla Danke Merci Go Raibh Maith Agat Tingki
Eskerrik Askou

Grazie!

Grazie a Lisa Holloway per la concessione delle sue fotografie.

Grazie a Francesco Annunziata per l'articolo sui ventenni Italiani.

Grazie ad Andrea Chirichelli per le recensioni di Mission: Impossible – Rogue Nation e di Plants vs Zombies 2.

Grazie a Juri Cristini per la recensione di Gear of War - Ultimate Edition.

Grazie a Fabio Di Felice per la recensione di Metal Gear Solid 5 - The Phantom Pain e di Quando c'era Marnie.

Grazie a Damiano Pandolfini per la recensione del disco Déjà Vu di Giorgio Moroder.

Grazie a Rachael Wild per la concessione dei suoi disegni.

Grazie a Michele Rech (ZeroCalcare) per le sue tavole.

Grazie a Giuseppe Armellini per la recensione di Inside Out.

Grazie a Carlo Baldacci Carli per la recensione del film cult Inception.

Grazie a Giuseppe Saso per la recensione di Until Dawn.

Grazie ad Aaron Scott per la concessione del suo racconto horror.

Grazie ad Elvezio Sciallis per la recensione del documentario The Central Park Five.

Grazie ad Andrea Maderna per la recensione del libro The Martian.

Grazie ad Alessandro Di Romolo per la recensione di Ex Machina.

Grazie a Francesca De Martino (Fran) per la concessione delle sue tavole.

Grazie ad Iris Scott per la concessione delle sue opere.

Grazie a Massimo Scognamiglio per il servizio fotografico A hole in my head.

Grazie a Samantha French per la concessione delle sue opere.

Luca Tenneriello

Shiny Magazine Editor in Chief



SHINY

MAGAZINE

info@shinymagazine.com
www.shinymagazine.com

