

PLAYERS

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





PLAYERS

PROGETTO EDITORIALE:

Andrea Chirichelli,
Claudio Magistrelli

GRAFICA e IMPAGINAZIONE:

Luca Tenneriello
www.shinymagazine.com

REDAZIONE:

Andrea Chirichelli, Arianna Mereu,
Mara Ricci, Dario Oropallo, Fabio
Del Prete, Fiaba Di Martino, Flavio
De Feo, Elisa Giudici, Gianpaolo
Saccomano, Cecilia Manfredi, Emilio
Bellu, Francesco Malevolti

SITO WEB e CONTATTI:

www.playersmagazine.it
info@playersmagazine.it

COPERTINA:

Olly Moss

COPYRIGHT:

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

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

Indice



Lo chiamavano Jeeg Robot - Quando il domani verrà

8



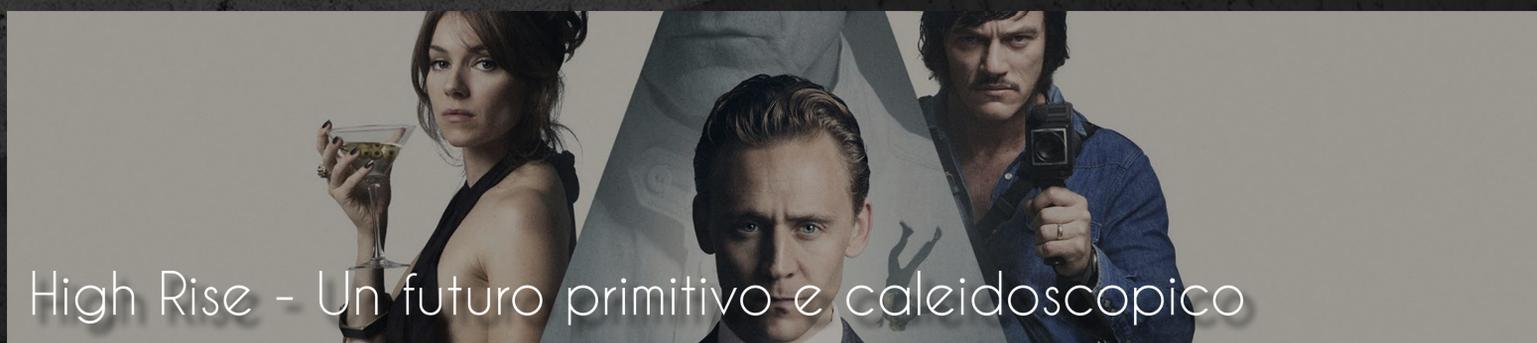
Anomalisa - Tra angoscia e fascino

10



Room - Il cielo in una stanza

14



High Rise - Un futuro primitivo e caleidoscopico

16



American Crime - Stagione 2

18



Making a murderer - Stati Uniti d'Ipocrisia

20



22

Firewatch - Misteri in una torrida estate



28

The Flame in the Flood - Il prezzo della sopravvivenza



32

The Witness - L'arte dell'allegoria di Jonathan Blow



38

Superhot - Tempus Fugit



42

Day of the Tentacle - Remastered



46

Tiromancino - Nel Respiro del Mondo



Blackstar - La luce della stella nera di David Bowie

48



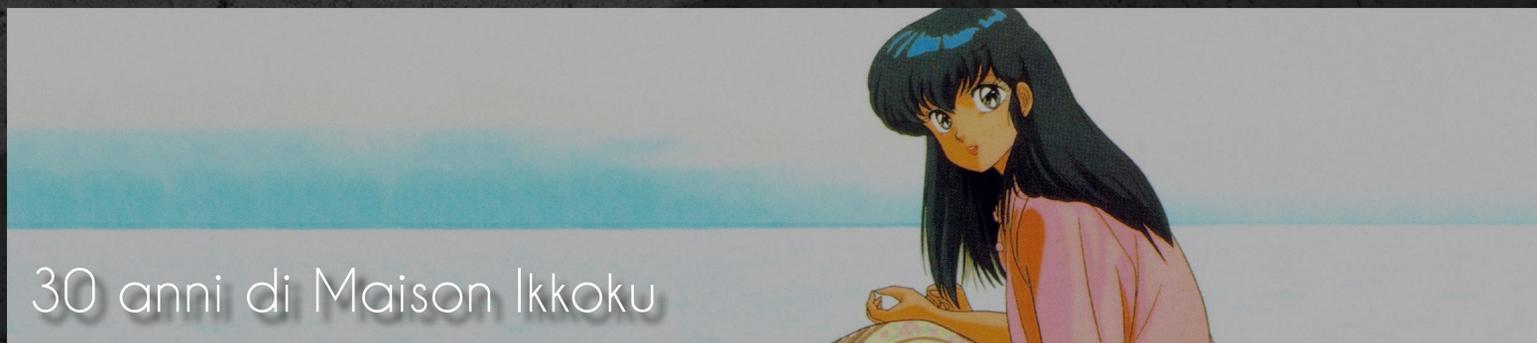
Acrobati - Il funambolismo musicale di Daniele Silvestri

50



Haiku!! - I Corvi volano alti

52



30 anni di Maison Ikkoku

54



In Real Life - Fernando Mao

56



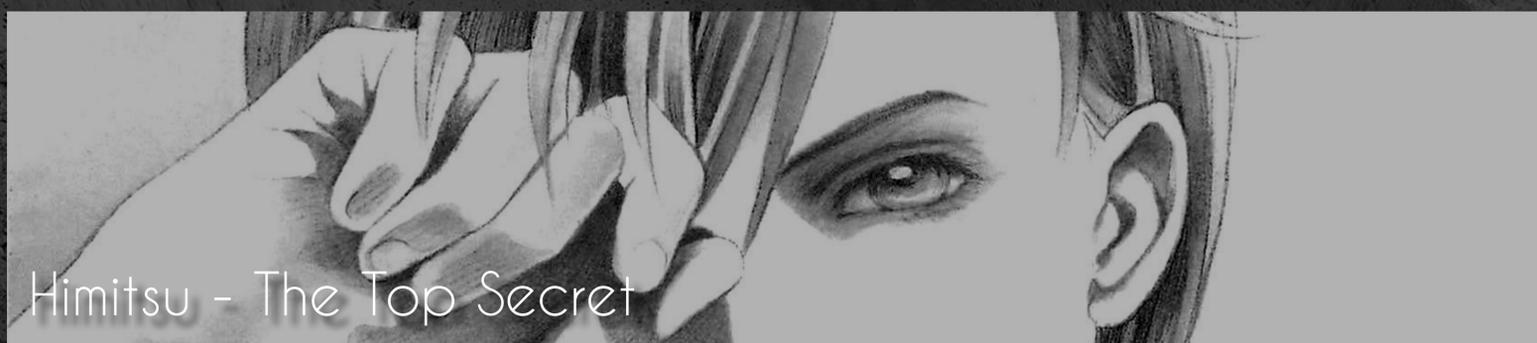
Chi diavolo è Deadpool?

60



Hip Hop Family Tree

64



Himitsu - The Top Secret

68



The Girls - Il Buio prima della Fine

72



High Rise - L'universo distopico di Ballard

76



Nessuno scompare davvero

78



Helen e Mabel - Lutti ferali e paesaggi rapaci

82



LO CHIAMAVANO
JEEG ROBOT
皆はこう呼んだ「鋼鉄ジーク」

QUANDO IL DOMANI VERRÀ



Enzo Ceccotti, un ladruncolo che vive nella periferia romana, viene a contatto con una sostanza che lo rende invincibile e dotato di una forza sovrumana. Inizialmente pensa di sfruttare questi poteri per agevolare la sua attività criminale, ma cambia idea quando incontra **Alessia**, una ragazza orfana e svalvolata che crede che Enzo sia l'incarnazione del celebre *Jeeg - Robot d'acciaio*. La vita dei due è però minacciata dallo **Zingaro**, un piccolo ma feroce boss che vuole ottenere i superpoteri per mettere Roma a ferro e fuoco...

Il complimento più sincero che si può fare a **Lo Chiamavano Jeeg Robot** è che non sembra un film italiano. È girato al costo di un tozzo di pane secco e un po' acqua, ma mostra eccelsi valori produttivi; ha un cast composto prevalentemente da semiconosciuti, ma tutti recitano alla grande; è girato nella periferia di Roma, ma potrebbe essere quella di una metropoli di qualsiasi altra parte del mondo; ha uno script agile e immediato, ma capace di insinuarsi sottilmente nel cuore e nella mente dello spettatore, sembra un film ispirato ai film sui supereroi ma è un film di supereroi, a tutti gli effetti.

Gabriele Mainetti non finge e non simula: Roma è Roma, il dialetto

è romano, la quotidianità è quella squallida di una periferia abbandonata a sè stessa.

La prima grande idea è relativa al contesto: la città, che subisce attacchi terroristici di non precisata natura, ha bisogno di un eroe che, come tradizione vuole, sarà il personaggio più improbabile. Il cavaliere ha sempre una dama da salvare, che anela un vestito da principessa e intanto si ingozza di yogurt e fantastica di eroi giapponesi degli anni '70. Il buono ha bisogno di una nemesi credibile, un supercattivo con la fissazione della pulizia, ultraviolento e magari con un trascorso a Buona Domenica e tanti sogni infranti risposti in un cassetto. Ecco la seconda buona idea: calare tutti i topos classici del genere in un contesto italiano, romano, unico nel suo genere e risultare perfettamente credibile, arricchendolo con alcuni veri colpi di genio (i graffiti cittadini, la scelta delle canzoni e delle location).

Poi c'è il cast, che ci mette del suo. **Santamaria**, forse anche grazie al suo "understatement" naturale, è perfetto nell'incarnare l'eroe schivo, confuso, solitario e misantropo redento. Le due grandi sorprese sono la brava **Ilenia Pastorelli**, una ex concorrente del Grande Fratello (per la serie: come

trovare il diamante grezzo nella miniera di carbone...) all'esordio sul grande schermo, che anima un personaggio che riesce miracolosamente a mantenere una sua coerenza narrativa e funzionale dal primo all'ultimo minuto e l'eccezionale, pazzesco **Luca Marinelli** che conferisce ironia e spessore ad uno dei "villain" più godibili della storia del genere superoistico. Il suo "Zingaro" è assolutamente strepitoso e la caratterizzazione dell'attore perfetta: un po' Alex de Large, un po' Joker, un po' borgataro incazzato (a ragione...) col mondo intero.

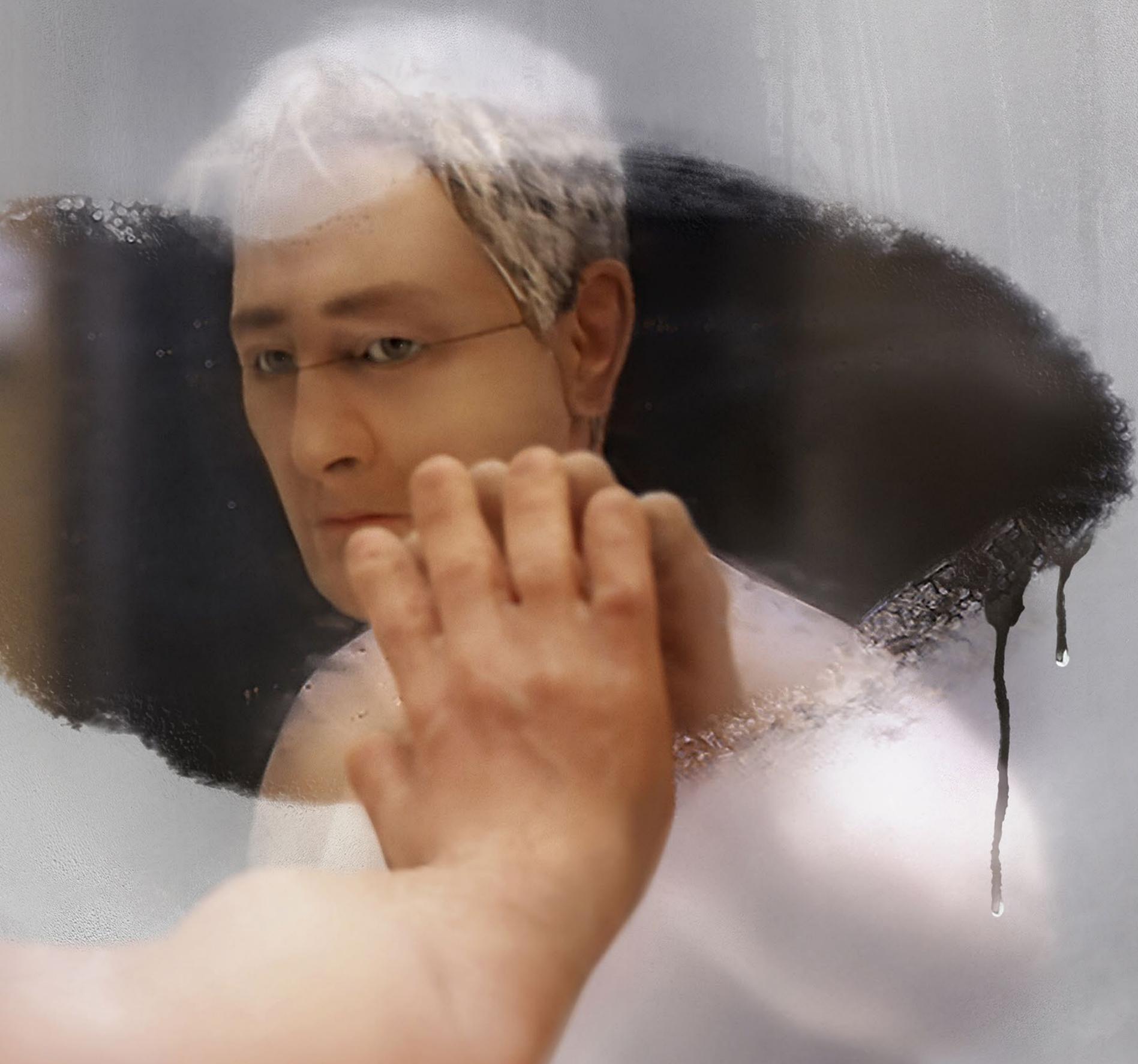
Lo Chiamavano Jeeg Robot è un film importante per molte ragioni: metriche, narrativa, transizioni, capacità di muovere la macchina da presa e utilizzare un linguaggio fresco, moderno e creativo sono tutti elementi che nel cinema nostrano non si vedevano da un pezzo o non venivano adeguatamente valorizzati. Non è perfetto, ma è il film di cui il cinema italiano aveva bisogno in questo momento.

Resta ora da compiere l'ultimo gesto, questo davvero da super-eroe: convincere il pubblico nostrano che anche opere come queste meritano di esistere: noi restiamo tutti con te, perchè tu, tu sei Jeeg!!!

Andrea Chirichelli

Anomalisa

Tra angoscia e fascino





C'è qualcosa di profondamente angosciante nell'ultimo lavoro di **Charlie Kaufman**, il film d'animazione realizzato in stop-motion – con la collaborazione di **Duke Johnson** – *Anomalisa*, una sensazione di minaccia che si instaura perlopiù a livello inconscio e che, man mano che il film procede, si trasforma in un autentico malessere.

L'eleganza compositiva, la delicatezza dei temi, i toni pacati attraverso i quali viene presentata la condizione di Michael Stone, scrittore di manuali motivazionali giunto a Cincinnati per tenere una conferenza sulla gestione del servizio alla clientela, non impediscono allo spettatore di provare una sorta di diffidenza nei confronti di tutto ciò che appare sullo schermo. E sarebbe difficile comprendere il motivo di quella diffidenza e di quel sottile timore provato se il film non fornisse un utile suggerimento sul luogo d'ambientazione, un edificio che è anche e soprattutto una proiezione psichica del protagonista.

Il lussuoso albergo che Michael sceglie per il suo soggiorno richiama, infatti, non solo Leopoldo Fregoli, il noto trasformista attivo a cavallo del Novecento, ma anche e soprattutto la sindrome a esso associata, rinominata "delirio di Fregoli", un'allucinazione paranoide che porta chi ne è affetto

a individuare dietro all'identità di chiunque il medesimo soggetto persecutorio.

Se inizialmente si ha la sensazione di udire sempre la stessa voce uscire dalle labbra dei pochi personaggi in scena, successivamente, quando si cominciano a osservare meglio i volti, se ne matura la certezza. Escludendo il protagonista, infatti, tutti i personaggi sembrano condividere gli stessi tratti del viso, assomigliando più ai manichini del crash-test che a esseri umani, e se la forma animata può, sulle prime, persuadere che si tratti di mera stilizzazione grafica, con l'entrata in scena di Lisa tutto comincia a essere più chiaro...

Il pregio di *Anomalisa* non consiste nell'allestire il mistero e l'ambiguità su questo aspetto retorico della narrazione, cioè sulla metafora che delinea un individuo non omologato alla ricerca di una compagna, come lui, diversa e unica, ma tende a spostare, in maniera subdola e rivelando un cinismo più spietato – siamo ben lontani dalle semplificazioni emotive di *Inside Out* – la caducità che caratterizza l'interesse per l'altro. Ce lo segnala non solo il primo incontro tra Michael e la ex fidanzata, la quale esprime più volte il disagio di essere cambiata – lei sostiene "più grassa", "più brutta", ma

noi (come ora anche lui) la percepiamo drammaticamente simile a tutti gli altri, pure nella voce – ma anche la magnifica sequenza in cui Michael e Lisa fanno colazione, realizzata in un virtuale controluce, in cui la magia dell'incontro si appresta a svanire e il volto e la voce di Lisa cominciano a confondersi con quelli di chiunque altro.

Il neologismo "*Anomalisa*", allora, non si riferisce all'individuazione della tanto agognata diversità, la via d'uscita da una situazione di disagio e di solitudine che Michael intravede in Lisa, e non si tratta della fugace ma intensa storia d'amore tra due individui speciali, ma rinvia piuttosto al difetto di un processo costante (la vita), un'anomalia di variabile durata da celebrare e godere prima che tutto torni all'ordinaria monotonia.

Certamente la forza del film di Kaufman risiede nella precisione dell'impuntura del dramma esistenziale sulla traccia techno-thriller, in cui sia la sequenza del sogno sia i riverberi fantascientifici gettano un'ombra sulle atmosfere tenere e appassionate della parte centrale, un ricamo che introduce lo spettatore in una situazione kafkiana amara e desolante, ma anche estremamente affascinante.





A woman with long brown hair and a child are shown in profile, looking at each other. The woman is wearing a grey knit sweater. The child is wearing a blue and green plaid winter jacket and a grey knit hat with panda ears. The background is a bright blue sky with some clouds and trees with autumn foliage at the bottom.

ROOM

IL CIELO IN UNA STANZA



Stanza, letto, armadio, specchio è il titolo del romanzo bestseller ispirato al caso Fritzl da cui **Lenny Abrahamson** (già autore dello struggente e stralunato *Frank*) ha tratto **Room**; e la stanza, il letto, l'armadio – ma non lo specchio – sono i migliori amici, gli unici amici, del piccolo Jack.

Jack ha cinque anni e quei cinque anni li ha trascorsi tutti prigioniero fra le quattro mura della Stanza, in simbiosi con la sua giovanissima mamma, che lì dentro gli insegna a leggere, gli racconta la favola di Alice, gli fa fare esercizi fisici, di tanto in tanto lo fa urlare a squarciagola in direzione della minuscola finestra al centro del soffitto, l'unico pezzo di cielo che Jack ha mai visto.

Oltre alla mamma, il bambino non conosce nessun altro essere umano "reale": nessuno eccetto Vecchio Nick, che ogni notte mentre lui è nascosto nell'armadio borbotta qualcosa di

brusco a sua mamma e si infila nel letto con lei.

I primi trenta minuti di **Room** hanno una costruzione filmica e narrativa magistrale: ad Abrahamson bastano pochi tocchi affilati per condurci per mano, tremebondi e affascinati, nella vita socchiusa di Jack e di sua madre, una vita anormale ma che è, per lui, la sola normalità conoscibile.

Proprio come Alice, però, Jack dovrà aprire gli occhi e uscire (evadere) dal Paese delle Meraviglie quando questo si rivelerà un incubo, un lungo buco buio in cui, sette anni prima, Joy – questo il nome della sua mamma – è precipitata, è stata spinta con l'inganno.

La prospettiva del regista è tutta concentrata negli occhi di Jack: è il suo mondo a venire a un certo punto capovolto, amplificato, rivoluzionato. Lui e la madre devono imparare a muovere i passi in una dimensione

nuovamente sconosciuta.

La seconda parte di **Room** è focalizzata sulle difficoltà relazionali e le assurdità dell'altro mondo e paradossalmente noi rimaniamo straniati quanto i personaggi, come se il film cambiasse pelle e genere.

Ma è tutta questione di sensazioni: Abrahams, supportato dalla felice scrittura di **Emma Donoghue** (anche autrice del testo originale) conduce con maestria una partitura emotiva densissima senza mai cedere al ricattatorio, al ridondante, al gratuito (il rischio era altissimo), e dirigendo due interpreti in stato di grazia, gli eccezionali Brie Larson (che ha praticamente già scritto il suo nome sull'imminente Oscar come Miglior Attrice) e il mostruoso Jacob Tremblay.

Correte a recuperarlo, a occhi chiusi, senza informarvi, e lasciatevi inondare.

Fiaba Di Martino



A FILM BY BEN WHEATLEY

HIGH-RISE

UN FUTURO PRIMITIVO E CALEIDOSCOPICO



“Prone to fits of narcissism, mania and power failure”

Non era facile trasporre un testo come quello di J.G. Ballard e di fatti questo di **Ben Wheatley** non è il primo tentativo ma è l'unico ad essere andato a buon fine risultando una traduzione fedele ma non pedissequa del materiale di partenza.

La lotta di classe e la promessa disattesa, o forse fraintesa, di un futuro tecnologico in grado di liberare gli uomini dalla necessità vengono infatti tradotti in un ricco fluire di sequenze: a passo di danza, festino dopo festino, lo spettatore assiste all'esplicita metafora del collasso della società rappresentata dal microcosmo del futuristico condominio, un'entità silenziosa ma percepibile a cui è sufficiente esistere per poter attrarre e fagocitare le vite dei suoi inquilini.

Tanto poteva andare male in quella

che più che una storia narrata è un'esposizione, spesso disturbante, del degrado della condizione umana fino alla completa regressione allo stadio primitivo, eppure il film regge, affascina addirittura, nonostante non serva aver letto il testo per capire esattamente a cosa si va incontro, qual è il volto sgradevole dietro la maschera del lusso.

Ecco, la mancanza di sorpresa viene in parte sopperita dal modo in cui si arriva all'epilogo grazie anche alle perfette scelte di casting e alla colonna sonora (Clint Mansell) che può vantare come bonus la cover di SOS degli Abba realizzata dai Portishead.

Regia, costumi, design e scelte di cast particolarmente ispirate concorrono al confezionamento di un film sgradevole nella sostanza del messaggio ma accattivante per l'occhio di chi guarda. Peccato per l'orgia che non aggiunge nulla alla ferale regressione dei condomini, al contrario di quanto

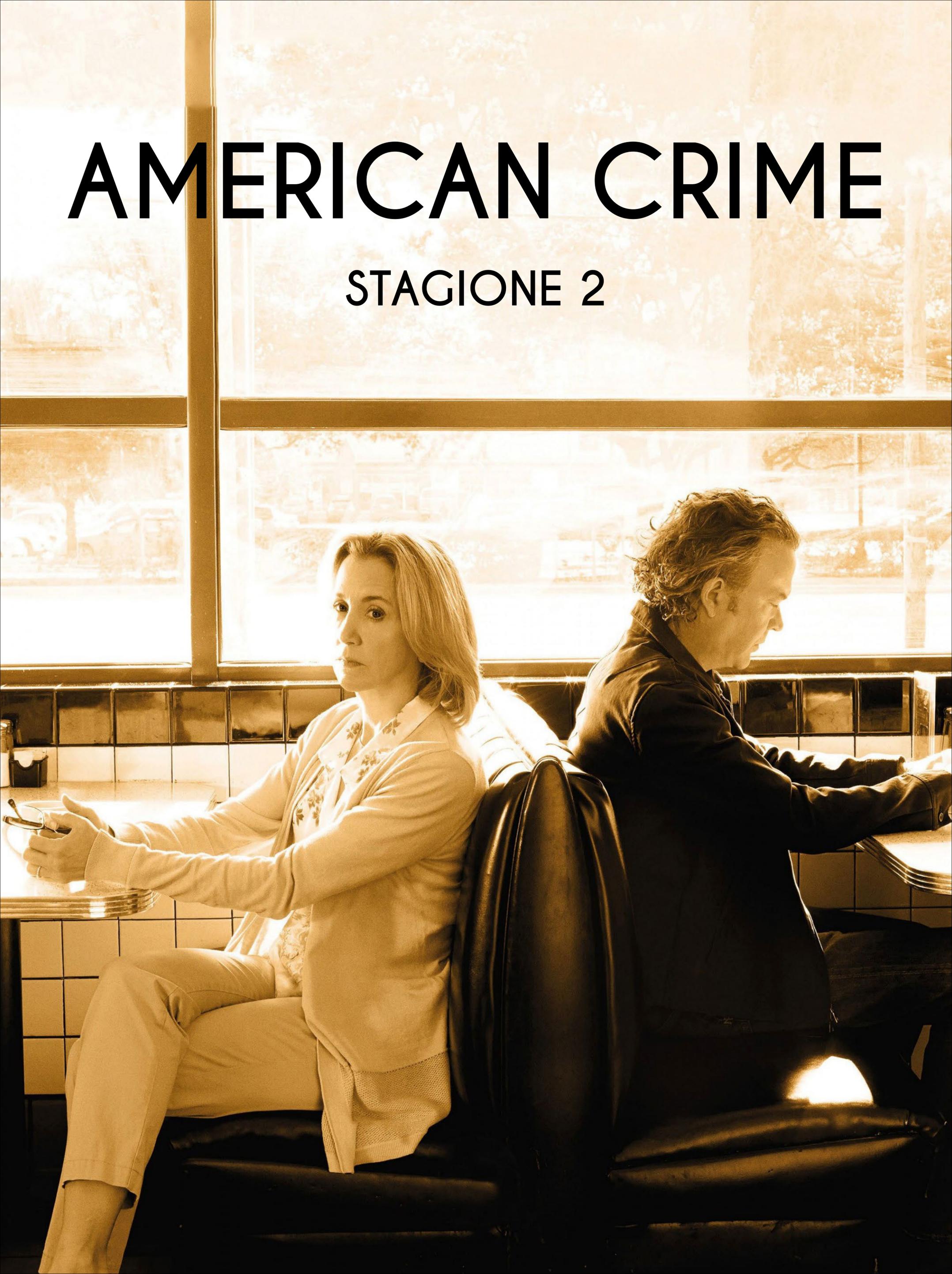
avvenuto negli altri due party che avevano illustrato la spaccatura in atto tra i ceti più bassi, inquilini dei primi piani, e le elite dei piani alti: una contiguità a cui non basta il cuscinetto del ceto medio, incarnato dal dottor Laing (Tom Hiddleston), per non cedere al desiderio di una aperta lotta innescata dall'assecondamento, via via sempre più violento, degli istinti più bassi.

In ultima analisi è proprio Laing il condomino che meglio riesce a incanalare la forza primitiva del palazzo: non l'architetto-demiurgo (Jeremy Irons) signore del piano più alto e lussuoso, non Wilder (Luke Evans) il più brutale e feroce tra quelli che tentano la vendetta sociale, ma un medico che evita il conflitto con gli altri per abbracciare compiutamente il suo personale abbruttimento verso la più completa, compiaciuta, trivialità.

Mara Ricci

AMERICAN CRIME

STAGIONE 2





Il titolo della serie, apparentemente didascalico, è fuorviante a meno che non si dia la giusta importanza a quell'american: anche la seconda stagione ha al suo centro un presunto reato sul quale investigare per far luce su eventuali colpe e colpevoli, ma i crimini che mano a mano emergono sono molteplici e tutti possono essere ricondotti in qualche modo a quella creatura, o mostro mitologico, che è il sogno americano tenuto in vita con un atto di fede cieca, quasi si trattasse di una religione, e sappiamo bene che alcuni tra i crimini più efferati vengono perpetrati proprio in nome di una religione.

La prima stagione dell'*American Horror Story* di **Ryan Murphy**, nel suo modo grottesco, spesso scollacciato, ma in alcuni momenti pertinente, non ha raccontato altro che questo e non è un caso se entrambe le serie hanno un punto in comune: il riferimento al massacro della Columbine High School. Ma andiamo con ordine.

Indianapolis. Taylor è un diciassettenne bianco, povero ma con voti scolastici che gli permettono il passaggio da una scuola superiore per neri, ispanici e bianchi poco abbienti, ad un istituto privato per ragazzi privilegiati e giovani campioni dove trovano posto,

sporadicamente, eccezioni come lui da esibire come esempio di accoglienza del diverso, a patto che si tratti di un diverso tollerabile rigorosamente ossequioso delle regole. Taylor viene sospeso a causa di alcune foto che lo ritraggono ubriaco durante la festa organizzata dai capitani della squadra di basket ma la sospensione innesca una serie di eventi che fanno affiorare l'inadeguatezza della scuola gestita da manager e burocrati come fosse un'azienda da quotare in borsa, amministratori tangenzialmente interessati nell'educare i ragazzi, proteggerli e instradarli verso la vita da cittadini adulti.

Taylor durante quella festa ha probabilmente subito violenza e quando sua madre cerca giustizia il senso di comunità e appartenenza, il codice d'onore condiviso dai giocatori in squadra si mostrano per quello che sono: elementi monetizzabili per il prestigio della scuola. Nessuno è disposto a ridiscutere il proprio *status quo*.

L'apparenza idilliaca si defila lasciando posto a storie di emarginazione e bullismo pervase da odio razziale più o meno sotterraneo, mentre la condanna per l'omosessualità è quasi unanimemente manifesta: dopotutto

siamo in Indiana, lo stato del Religious Freedom Restoration Act.

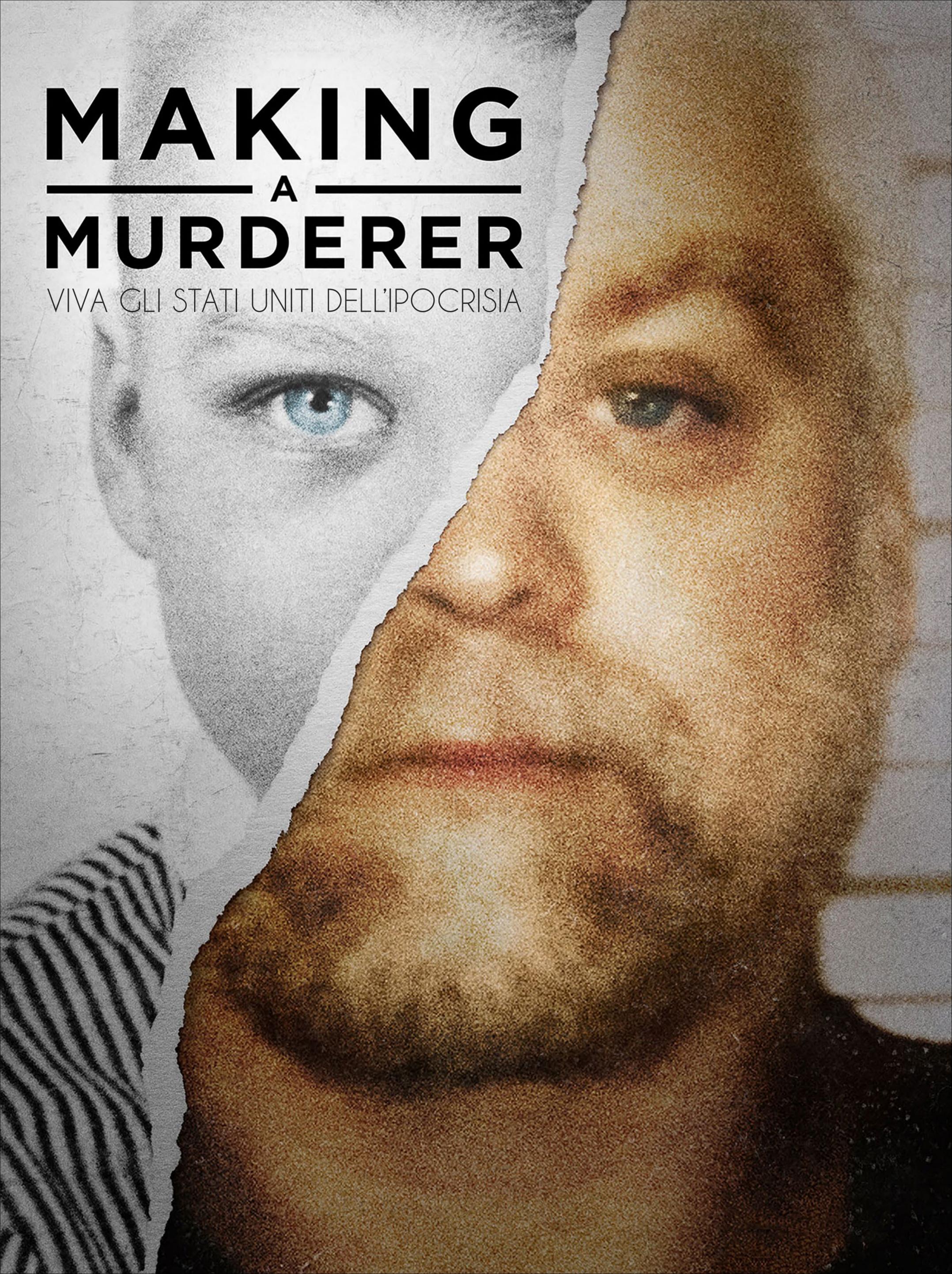
Le indagini della polizia si avviano macchinosamente, ma anche in questa stagione lo scollamento tra legalità e giustizia è evidente soprattutto a causa della percezione e dell'impatto sociale del "crimine": l'attenzione, nei casi di violenza, è quasi sempre focalizzata sul comportamento della vittima alla quale si chiede sostanzialmente di dimostrare di non "averlo cercato". La scuola dunque non è all'altezza di educare al concetto di "consenso", l'istruzione e lo sport non creano necessariamente vie di accesso per una vita migliore, non tutti sono uguali di fronte a Dio e la famiglia mitizzata come punto di arrivo per una piena realizzazione è spesso l'incubatrice di fragilità, pregiudizi, fobia del diverso.

Non c'è aspetto che John Ridley non riesca a toccare a fondo, con svolte inaspettate, grazie anche al portentoso cast a disposizione. L'unico appunto è l'aver introdotto, senza avere il tempo necessario per svilupparlo, l'aspetto della pirateria informatica, del furto e divulgazione illegale dei dati privati. Ma questa potrebbe essere un'idea per la terza stagione.

Mara Ricci

MAKING — A — MURDERER

VIVA GLI STATI UNITI DELL'IPOCRISIA



A voi magari fa ridere che il Paese che ha inventato la schiavitù dei neri e la Fanta al gusto petrolio sia alla guida dell'Occidente. A me no, approvo la scelta. Molti altri avrebbero fatto molto peggio alla guida dell'Occidente. Nasciamo in Italia, in Grecia, in Spagna e in Francia e decidiamo di plasmare i nostri desideri, i nostri gusti artistici e i nostri acquisti sul modello americano. Fingiamo di capire gli Stati Uniti, ci illudiamo di conoscerli in ogni dettaglio, di averceli nel sangue. L'America è il nostro migliore amico immaginario.

Sapete come funziona: in Italia per disdire un abbonamento telefonico devi mandare un recesso tramite raccomandata entro 24 ore dall'invio di un fax con allegata fotocopia di documento e codice fiscale. Succede però che *Telecom, Wind, Vodafone, Tre, Teletu, Teletumadre, Teletusorella* non solo fingono di non aver ricevuto nulla e ti pompano le fatture con servizi che non volevi e offerte fasulle, ma vendono le tue informazioni a call-center criminali che tentano di farti sottoscrivere contratti improbabili dai quali esci solo se hai un passaporto falso e sei disposto a rifarti una vita in Moldavia.

In America queste cose non succedono mica. In America ci sono le sparatorie nei licei e le coltellate durante i *Black Friday*, ma le compagnie telefoniche offrono un impeccabile *customer service*. Viva gli *Stati Uniti d'Ipocrisia* – uno dei Paesi con più regole in assoluto e quando dico “con più regole” intendo il più corrotto di tutti.

Lo so, questo è uno degli *incipit* più profondamente e ignorantemente razzista che mi sia capitato di scrivere. Ma personalmente continuo a essere dell'idea che la maggior parte dei mali del nostro Paese nasca dalla convinzione che qui tutto debba fare schifo perché all'estero ogni cosa funziona perfettamente. Nessuno si prende il disturbo di provare a

cambiare le cose perché tanto è inutile, raggiungere la qualità di vita degli Stati Uniti è impossibile. Detto in altre parole, il mondo che ci siamo apparecchiati è un posto veramente, veramente brutto. E già vi immagino, saccentelli che non siete altro, a dire “*sì lo sappiamo*”, così metto le mani avanti e dico subito “*ecco, ragazzi, no, più brutto*”. Il mondo in cui viviamo, con estrema fatica, è duro e spietato e modella a sua immagine e somiglianza le persone che lo abitano; è lento, è faticoso e, sopra ogni altra cosa, è ingiusto. Ed è curioso che proprio uno dei luoghi più amati dagli adolescenti occidentali, un Paese che ci ha ripetuto per anni che un giorno saremmo diventati tutti rockstar e divi del cinema, sia al contempo un luogo brutto, sporco e cattivo che trova la sua dimensione solo quando deve bombardare luoghi altrettanto brutti, sporchi e cattivi.

Sei un nerd? Ti avranno fatto credere che se fossi nato in America ora staresti assemblando pc in garage per diventare un giorno un filantropo miliardario pieno di ville in California. E tu invece sei nato a Civitavecchia e tuo padre fa l'idraulico e tua madre fa la spesa all'Eurospin per risparmiare sul prosciutto. Ora, quello che devi sapere, è che ti hanno mentito. Non è vero che i nerd americani finiranno tutti a lavorare per Facebook o per Amazon. Perché è vero che a Oriolo dei Fichi non arrivano i Freccia Rossa, ma nel Wisconsin l'incesto è il pilastro su cui poggia la famiglia americana da ormai centoquarant'anni. Coloro, scandalizzati, che si rifiutano di credere alle mie parole dimenticano che gli americani sono bambinoni viziati con più zucchero che sangue dentro le vene e che gli Stati Uniti non sono affatto un paradigma di modernità e infinite possibilità, dove tutti hanno successo e tutto funziona.

Questo lungo incipit serve per arrivare alla docu-serie *Making a Murderer*, che mette in bella mostra l'America vera: vacche, tori, fango, crostate di zucca,

incesti e sceriffi violenti, l'America che fa sembrare Quarto Oggiaro il centro di Helsinki – e cioè il 99% degli Stati Uniti fuori da quella nicchia che il mondo chiama New York.

Stephen Avery è un poveraccio del Wisconsin, un handicappato sociale, emarginato dei bassifondi che nel 1985 viene condannato per una brutale aggressione. Nel 2003, dopo 18 anni di carcere, Stephen viene scagionato grazie a un esame del DNA, che dimostra la sua totale innocenza. Nel 2005 scompare una ragazza e Stephen viene condannato per omicidio. Di questo parla *Making a Murderer* – documentario in 10 episodi prodotto da Netflix che è anche e soprattutto un ritratto spietato della società americana.

Le registe Moira Demos e Laura Ricciardi hanno documentato questa brutta storia (vera) raccogliendo materiali d'archivio e intervistando le persone più vicine al caso per esaminare i sospetti di condotta impropria da parte delle forze dell'ordine, l'inquinamento delle prove e la coercizione dei testimoni – elementi che portano a pensare che Stephen sia, mentre tu leggi questa frase qui, in carcere ingiustamente e che “la giustizia” non sia nient'altro che uno strumento utilizzato dal sistema americano per piegare chiunque.

Making of a Murderer è uno dei documentari più cupi e drammatici che mi sia capitato di vedere da un bel po' di anni a questa parte. Regia, fotografia, non è che ci sia molto da dire. Non c'è nulla di glamour, questo non è *The Jinx* della HBO. Questo è Netflix e questo è un documentario spezzettato in dieci episodi, che punta su immagini brutte piene di contenuto. Il contrario di quello a cui siamo abituati guardando l'America in Tv: immagini belle prive di significato.

Flavio De Feo

FIREWATCH

MISTERI IN UNA TORRIDA ESTATE





Shoshone National Forest, Wyoming, 1989.

Henry cerca di rifarsi una vita dopo essere stato costretto ad abbandonare l'amata moglie Julia, vittima di una forma precocissima di Morbo di Alzheimer.

Per ripartire da zero decide di trascorrere l'estate completamente isolato, lavorando come guardia forestale in un grande parco naturale americano.

Il suo unico contatto con l'umanità è rappresentato dal suo supervisore, la gioviale 40enne Delilah.

I due passano le giornate a chiacchierare tramite walkie-talkie ed il loro rapporto si fa giorno dopo giorno più intimo e personale.

La scomparsa di due ragazze, che campeggiavano abusivamente nel parco

e la scoperta da parte di Henry che qualcuno lo sta spiando, costringeranno Henry e Delilha a trasformarsi in investigatori per capire chi o cosa stia misteriosamente tramando contro di loro...

Firewatch è il primo titolo della neonata **Campo Santo**, software house che può vantare nel suo team nomi noti del panorama videoludico mondiale (nei curricula dei game designer ci sono *The Walking Dead* e *Mark of the Ninja*).

Nella squadra il vero nome di spicco è però quello di Olly Moss, *enfant prodige* del mondo dell'illustrazione e già da anni affermato artista, nonostante la sua giovane età.

Firewatch, a detta degli stessi autori, nasce da un'idea e da un set di immagini (un po' come *Star Wars*, a pensarci bene), realizzate da Moss per rendere tangibile e realistica la location in cui si svolgono le vicende narrate.

Acquisita da subito un'identità visiva precisa e mozzafiato, **Firewatch** può concentrarsi sulla narrazione, con risultati altrettanto eccelsi.

Dopo qualche giorno tranquillo infatti ad Henry (e parallelamente a Delilha, che ascoltiamo solo come voce proveniente da un luogo remoto) iniziano a capitare bizzarri imprevisti la cui gravità aumenta giorno dopo giorno.

La tensione diventa sempre più palpabile e, nonostante la placida colonna sonora con venature country di Chris Remo, già dopo le prime settimane le escursioni nella foresta diventano tese e inquietanti.

Senza fare spoiler, che in questo caso sarebbero davvero criminali, posso confermare che svolgimento ed epilogo della storia sono assolutamente soddisfacenti, anche se il vero "core" del gioco sta nel rapporto tra i due protagonisti che imparano a conoscersi



ed apprezzarsi giorno dopo giorno.

Se l'aspetto esperienziale è promosso a pieni voti, qualche dubbio potrebbe suscitare, come spesso capita con questo genere di giochi, l'ambito ludico tout court.

Contrariamente a quanto si potrebbe credere per esempio, la foresta di **Firewatch** non è liberamente esplorabile.

Anzi, il 100% dell'azione si svolge andando da un punto A ad uno B e avendo spesso solo un unico itinerario che li collega.

Firewatch non è un sandbox, nè tantomeno un gioco di esplorazione, visto che non ci sono nè enigmi da risolvere, nè è possibile perdere per strada qualche oggetto necessario per finire il gioco.

La stessa struttura con risposte multiple offerta al giocatore durante le chiacchierate con Delilah, non cambia il finale, che è unico, ma solo il rapporto che intercorre tra i due protagonisti (che non è comunque cosa da poco, visto la pazzesca qualità dei dialoghi, che peraltro il giocatore può anche rifiutarsi di sostenere, ignorando le chiamate di

Delilah).

Mai come in **Firewatch** la dicotomia tra aspetto artistico e tecnico è netta.

Il gioco, da vedere, è meraviglioso: lo stile unico di Moss, unito ad una palette di colori incredibile, trasforma ogni momento in un'esperienza visiva piena ed appagante (ed il finale da questo punto di vista è semplicemente strepitoso, davvero fuori parametro).

Paradossalmente però, **Firewatch** è più bello da fermo che in movimento: il motore grafico è spesso incerto e la



fluidità del gioco pessima.

Mai a livelli impeditivi, chiaro, ma visto il non eccessivo carico computazionale richiesto, da questo punto di vista si potevano ottenere risultati migliori.

Perfetto invece il doppiaggio.

Rich Sommer e Cissy Jones conferiscono un fascino ed una personalità unici ai due protagonisti della storia.

Il prezzo di **Firewatch**, circa 20 euro, non potrà non riaprire la perenne polemica (recentemente divampata con

The Witness, di cui parliamo sempre in queste pagine) sul valore di un gioco ed il suo “giusto prezzo”.

Firewatch ha una durata di 6-8 ore e si può terminare anche in un’unica, lunga *run*.

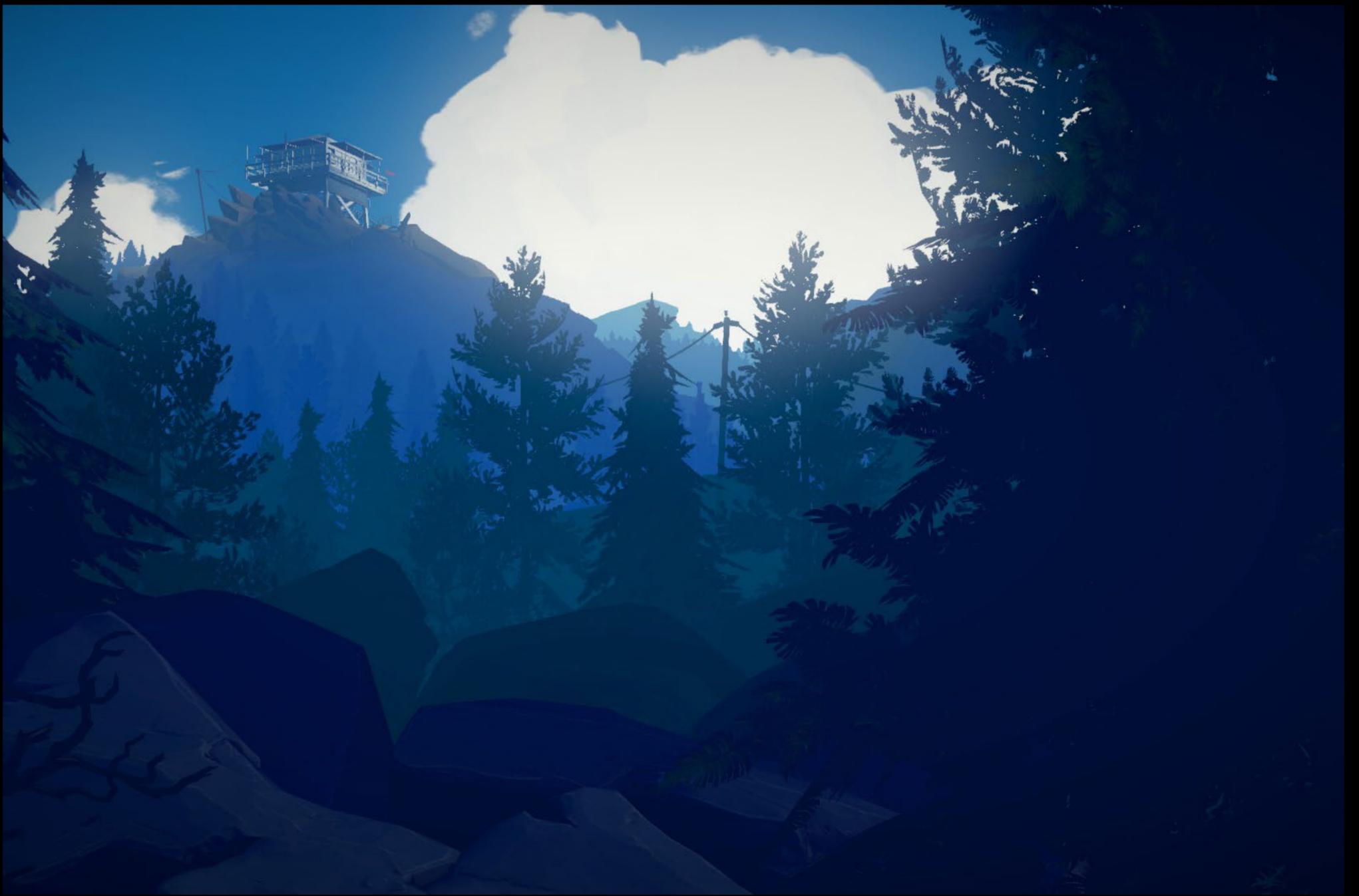
C’è da dire che il gioco ha una discreta *replay value*, nella misura in cui effettuare scelte diametralmente opposte durante le innumerevoli sessioni di dialogo, può effettivamente portare a variazioni tangibili nel rapporto tra Henry e Delilah, ma, effettivamente, la storia, bellissima, non

cambia.

Gli autori hanno paragonato **Firewatch** ad una miniserie televisiva di alto livello.

Avendo praticato un *binge watching* videoludico, posso tranquillamente confermarlo: atmosfera, colori, direzione artistica, scrittura rendono **Firewatch** un’esperienza breve ma intensa. Non premiarla sarebbe davvero un peccato.

Andrea Chirichelli







IL PREZZO DELLA SOPRAVVIVENZA

Se domani l'umanità finisse di colpo per una delle tante possibili apocalissi a cui spiritosamente tiriamo la coda di tanto in tanto, rimanere a vivere in città tra bande di predoni ed enormi topastri mutati geneticamente e istericamente aggressivi non sarebbe l'idea migliore per garantirsi una speranza di vita superiore alla mezza giornata scarsa.

Manuali di storia alla mano, l'impresa più saggia per il sopravvissuto intenzionato a mantenere il più a lungo possibile questa precaria condizione sarebbe quella di avvicinarsi alle sponde di un fiume e seguirne il corso. O almeno questa è l'idea maturata negli studi di *The Molasses Flood* dove si è riunito un gruppo di fuoriusciti da *Irrational* – elegante giro di parole per raccontare la storia di quegli sviluppatori al lavoro sulla serie di *Bioshock* licenziati in tronco da un giorno all'altro dalla società proprietaria del franchise durante uno di quei giri di valzer che chiamano ristrutturazioni aziendali.

A prima vista *The Flame in the Flood*, il loro primo titolo nato sotto la nuova etichetta, porta con sé tutti i segni di una sorta di rigetto per la precedente occupazione, perché se dopo aver programmato per anni un gioco immerso in un'ambientazione futuristico-distopica che fondava la sua narrativa su una sociologia spicciola della società moderna si decide di spazzare via dalla faccia terra ogni essere umano e tutto il progresso tecnologico da lui prodotto per lasciare la sola protagonista in compagnia di un cane in balia dell'irruento corso del fiume e delle minacce di una natura di nuovo padrona del pianeta, beh, non serve aver letto tutto Freud per trovare un filo conduttore.

E forse potrò essere giudicato colpevole di malizia, ma *The Flame in the Flood* è la perfetta metafora di quel detto statunitense che suona come *shit happens*, traducibile con la consapevolezza che le cose possono

andare male di punto in bianco a prescindere dai nostri sforzi per farle andare bene, e spesso lo fanno, senza apparente motivo – in maniera irrazionale si potrebbe dire con beffarda ironia. Già perché mentre la piccola Scout scende il corso del Fiume – senza un nome, ma incarnazione di ogni grande fiume dell'epopea umana – insieme al suo fido cagnolino Aesop – ok, oggi le metafore si sprecano – non c'è nessuna garanzia che l'esperienza maturata in anni e anni di survival game, crafting e pianificazione del percorso possano essere sufficienti a garantirle la sopravvivenza per qualche miglia in più.

L'ingiustizia della condizione umana si nasconde dietro una singola parola, procedurale, che definisce la generazione causale del percorso, delle tappe che si incontrano lungo la strada, delle risorse che saranno disponibili e delle minacce che bisognerà affrontare o aggirare per impossessarsene. Lo scopo del viaggio è quello più terra



terra nella piramide dei bisogni dell'uomo, la mera sopravvivenza, legata a quattro parametri vitali di Scout – nutrizione, idratazione, temperatura corporea e riposo – che determinano semplicemente quale tra le innumerevoli potenziali cause di morte richieda l'attenzione più immediata.

L'impossibilità di una programmazione che estenda il suo orizzonte anche solo al medio periodo impone di pensare sempre solo al presente e rimpiangere le occasioni perdute. Con quell'amo e filo da pesca usati per curare una lacerazione provocata da un attacco dei lupi si sarebbe potuto costruire una trappola con cui catturare un cinghiale e cibarsene. Fa niente se adesso con le cannule a disposizione avrei avuto abbastanza materiale per costruire un pezzo di corda, lo sparuto spazio a disposizione nell'inventario mi serviva per accumulare il necessario a curare un'infezione, il cadavere di Scout se ne sarebbe fatto ben poco di una corda.

Ed è inutile pensare a cosa sarebbe successo scegliendo di approdare di fronte a quella fattoria sull'altra sponda invece che nei pressi della chiesa povera di risorse in cui Scout e Aesop si ritrovano ora, la corrente del fiume è vigorosa e indomabile, nemmeno un motore costruito con il fortunoso ritrovamento dei rari materiali utili allo scopo avrebbe cambiato il corso degli eventi, e ricaricare il salvataggio precedente non farebbe altro che metterci di fronte a un fiume identico, ma diverso: potrebbe non esserci alcun approdo in quel punto o essercene uno identico con altre risorse.

In balia degli eventi la sola strada percorribile è quella tracciata dai flussi nel disperato tentativo di aggiungere altri giorni alla tabella di viaggio, compiendo in ogni istante decisioni drammatiche per cui non si dispone di elementi sufficienti a valutarne le conseguenze anche nell'immediato. Non resta dunque

che ridurre il processo decisionale alla determinazione dell'elemento più utile qui e ora e retrocedere il futuro da certezza ad eventualità, la resa di fronte al ciclo inarrestabile generato da una scelta sbagliata, da un azzardo o una scommessa col domani immeritabilmente persa.

Il fallimento e la morte, o meglio il decadimento fisico di Scout che costringe ad osservarla mentre si muove lenta e drammatica lungo uno scenario che abbandona i colori e cede il passo alle ombre, diventa dunque un elemento di gioco al pari del crafting, non un incidente di percorso, ma un evento previsto, cercato, perfettamente integrato nell'economia dell'ecosistema di *The Flame in the Flood* al punto da avere un suo ruolo e un suo peso specifico. Morire diventa occasione per osservare un'infografica del proprio percorso riassunto nello spazio e nel tempo da immagini e cifre, giusto in tempo per risalire di nuova sulla



zattera qualche metro più a monte e riprendere un viaggio che non può condurre a salvezza alcuna, perché non è la salvezza la meta di Sout quanto una sopravvivenza da guadagnare metro dopo metro, onda dopo onda.

Tuttavia, a differenza di *Dark Souls* ed epigoni, la decisione di alzare l'asticella della difficoltà e costringere il giocatore a confrontarsi ossessivamente con la morte del proprio alter-ego non è una scelta di game design, ma una conseguenza diretta della filosofia su cui il gioco poggia le basi, intesa in questo caso come riflessione sulla condizione umana e non come omaggio a un'epoca videoludica – in cui per altro la calibrazione della difficoltà puntava a stimolare l'elargizione di monetine e non certo lo sviluppo della sincronia occhio-mano.

L'inseguimento di una sorte più clemente si ripete così in un ciclo

di morte e ripartenza dall'ultimo accampamento nella speranza che il nuovo sentiero tra le sponde tracciato dal motore procedurale sia più generoso in termini di risorse. Perlomeno, finché non si scopre che l'inventario di Aesop non è toccato da eventi terreni come la morte, ma mantiene al suo interno tutto ciò che vi viene depositato, un'assicurazione sulla vita di cui beneficiare nell'aldilà della prossima incarnazione.

Una trovata che da un punto di vista puramente utilitaristico semplifica in maniera decisa la progressione di gioco, trattandosi in buona sostanza di uno scrigno magico in cui custodire le risorse più preziose quando le cose si mettono male per concedersi una partenza più favorevole nella partita seguente. Nell'ottica di chi invece ancora si illude di trovare qualche spunto di riflessione con un pad tra le mani, invece, il ventaglio di opzioni che

l'inventario di Aesop spalanca arriva gelida e raggelante come una coltellata tra le scapole.

A quel punto non è più solo la stralunata colonna sonora, melodie tra rock e folk che non si fanno mai mancare un giro di fisarmonica, a riempire la stanza di malinconia, né i colori saturi di quel sud degli States indefinito e decadente lungo cui navigano le figure dinoccolate di Scout e Aesop ad evocare un senso di inquietudine vago e costante. A quel punto è la consapevolezza di essere perfettamente in grado di far morire di stenti una ragazzina digitale pur di conservare l'ultima fetta di torta di mais per garantirsi una vita migliore dopo la morte a convincermi che *The Flame and the Flood* mi abbia raccontato della sopravvivenza – e di riflesso della natura umana – forse più di quanto fossi pronto a scoprire.

Claudio Magistrelli





T H E W I T N E S S

L'ARTE DELL'ALLEGORIA DI JONATHAN BLOW



Cosa fare dopo aver realizzato praticamente dal nulla un gioco che molti non hanno esitato a definire un capolavoro, nonché uno dei principali artefici – se non il principale – della rivoluzione indie che ha cambiato il volto del panorama videoludico dagli anni 2000 in poi?

Sono passati ormai più di 7 anni da quando **Jonathan Blow** ha portato *Braid* su XBLA, la piattaforma di pubblicazione per piccoli giochi indipendente allestita da Microsoft su Xbox 360, la piazza Tahrir della primavera indie che ha investito il mondo delle console. Secondo lo scorrere del tempo tecnologico, grosso modo un paio di ere geologiche.

Anche solo rimanendo nel circoscritto giardino delle home console, il mondo da allora ha praticamente cambiato il suo asse. Oggi è Sony il Mecenate dello sviluppo indipendente e gli indie sono usciti dalla nicchia in cui erano confinati per diventare killer app, la cui esclusività sposta un numero considerevole di unità in chiave *console war*. Mentre la

rivoluzione faceva il suo corso, altri si sono alternati sul palco ad arringare la folla. Jonathan Blow invece è rimasto dietro le quinte impegnato a lavorare al suo prossimo gioco, lontanissimo da *Braid* sotto quasi ogni punto di vista.

Anzi, definirlo il “suo” videogioco sarebbe ingeneroso. *The Witness* nasce come un investimento, un progetto in cui far confluire tutto quello che Blow ha guadagnato con *Braid* e comprarsi la libertà di alzare ancora un po’ l’asticella – per questo non bisogna commettere l’errore di guardare con antipatia alle sue dichiarazioni sugli incassi della prima settimana su Twitter, anzi, meglio leggere direttamente la versione lunga.

The Witness è un lavoro di squadra, di un team di 8 persone che Blow ha selezionato valutando l’apporto che ciascun elemento avrebbe potuto dare alla sua idea, basandosi su criteri lontani da quelli normalmente adottati dall’industria: Orsolya Spanyol, la principale responsabile del balzo artistico compiuto dal gioco negli ultimi anni di sviluppo, è entrata nel

team quattro anni fa, subito dopo aver terminato gli studi senza alcun tipo di esperienza pregressa nel settore.

Si tratta di quel tipo di libertà che può concedersi solo chi sta investendo soldi suoi e non di un publisher, che poi è l’unico modo per potersi prendere tutto il tempo necessario per pubblicare il gioco solo quando il suo aspetto finale combacia al 100% con l’intenzione di chi l’ha ideato, anche se nel frattempo gli anni passano. Soprattutto se il gioco in questione è un puzzle-game nato come atto d’amore verso *Myst*, con centinaia e centinaia di enigmi da risolvere.

Se il richiamo più esplicito nell’ispirazione di *The Witness* è quello verso la suggestiva avventura grafica pubblicata dai fratelli Miller nel 1994, implicitamente è dura non cogliere suggestioni che riportano direttamente alle atmosfere e alle ambizioni di *Lost*, fin dall’incipit che ci porta all’esterno attraverso uno stretto cunicolo sotterraneo. C’è un’isola che non ha un dove, sospesa in una bolla temporale al cui interno tutto pare



essersi cristallizzato. Intorno a noi solo frammenti di un passato indecifrabile, edifici tra le macerie, statue enigmatiche e ancor più oscuri meccanismi, unici segni umani tra una natura dominante e mozzafiato. E poi il mistero, ovunque e in ogni sua forma.

Enigmi o meglio labirinti, come li ha definiti lo stesso Blow. Schemi al cui interno bisogna semplicemente muovere una linea da un punto iniziale fino all'uscita seguendo un set di regole.

Semplicemente, ovvio, è un eufemismo, perché quel set di regole via via più complesso deve essere appreso in via del tutto autonoma, per intuizione o imitazione. Non c'è nessun tutorial ad accogliere il giocatore, solo una serie di puzzle iniziali più lineari, utili a capire le meccaniche più basse della scala di conoscenza che nei panni di giocatore ci viene richiesto di scalare. Oltre questo primo gradino si staglia l'intera isola divisa in zone liberamente accessibili da subito con la sua vastità di enigmi

da affrontare, a patto di conoscere la chiave, ovvero la conoscenza di tutti i set di regole aggiuntivi richiesti fino a quel punto.

Questi si apprendono unicamente esplorando, tenendo alta l'attenzione e sommando per cumulo tutte le nozioni apprese lungo il processo di scoperta in un processo di auto-didattica che può arrivare a permettere, se non a richiedere, il ricorso a elementi esterni al gioco come la fotocamera di uno smartphone.

Presto tuttavia emerge la sensazione che il gioco stesso sia esso stesso un mistero. Che la sua esistenza sia legata alla rivelazione di significati che vanno oltre quelli più superficiali strettamente legati ai puzzle.

Il fatto stesso che la risoluzione di un enigma conduca sempre e inesorabilmente all'attivazione di un altro pannello-enigma, senza celebrazioni, plot-twist o improvvisi cambi nella struttura del gioco

trasmette a tratti angoscia, l'assenza di una risposta incastonata nei puzzle costringe a credere che le risposte siano altrove, là fuori. Di colpo l'isola se osservata dal punto giusto inizia a trasmettere messaggi. Letteralmente. Riflessi, giochi d'ombra, simmetrie e prospettive rivelano allo sguardo attento molto più di quello che l'occhio potrebbe cogliere al semplice passaggio.

Intorno alla miriade di piccoli labirinti che costellano ogni anfratto dell'isola, le mura di un labirinto mentale ben più imponente si stagliano imprigionando il giocatore al suo interno. Mentre set di regole sempre più elaborate si accatastano gli uni sugli altri, si passa dalla frenesia di capire i meccanismi di gioco alla curiosità di decifrare il messaggio di *The Witness*.

Perché a differenza di *Myst*, l'isola di Blow non è solo un covo di enigmi rivolti a tutte quelle menti abbastanza brillanti da scoprirne la soluzione, ma anche un racconto che parla di fede, scienza e



spiritualità, una narrazione filosofica, metafisica o forse addirittura esoterica che si interroga sul rapporto tra le idee e i simulacri, sul ruolo della percezione nel nostro rapporto col reale e con l'astratto – leggete a quali riflessioni può condurre anche uno solo di questi giochi prospettici.

Ancora una volta è *Lost* il riferimento principale, ma non dovendosi confrontare con un'audience ottusa che pretende risposte preconfezionate da ingurgitare, *The Witness* fornisce semplicemente al giocatore tutti gli elementi per giungere da solo a una risposta giusta o sbagliata che sia, lusso che *Lost* si è potuto concedere solo per metà del suo percorso. Al massimo potete raggiungere Blow su Twitter e chiedere direttamente a lui conferma delle vostre ipotesi interpretative: finora il dibattito si è rivelato qualitativamente superiore alle incessanti domande sul purgatorio a cui hanno dovuto rispondere Carlton e Cuse. (Non è una battuta, Blow risponde

davvero).

Nonostante l'umiltà di Blow – lui stesso è il primo a sottolineare ogni volta che può il contributo indispensabile degli altri membri del team alla buona riuscita del gioco – *The Witness* è figlio e diretta espressione della visione del mondo di Blow, come e ancor di più rispetto a *Braid*, sul cui significato intrinseco si riflette e si scrive ancora oggi.

Con questa accoppiata di giochi Blow balza a pieno titolo nel ristretto novero delle figure autoriali prodotte dall'industria del videogioco. Rispetto ad altri suoi colleghi illustri, Kojima su tutti, Blow mostra persino un maggiore raffinatezza e un livello di confidenza con le potenzialità del medium ancora più raffinato, distinguendo tra contenuto e contenitore, mezzo e messaggio. Come detto *The Witness* parla di arte, filosofia e religione, ma non lo fa mai sul piano esplicito, ovvero senza mai parlare direttamente al giocatore di arte, filosofia o religione: il lato

visibile di *The Witness* trasmette sempre l'immagine di un puzzle game impegnativo, stimolante e visivamente appagante.

Eppure che il gioco parli di altro rispetto agli enigmi lineari che propone, è evidente, senza necessità di citare apertamente quell' "altro" come di solito il videogioco – anche nel caso di titoli più profondi della media – si ritrova a dover fare.

La consapevolezza più piacevole che *The Witness* lascia in eredità è la convinzione che *Braid* non sia stato un caso, ma un primo tassello di un discorso più ampio in cui *The Witness* va ora a incastrarsi, quella visione del mondo che Blow sta affidando ad un corpus di opere di cui in futuro si potranno studiare tematiche e influenze.

La rivoluzione non sarà trasmessa in tele, ma videogiocata.

Claudio Magistrelli







SUPERHOT

Il paragone potrà sembrare azzardato, ma seguitemi. Quando nel 1907 Picasso sconvolse il mondo dell'arte, avviando quella fase che oggi conosciamo come arte moderna, lavorò su due fronti opposti. Da un lato agì per sottrazione, spogliando la sua arte da ogni orpello o manierismo, regredendo nello stile verso la semplicità visuale dei disegni dei bambini o delle rappresentazioni rupestri, mentre sul versante opposto l'introduzione della quarta dimensione, ovvero la contemporanea rappresentazione di ogni punto di vista sul soggetto in un dato istante, tracciava una strada da cui l'arte non avrebbe più potuto fare ritorno.

Nel suo piccolo, **Superhot** compie la stessa rivoluzione nel mondo degli shooter. Negando prima ogni centralità all'estetica col suo fascinoso low-poly style in bianco su cui spicca solamente il rosso nei nemici e delle scie dei proiettili ed estirpando poi il tempo dal mazzo delle variabili date per assodate, affidandolo al controllo indiretto del giocatore.

Il tempo scorre solo quando ci si muove, dice lo slogan, ma è una bugia, per quanto piccola e bianca come lo scenario. Il tempo scorre comunque in **Superhot** anche mentre si tengono le mani lontane dal pad, ma lentissimo. Per accelerare bisogna muoversi, ma così facendo si attiva il perverso meccanismo in cui il nostro avatar si trova incastrato. Non ci sono livelli in **Superhot**, ma scene di un film di John Woo in cui si viene calati in medias res: basta un movimento per avviare l'inevitabile pioggia di piombo in arrivo.

Ambienti standard, riconoscibili al primo colpo per la loro perfetta adesione allo stereotipo dell'ambientazione action nonostante la loro traduzione coinvolga pochi poligoni e ancor meno colori, fondamentalmente tanto bianco e qualche sfumature di grigio necessarie alla profondità. Eppure eccoli lì il bar orientale, la stazione, il treno in corso, gli uffici della multinazionale malvagia, perfetti nella loro atmosfera a dettaglio zero, congelati nella semi-immobilità di inizio livello, prima che le mani si

avvicinino al pad.

Giocando con delicatezza sugli input di movimento però il tempo può iniziare a scorrere lentamente ed è in quel momento che lo shooter si trasforma in qualcosa d'altro. Un puzzle, forse, o addirittura uno strategico a turni, in cui ogni mossa consuma la risorsa più preziosa – il tempo appunto – e la propria relazione con ciò che ci circonda va ripensata in termini di causa/effetto.

Raccogliere l'arma che il red guy di fronte a noi ha lasciato andare dopo una gomitata al volto può volere dire sprecare preziosi decimi di secondo che ci avrebbero consentito di ruotare verso destra, notare la scia rossa del colpo in avvicinamento e scansarlo. Paradossalmente le armi diventano l'elemento meno importante per riuscire a sopravvivere fino alla fine della micro-sequenza in cui ci si sta muovendo. Conta molto di più la consapevolezza spaziale, l'attenzione nel notare le luci rosse che segnalano i punti di ingresso dei nemici in



Tempus fugit

scena, la rapidità di calcolo per cogliere le implicazioni spazio-temporale della prossima mossa che si ha in mente.

Può sembrare complicato all'apparenza, ma **Superhot** gioca con concetti che in fondo sono innati nella nostra quotidiana rielaborazione della realtà sensoriale e una volta scoperto che la manipolazione del tempo permette di alterare i rapporti standard che lo legano allo spazio e alla velocità, **Superhot** sposta la sfida su un piano superiore, quello della spettacolarità.

Spinti dal replay a velocità reale che conclude ogni scena sovrastato dall'incessante voce fuori campo che ripetete ossessivamente **SUPER HOT**, un mantra difficile da estirpare dai propri pensieri, l'obiettivo in breve passa dalla mera sopravvivenza all'elaborazione della sequenza di gesti più spettacolare ed adrenalina per concludere la scena.

Una formula che ruota intorno ad una rivoluzione copernicana fondata

sull'alterazione di una singola meccanica di gioco, ma che spinge inesorabilmente a consumare in un paio di sessioni la manciata di ore necessarie a completata la main story.

E tutto mentre la trama, portata avanti attraverso un'interfaccia che simula un sistema operativo testuale, gioca a sua volta col giocatore: prima costringendolo a compiere azioni estranee al comportamento abituale nel contesto di uno shooter come un cagnolino obbediente e poi obbligandolo a riflettere sui concetti di controllo, dipendenza, rapporto uomo/macchina e immersione tecnologica, in un crescendo di straniamento e inquietudine che culmina inevitabilmente nel meta-refenziale, senza tuttavia sconfinare nel paraculo.

In rapporto ai 25€ richiesti su Steam o Xbox Store, la durata della campagna principale, misurabile in un paio di sessioni intense, potrebbe spingere a desistere dall'acquisto impulsivo in attesa dell'inevitabile passaggio in saldo.

Ma al di là del fatto che a campagna concluso intervengano sfide ed *Endless Mode* ad aggiungere almeno un'altra decina d'ore all'ineluttabile storia d'amore che sboccherà tra voi e il gioco, **Superhot** è lo shooter più innovativo che mi sia capitato di giocare da anni a questa parte, e basterebbe questo a farlo balzare di colpo cima a qualunque wishlist a discapito dell'ennesimo sequel mascherato con un 1 piazzato nel titolo.

E sia chiaro, non vi sto dicendo che **Superhot** è lo shooter più innovativo che mi sia capitato di giocare da anni a questa parte perché il gioco mi ha chiesto di farlo.

Anche se, sì, il gioco mi ha davvero chiesto di dirvelo.

E non è nemmeno la cosa più strana che mi sia successa all'interno di **Superhot**.

Claudio Magistrelli





DAYS of the CONTACT





L'estate del 1993 me la ricordo bene per due motivi.

Il primo è che fu la prima che trascorsi da solo a Milano, dopo aver impacchettato i miei genitori e averli spediti a fare un tour del centro Italia in macchina. Il secondo è che la trascorsi a stragiocare *Sim City 2000* e *Day of the Tentacle* su un Pc appena comprato con i soldi, grondanti sangue, ottenuti dalla vendita del mio amatissimo Amiga 500 espanso a 1 mega. *Day of the Tentacle* venne pubblicato il 23 giugno: in pratica mi urlava "Ehi, sto qui, adesso hai tutta l'estate per risolvermi". A quei tempi Lucasarts era reduce da un paio di giochi killer (*Indy and the fate of Atlantis* e *Monkey 2*) che me l'avevano fatta diventare "software house preferita di sempre", anche se contestualmente mi avevano fatto capire che per il mio Amiga i giorni di gloria erano finiti.

Avendo adocchiato il titolo dopo una

preview letta su TGM, avevo corrotto il commesso di Pergio, unico negozio di Milano dove si potessero trovare giochi originali ed un minimo di competenza ludica, affinché mi avvertisse non appena avesse ricevuto le prime confezioni in inglese. Così fece e dai primi di luglio iniziai a trascorrere molte ore notturne immerso nelle tre linee temporali in cui finiscono i personaggi del gioco, tra dizionari, per cogliere ogni sfumatura dei dialoghi partoriti dalla sadica coppia Schaefer/Grossman e the freddi per allontanare il sonno e alleviare almeno parzialmente l'afa estiva milanese.

Nel corso degli ultimi vent'anni ho sempre dato per scontato che tutti riconoscessero in *Day of the Tentacle* il miglior videogioco mai creato da mente umana e devo ammettere che mi stupisco ogni volta che come alternativa vengono proposti altri. Perché *Day of the Tentacle* è PALESEMENTE

il miglior videogioco mai creato. Sine ulla dubitatione. Tuttavia, visto che Lucasarts non esiste più, che le nuove generazioni non conoscono l'originale e che da ieri è disponibile una scintillante versione *Remastered*, forse è il caso che torni a spiegare perché in *Day of the Tentacle* c'è molto, molto, molto genio. E altrettanta sregolatezza.

Per capire meglio l'impatto devastante che *Day of the Tentacle* ebbe sul mondo dei videogiochi, bisogna sforzarsi e tornare, almeno mentalmente, ad un tempo in cui le avventure grafiche rappresentavano l'unico mezzo per veicolare una qualche forma di narrazione all'interno dei videogiochi. A differenza di molti titoli, anche attuali, le avventure grafiche (Lucas specialmente, ma non solo) rappresentavano una mirabile sintesi tra gioco e storia, offrendo il meglio di entrambi gli aspetti.

Il Pc, nell'estate del 1993 era da poco



salito al potere, detronizzando Amiga ed ST e le console a 16 bit vivevano gli anni di massimo splendore, ma giocando, letteralmente, su piani diversi, così mentre qualcuno in Giappone pianificava la conquista del mondo, le avventure Lucas raccoglievano medaglie d'oro, top score ed elogi sperticati da tutte le riviste (cartacee) dell'epoca. Davvero, era un periodo fantastico: ogni mese scoprivamo improvvisamente, aprendo le pagine di un mensile, che c'erano 2-3 titoli da avere assolutamente e altrettanti che "ad avere i soldi...", oggi invece...vabbè, non divaghiamo.

Day of the Tentacle è un chiaro omaggio di Tim Schaefer e Dave Grossman ai corti animati degli anni '50, quelli realizzati da Chuck Jones e Tex Avery, in cui le gag visuali erano sufficienti a

far scattare la risata senza bisogno di dialoghi a supportarle. Il miracolo dei due autori consiste proprio nell'unire sapide battute testuali a gag visive, mescolando il tutto con enigmi mai troppo frustranti, un'atmosfera gioiosamente idiota e un'ambientazione incredibile, frutto del ribaltamento delle tre unità aristoteliche di spazio, luogo e tempo.

Punto di forza del gioco è la sontuosa e caricaturale grafica pensata da Peter Chan e Larry Ahern, che resero *Day of the Tentacle* unico, ma talmente unico nel suo genere, da risultare inimitabile, se non da Lucasarts stessa (in *Sam & Max*). Mentre tutti miravano al realismo, con risultati spesso imbarazzanti, Chan e Ahern guardavano ai cartoni animati, ai colori sgargianti, alle prospettive irregolari.

Una scelta vincente: è vero che il 2d non invecchia e il 3d sì, ma nessun gioco è invecchiato bene come *Day of the Tentacle*, tant'è che la *Remastered* si è limitata a fare un upgrade alla versione originale per renderla gradevole e meno pixellosa sui tv HD, ma nulla di più (ben diversamente, per esempio, dalle nuove versioni di *Monkey Island*).

Uno degli aspetti che maggiormente mi colpì ai tempi fu il commento musicale, che ho sempre faticato ad inquadrare in un genere specifico.

A volte mi capitava di mettere in pausa il gioco e fare altro tenendo come sottofondo la partitura irregolare del gioco, uno degli esempi più fulgidi dell'efficacia del sistema iMuse, che adattava in tempo reale il commento musicale alle vicende narrate sullo



schermo. Il mio brano preferito era (è) *Green T And The Sushi Splatters*, che incarna alla perfezione la follia sottesa all'intera operazione ludica.

E l'edizione *Remastered*? Beh, se avete avuto la forza di leggere fin qui posso premiarvi dicendovi che è venuta benissimo. L'edizione PS4, quella da me provata, non fa rimpiangere quella del 1993, grazie all'ottima gestione del menù, che invece di essere in basso con la scelta tra le varie azioni da compiere è circolare e mostra solo le azioni possibili con un personaggio o un oggetto, cosa che indubbiamente semplifica ulteriormente un gioco già facile (per chi è abituato alle avventure Lucas, cioè oramai pochissime persone).

Lascia più perplessi l'inventario, che una volta aperto si sovrappone all'immagine

del gioco, ma ci si fa l'abitudine abbastanza in fretta.

Ovviamente, come nei port di *Monkey Island*, è possibile passare dalla nuova alla vecchia grafica premendo un tasto e ci sono una valanga di extra interessanti (che da soli valgono l'acquisto del gioco, per chi lo conosce già a memoria): un commento audio degli sviluppatori, con Tim Schafer & soci che raccontano una sacco di aneddoti sulla lavorazione del gioco e una gallery di bozzetti che ci permettono di capire il grande lavoro degli artisti Lucas. Ah, *Maniac Mansion* c'è, anche in questa versione.

Ho giocato a *Day of the Tentacle* così tante volte che oggi so finirlo con gli occhi bendati e le mani legate e pagherei volentieri una discreta somma alla Lacuna Inc, per farmi togliere dalle

mente ogni ricordo del gioco, in modo da poterlo affrontare come feci la prima volta 23 anni fa. Difficile dire quanto possa interessare un titolo del genere alle nuove generazioni: la golden age delle avventure è finita da un pezzo e la presenza dell'interfaccia testuale rischia di far apparire *Day of the Tentacle* più vetusto di quanto non sia in realtà.

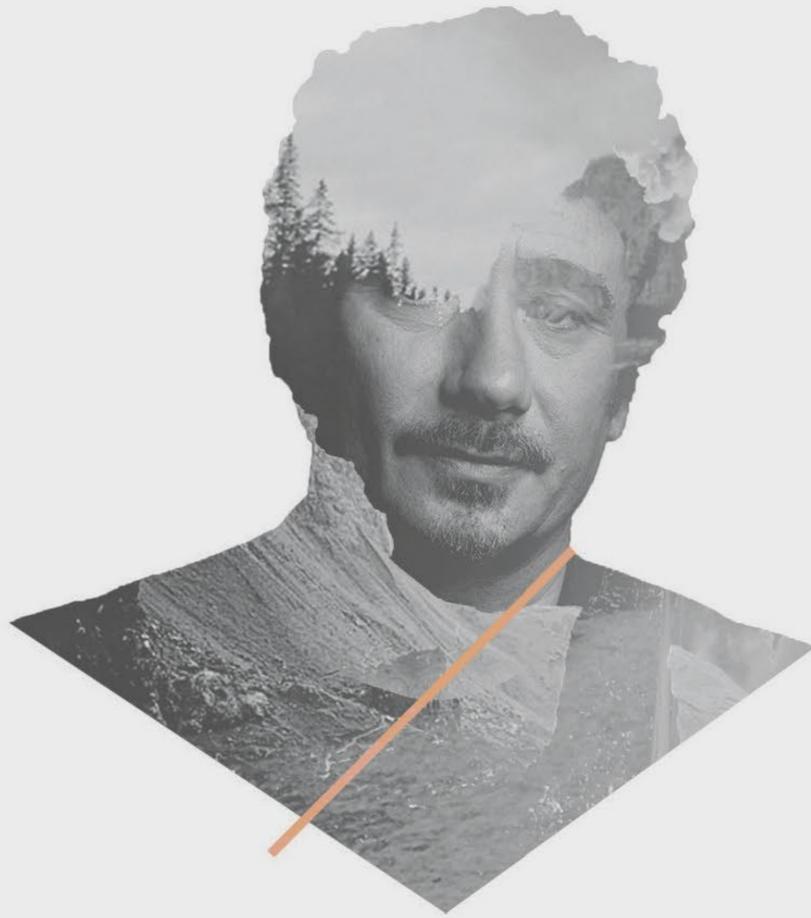
Pur non essendo più campioni di vendita, le avventure grafiche continuano ad esistere, specie su Pc, anche se, per quanto ben fatte, non hanno il carisma e il fascino di quelle storiche eppure chissà, magari anche oggi, a 23 anni dalla sua release originale, *Day of the Tentacle* potrebbe diventare il gioco preferito di qualcuno che non l'hai mai giocato...

Andrea Chirichelli

TIROMANCINO



IL RESPIRO DEL MONDO
E LE ONDE DEL MARE



Arriva a due anni dall'ultimo successo discografico Indagine su di un sentimento, (ricordate la bella canzone *Immagini che lasciano il segno...*) il nuovo album di **Tiromancino**, *Nel respiro del mondo*, dedicato alla natura e al mare.

Federico Zampaglione, anima e leader della band romana, spiega il cambio di rotta e di sound che ha investito il gruppo: *"Volevo qualcosa di diverso, di nuovo per noi. Rispetto al passato è un lavoro meno scuro e più sereno. Un album nato davanti al mare"*.

Dice Zampaglione *"Ho cercato di regalare all'ascoltatore un senso di spazio immenso e di natura incontaminata, che rigenera e riempie gli occhi, la mente e il cuore, attraversandoci con tutta la sua sconfinata bellezza"*.

Infatti, accanto all'incanto per il paesaggio (soprattutto marino) in questa personale dimensione naturale, Federico ci canta l'emozione dell'amore e del vivere insieme, contrapposta al dolore del perdere i suoi affetti e alla paura di non saper più cogliere la bellezza del vivere.

Emozioni che traspaiono evidenti nella struggente ed intensa ballad *Mare aperto*, e che si stemperano, poi, nelle suggestioni caraibiche e marinaresche della bellissima *Onda che vai* (uno dei brani scritti col padre Domenico, che vi ha aggiunto reminiscenze di Hemingway e di Neruda) o nello sperimentalismo ambient di *Il linguaggio dei pesci*, forse il più tiromanciniano dei brani di questo album, il cui afflato epico si sposa perfettamente con il moto ondivago degli oceani.

Nel disco ci sono poi episodi più melodici e tradizionali, come *Tra di noi* o *L'ultimo treno della notte* (titolo scelto in omaggio, credo, al thriller di Aldo Lado, che conferma la passione di Zampaglione per il cinema cult italiano) e che, ancora una volta, ci fa pensare a cosa avrebbe potuta essere (in fieri) la collaborazione tra Zampaglione e il grande maestro Franco Califano.

A conferma delle intenzioni innovative, soprattutto a livello di sound, troviamo le suggestioni hip-hop di *Molo 4* e le tentazioni elettro-pop (non del tutto risolte) di *Imprevedibile* che aprono

a nuovi spazi sonori e letterari con cui confrontarsi, incentivati dalla produzione di Luca Chiaravalli.

Insomma, Federico Zampaglione ha confezionato un album maturo e coraggioso, le cui sonorità accurate e raffinate attingono al meglio della musicalità italiana dei nostri giorni, senza mai tradire la sua personalità, inconfondibile, di artista sensibile ed in continua evoluzione.

Dopo l'apripista *Piccoli Miracoli* non è facile dire quale possa essere il prossimo singolo, data la potenzialità di molti dei dieci brani di questo album che vi consiglio senza riserve.

Da ricordare che il video di *Piccoli miracoli* (scritto e diretto dallo stesso Zampaglione), dedicato a tutte le donne, al loro grande coraggio e forte determinazione di fronte agli obiettivi da raggiungere, è stato proiettato lo scorso 8 marzo nei cinema.

Gianpaolo Saccomano

BLACKSTAR



LA LUCE DELLA STELLA NERA DI DAVID BOWIE

Difficile tirare in ballo le coincidenze quando si parla di **David Bowie** e non avere invece il sospetto che un progetto come quello di *Blackstar*, il suo ultimo 25° folgorante album di studio, non fosse stato studiato, realizzato e consegnato al pubblico, con il preciso intento di farne un testamento artistico

e musicale, a suggello di una carriera che ha davvero pochi pari nell'Olimpo della storia del rock e della musica contemporanea. Anche le dichiarazioni "a caldo" del producer Tony Visconti, dopo l'improvvisa scomparsa del Duca Bianco, sembrano sostenere questa ipotesi.

Dire che "*Blackstar*" sia un'opera immediatamente fruibile dalla maggior parte del pubblico bowiano è un azzardo. Nonostante tutto il suo potenziale evocativo e quella sorprendente libertà stilistica che lo pervade, ai più risulterà un album ostico e di non facile ascolto.

Da grande fan della musica e dell'arte di Bowie mi permetto, però, un consiglio prezioso: non ascoltatelo con intenti agiografici e celebrativi e, soprattutto, non fatelo con la presunzione di darne un giudizio immediato. Lasciatelo sedimentare nelle vostre orecchie e nel vostro cuore e poi riascoltatelo ancora ed ancora... ogni volta riuscirete a coglierne elementi nuovi ed inaspettati e a man mano ve ne sentirete sempre più attratti e coinvolti, fino a che non potrete più fare a meno di ammettere che, anche e soprattutto questa volta, il nostro amato Duca Bianco si è mosso nel futuro della musica e nell'universo del suono con la capacità di andare oltre e cogliere ciò che l'intero suo percorso artistico e sonoro ha saputo convogliare in una preziosa alchimia, dove avantgarde e sperimentazione suggellano il testamento di un grande della Musica dei nostri tempi.

Analizziamo un po' più in dettaglio i contenuti di questa sua opera che giunge tre anni dopo il R&R di *The Next Day* in un momento così difficile e sofferto, ma per noi ancora completamente sconosciuto della malattia dell'artista.

Blackstar, l'incredibile opening-brano di oltre undici minuti che Bowie ha voluto come anticipazione dell'album, è quanto di più sintomatico si poteva concepire, non solo del suo progetto di "musica assoluta", ma anche (e purtroppo ora lo sappiamo!) della sua condizione esistenziale di malato terminale. Assai lontano dal concetto di rock-song è, in realtà, una vera e propria suite, strutturata in due parti. La prima contraddistinta da un'atmosfera cupa e contorta, frastagliata dai synth e dalla batteria elettronica e resa ancora più sofferta (e sofferente) dal tono di voce, insolitamente basso, che usa nel cantato e che il sax del virtuoso Donny Mc Caslin, con i suoi stranianti fraseggi free-jazz, rende ancora più gelida e siderale; la seconda parte è invece più

melodica e solare e Bowie l'interpreta con un feeling e una verve emotiva che ci ricordano le sue meravigliose performance della fine degli anni Settanta, ma a tratti anche qualcosa del miglior David Byrne, cosparsa com'è qua e là da cori ed arrangiamenti evocativi alla Dead Can Dance e da un flauto irriverente e vagamente prog.

'Tis a Pity she was a Whore, sorta di invettiva contro la Seconda Guerra Mondiale, arriva subito dopo a riportarci su binari appena appena più convenzionali e terreni. E' una traccia dalla ritmica incalzante, con un beat hip-hop teso e vibrante, reso melodico dalla voce calda e sensuale del Duca, che il sassofono però contrappunta in maniera antitetica e non scontata, vicina al miglior Gato Barbieri.

E' poi la volta di *Lazarus*, il mio brano preferito, dall'impatto sonoro affascinante e molto coinvolgente emotivamente, che fa parte del soundtrack dell'omonimo musical di grande successo che Bowie ha messo recentemente in scena a off-Broadway. Il Duca lo canta come ci aveva abituato ed il suo incedere sinuoso e notturno, con qualche accenno di chitarra goth, lo rende particolarmente suggestivo e accorato, auspicandoci che già il nostro grande artista stia preparandosi, come Lazzaro, ad una sorta di resurrezione, non solo del corpo, ma anche dello spirito e della mente.

Più ostico e meno comunicativo, il successivo *Sue (or in a season of crime)*, che era già presente nella raccolta *Nothing Has Changed*. Brano dalle sonorità funky, che la chitarra di Ben Monder stravolge con inserti secchi e distorti, frastagliati e dissonanti, capaci di sovrapporsi alla ritmica incalzante, scandita dal basso di Tim Lefebvre. Anche *Girls Loves Me* è una sorta di marcia cupa, sperimentale, quasi avanguardistica. Brano difficile, ipnotico, dall'andamento lento e disperato, sottolineato da una voce

distante e sofferente che ci conduce a musicalità dissonanti e quasi cacofoniche.

A salvarci da questi abissi di disperazione sonora, arrivano però *Dollar Days* e la conclusiva *I Can't Give Everything Away* che ci riportano alla "forma canzone" e ad una dimensione più pop, in cui la luce e un barlume di speranza fanno ancora capolino e la voce del Duca ci conforta di fronte al dolore della fisicità.

La prima è una splendida ballad in cui il quartetto jazz di Mc Caslin dà il meglio di sé, lasciando spazio alle sonorità struggenti e coinvolgenti del sax tenore che incede verso un finale maestoso. *I Can't Give Everything Away* è melodica, aperta, forse più convenzionale, ma molto "bowiana" e per alcuni istanti ce lo fa sognare in elegantissimo abito da sera, impeccabile e fascinosa, ad improvvisare un musical per angeli e altre creature celesti, in quella sorta di Paradiso della Musica in cui la sua anima sarà già certamente trasmigrata.

Ed è proprio così che vogliamo ricordarcelo, senza tralasciare la sua evoluzione costante nell'arte, nella musica e nel look, unita da quasi cinquant'anni di splendide sonorità e grande spettacolo, sempre un passo avanti (talvolta anni luce...) rispetto a tutto, nella musica, nel cinema, nello star-system: Bowie, un Artista tout-court, inarrivabile e insondabile, che ha riempito i nostri cuori e i nostri silenzi con i suoni e le suggestioni dei tempi che ci circondano e che nostro malgrado ci cambiano giorno dopo giorno.

Addio Ziggy... addio Major Tom... addio Duca Bianco, la tua "stella nera" e senza "orizzonte degli eventi" ha lasciato per l'ultima volta trasparire la luce della tua musica, a suggello della tua esistenza di "uomo caduto sulla Terra"...

Gianpaolo Saccomano

ACROBATI

A man with a beard and intense expression is looking through a circular metal frame. He is pointing directly at the viewer with his right hand. The background is dark and textured.

IL FUNAMBOLISMO MUSICALE
DI DANIELE SILVESTRI

Lasciato volutamente a decantare per qualche tempo come si fa servendo il vino buono appena stappato, è arrivata l'ora di riconoscere ai lettori di **Players** che l'ultimo album musicale di inediti di **Daniele Silvestri, *Acrobati*** – che, lo ricordiamo, arriva a ben cinque anni di distanza dal comunque interessante *S.c.o.t.c.h.* – è il lavoro più maturo e il migliore dell'intera carriera dell'artista romano.

Forte del successo che la collaborazione con i colleghi Niccolò Fabi e Max Gazzè gli ha giustamente tributato, Daniele Silvestri ha confezionato un album di ben diciotto brani, assolutamente eterogenei e, per certi versi, decisamente originali, anche per un'artista anticonformista e "coraggioso" come si è sempre dimostrato.

Nato da spunti, idee ed appunti musicali prima travasati su iPhone e poi elaborati live in sala di registrazione, va precisato che ***Acrobati*** è il risultato non soltanto della variegata sensibilità musicale di Daniele, ma anche delle numerose collaborazioni (particolarmente azzeccate) che costellano questo disco, impreziosendolo e affinandolo ulteriormente.

Da Roberto Dellerà (Afterhours) a Diodato, da Caparezza a Diego Mancino, da Roy Paci fino ai Funky Pushertz, tutti contribuiscono alle suggestioni musicali e ai differenti *mood* che il cantautore romano, ex "uomo col megafono", ha deciso di assemblare in questa sua funambolica fantasia musicale.

Molto riuscito, ad esempio, è il brano con Caparezza, *La guerra del sale*, un

bel pezzo rock sorretto da un testo incalzante e fortemente politicizzato che permette a Silvestri, acrobata della parola, di competere con chi, come il "Capa" (cazzaro della musica per autodefinizione...) ha fatto del gioco di parole e del doppio senso il suo marchio di fabbrica.

Altro pezzo forte dell'album è *Quali Alibi*, singolo molto efficace, che ci ricorda (in maniera soltanto apparentemente scanzonata) l'impegno e la tipica vis polemica dell'artista, che ha il coraggio di denunciare la mancata consacrazione popolare dell'attuale leader di governo e le "pastette" tipiche della nostra politica nazionale.

Sorprende anche *La Verità*, brano dall'andatura jazz che ha molte suggestioni Contiane e che Silvestri canta senza pretese da *crooner*, che risulterebbero poco confacenti alla sua vocalità sussurrata e molto spesso parlata.

A dispetto dei pronostici, invece, forse omaggia De Gregori, sia per le sonorità da ballata popolare sia per la tematica antimilitaresca che ne traspare.

In ***Acrobati***, dunque, accanto a canzoni musicalmente più strutturate (*La mia casa*, *Bio boogie*, *La mia routine*) troviamo anche brani minimali, ma comunque intensi, come *Pensieri*, che affronta tematiche difficili e scomode all'interno del rapporto di coppia e dei sentimenti, oltre a semplici divertissement come *Tuttosport* o *L'Orologio*, che seppur non del tutto convincenti, ben si inseriscono in un album di quasi un'ora e un quarto di musica e parole, sorprendente per freschezza,

originalità e maturità artistica.

Un ottimo disco, insomma... che, nonostante certe matrici "populariste" che ostinatamente alcuni circuiti radiofonici ed intelligenze finto-sinistroidi si ostinano continuamente ad affibbiargli, considero il miglior disco italiano dall'inizio di questo 2016.

Non a caso Daniele Silvestri lo ha dedicato idealmente ad uno dei suoi grandi idoli musicali di sempre, il cantautore recentemente scomparso Lucio Dalla, il quale da lassù non credo affatto disdegnerà di ascoltare queste canzoni, più simili ad un flusso magmatico che a un progetto musicale costruito a tavolino e, quindi, molto in sintonia con le convinzioni musicali del grande artista scomparso.

Chi sono dunque gli ***Acrobati*** che fanno da filo conduttore dell'intero album?

Ce lo spiega lo stesso Silvestri.

"Via via che le storie prendevano piede il titolo mi sembrava perfetto.

Il funambolismo, l'acrobazia, l'essere in equilibrio è qualcosa che fa parte dell'arte in generale: è meraviglioso quando chi ti ascolta o ti guarda, ha lo sguardo con la bocca aperta, di sospensione, ammirazione fanciulla.

E poi nel nostro tempo, siamo tutti un po' funamboli.

Per quanto retorico è anche vero, cerchiamo tutti un equilibrio nella vita".

Gianpaolo Saccomano



HAIKYU!!



I CORVI VOLANO ALTI



Sport e anime rappresentano da sempre un connubio vincente in Giappone, tanto da aver dato vita ad un sottogenere chiamato *spokon*, ben definito e circoscritto.

Nel corso degli anni l'aspetto drammatico, spesso enfatizzato per raccontare storie tragiche e strazianti, senza curarsi troppo della verosimiglianza e del realismo sportivo *tout court*, ha lasciato spazio ad una rappresentazione più autentica dell'attività agonistica, smussando esagerazioni ed iperboli.

Haikyu!! rinverdisce i fasti della pallavolo animata, che visse il suo momento di massimo splendore agli inizi degli anni '80 (per noi in Italia, in Giappone invece era andato in onda ben dieci anni prima...), con il commovente e tragico *Mimi e la nazionale di pallavolo*, *spokon* fiume da 104 puntate tratto dall'omonimo manga e il ben più solare *Mila e Shiro due cuori nella pallavolo*, di scarso successo in patria ma incredibilmente popolare dalle nostre parti.

Haikyu!!, tratto dal manga scritto e illustrato da **Haruichi Furudate** e serializzato dal febbraio 2012 sulla rivista *Weekly Shonen Jump*, racconta le vicende della squadra di volley del Liceo Karasuno, che dopo molti anni trascorsi nell'anonimato più assoluto, ha finalmente la possibilità di vincere qualche partita grazie all'arrivo di due nuovi giocatori: Shoyo Hinata, un attaccante giovane e piuttosto basso ma dotato di una grande elevazione e di un talento fuori dal comune e Tobio Kageyama, un geniale alzatore dal carattere chiuso e scorbutico chiamato "Re del campo" dai suoi compagni di squadra alle medie.

La serie, che consta per ora di due stagioni da 25 episodi ciascuna

(ma una terza è già in arrivo in autunno), inizialmente incentrata sui due protagonisti principali, si espande puntata dopo puntata, fino a ricomprendere decine di personaggi: non solo i membri del team Karasuno, ma anche quelli delle scuole/squadre avversarie, allenatori, assistenti e familiari.

Un microcosmo vivo e pulsante quindi, raccontato con realismo e ironia ed un'attenzione davvero maniacale all'aspetto sportivo: la credibilità delle partite è assoluta, con una spaventosa aderenza al reale e alle dinamiche sottese alla preparazione atletica dei giocatori, alle regole del gioco e, nei momenti in cui l'anime vira verso il genere slice of life, alle relazioni che intercorrono tra i vari personaggi della storia.

Amicizie, rivalità, sogni da inseguire, delusioni da riscattare, in **Haikyu!!** sono temi trattati con un taglio leggero ma mai superficiale, grazie ad una sceneggiatura impeccabile e a dialoghi perfetti, che rileggono i topos dei vecchi *spokon* (l'importanza della squadra rispetto al singolo, il sacrificio, l'abnegazione e la fatica come uniche strade da intraprendere per migliorarsi, la sconfitta presente come presupposto per la vittoria futura), privandoli di quel corredo di spesso assurde esasperazioni e dando loro una dimensione attuale e credibile.

I personaggi (fantastici, tutti) cambiano, si evolvono, crescono e maturano puntata dopo puntata e stagione dopo stagione.

Grande spazio è poi riservato a siparietti più surreali, che stemperano i momenti più tesi e concitati della storia.

Così anche gli episodi ambientati

al di fuori del rettangolo di gioco sono godibili tanto quanto quelli più marcatamente agonistici.

Haikyu!!, realizzato da Production I.G., che dal 1987 rappresenta uno dei punti di riferimento più importanti nel mondo dell'animazione nipponica (vedi alla voce *L'attacco dei Giganti*, *Usagi Drop*, *Ghost in the Shell*, *The Sky Crawlers* e la sequenza animata presente nel film *Kill Bill: Vol. 1* di Quentin Tarantino tanto per citare i lavori più celebri), è promosso anche sotto il profilo meramente tecnico.

La qualità delle animazioni varia da "incredibile" a "indistinguibile dalla realtà", con un'attenzione certosina anche al più infinitesimale dettaglio e particolare.

Una menzione d'onore va inoltre allo splendido comparto musicale: opening ed ending sono esaltanti e gli effetti sonori che possiamo ascoltare durante i match, sono assolutamente credibili e realistici.

Sia manga che anime stanno giustamente riscuotendo un enorme successo in Giappone e, per come si è sviluppata la storia fino ad oggi, le potenzialità tutt'ora inesprese sul piano narrativo sono infinite, visto che la seconda stagione "chiude" un percorso iniziato alla fine della prima, ma tronca un importante torneo scolastico a metà, lasciando tutti gli spettatori col fiato sospeso.

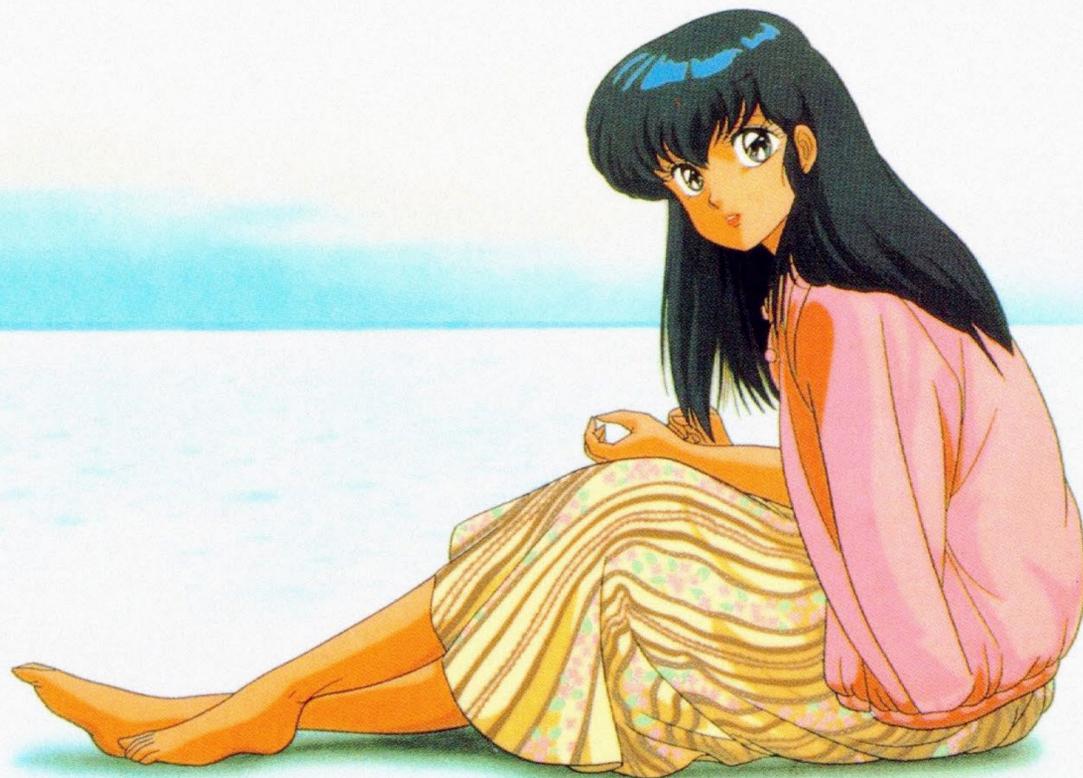
Per i "Corvi" (il soprannome del team Karasuno), la strada verso la gloria è ancora molto lunga, con grande beneficio di noi spettatori, che potremo godere ancora per parecchio tempo di uno dei migliori anime sportivi della storia dell'animazione nipponica.

Andrea Chirichelli



30 ANNI DI MAISON IKKOKU

LEZIONI DI AMORE E DI VITA



30 anni fa andava in onda la prima puntata dell'anime **Maison Ikkoku**, da noi conosciuto anche col nome di **Cara Dolce Kyoko**, tratto dall'omonimo manga seinen che **Rumiko Takahashi** aveva iniziato a scrivere nel 1980 e avrebbe terminato nel 1987. Per molti, è il miglior anime sentimentale mai realizzato; per tutti è una pietra miliare nella storia dell'animazione giapponese.

A quei tempi Rumiko Takahashi, la Principessa dei manga, era reduce dall'incredibile successo di *Lamù* e si preparava a realizzare quella che sarebbe diventata la sua opera più famosa in assoluto, *Ranma ½*. **Maison Ikkoku** è molto diversa da entrambe: ambientata in un arco narrativo di oltre cinque anni, in un credibile Giappone degli anni '80, racconta la faticosa storia d'amore tra Yusaku Godai, uno studente bocciato all'esame di ammissione all'università che studia per rifarlo e la giovane e affascinante Kyoko Chigusa, vedova 22enne che vuole gestire la pensione Ikkoku (un edificio fatiscente costruito ai tempi della seconda guerra mondiale) per elaborare il recente lutto e vincere la depressione.

L'amore tra i due, oltre che dalla "naturale" inettitudine di Godai, un tratto comune a molti personaggi maschili dell'universo Takahashi, è costantemente ostacolato dalla bizzarra fauna umana presente

nell'edificio: l'obesa e pettegola vegliarda Hanae Ichinose, la quasi sempre discinta e alcoolizzata Akemi Roppongi, il misterioso Yotsuya, che trascorre tutto il giorno rinchiuso nella sua stanza. In mezzo ci si mette poi anche Shun Mitaka, l'unico vero rivale di Godai, decisamente più ricco e brillante.

La struttura narrativa di **Maison Ikkoku** ha permesso alla serie di vincere la sfida col tempo. Sentimenti e problematiche universali, che trascendono le generazioni, narrate con umorismo, leggerezza ed una punta di malinconia: una ricetta vincente che ha fatto breccia nel cuore di milioni di persone. La vena comica e surreale mostrata dalla Takahashi qui è solo accennata e tutta la serie dimostra un invidiabile realismo ed equilibrio. Piace tantissimo, e a suo modo è un piccolo trattato sociologico, la rappresentazione del Giappone degli anni '80, quello del benessere, della bolla immobiliare non ancora scoppiata, il ritratto di un Paese delle Meraviglie in cui la tecnologia si sposa con la tradizione.

L'anime, realizzato dallo Studio DEEN, è caratterizzato da valori produttivi notevoli per quel periodo. Gran parte del fascino va ascritto al *chara* di Akemi Takada (la stessa di *Orange Road*, che rivaleggia quasi alla pari con **Maison Ikkoku** come migliore serie sentimentale e formativa di tutti i tempi) e alle musiche,

indimenticabili, del bravo Kenji Kawai, allora debuttante.

A ben vedere, tutto funziona a meraviglia in **Maison Ikkoku**, dal doppiaggio (originale) alla regia, al ritmo, che riesce a far digerire sia l'incredibile numero di puntate (quasi 100) che la presenza di episodi filler non presenti nel manga. L'immedesimazione del pubblico e la vicinanza di quest'ultimo alle vicende dei protagonisti è totale: la lunga parabola raccontata dalla storia, che si dipana in più anni, permette di cogliere l'evoluzione e la maturazione dei personaggi mentre la formula dello *Slice of Life* permette ad un pubblico, per cui il Giappone era davvero lontanissimo, di iniziare ad apprendere usi, costumi, tradizioni e peculiarità.

Cosa resta oggi di **Maison Ikkoku**?

Nonostante gli anime siano cambiati moltissimo, quanto a stile, ambizioni, ritmo e valori produttivi, è sempre piacevole e istruttivo tornare nella Casa (o visitarla per la prima volta), perchè in fondo le mille lezioni impartite assieme ai personaggi nell'arco della serie, sono utili, efficaci e hanno formato e forgiato il nostro carattere e la nostra esperienza. I Classici sono tali proprio perchè hanno sempre qualcosa da insegnare e non invecchiano: **Maison Ikkoku** appartiene senza alcun dubbio a questa ristretta categoria.

Andrea Chirichelli



IN REAL LIFE

FARMANDO MAO

Cory Doctorow è una delle figure più influenti del web anglosassone.

Nato nella blogosfera di *Boing Boing*, il nostro si è poi affermato come giornalista, scrittore ed attivista del movimento per la liberalizzazione del copyright.

Una figura poliedrica che, con *In Real Life*, si avvicina per la prima volta al fumetto.

Al suo fianco, in qualità di disegnatrice, l'abile **Jen Wang**: nota per le illustrazioni per la riduzione cartacea di *Adventure Times* e per le opere pubblicate per magazine come *LA Magazine*, nonché per essere una cofondatrice ed organizzatrice del *Comic Arts LA*.

In Real Life racconta la storia di Anda Bridge, una teenager che, durante un incontro scolastico, conosce Liza McCombs, una donna appassionata di *Coarsegold Online*, un MMORPG fantasy fittizio, in cui è a capo di un clan, Fahrenheit.

Tale gilda è mossa da un nobile obiettivo: aumentare il numero di videogioatrici che interpretino personaggi di sesso femminile *in-game*. È così che Anda crea Kalidestryer, il suo avatar, e comincia ad appassionarsi a questo videogioco.

La ragazza è una giocatrice promettente che si ritrova ad accettare dalla misteriosa Lucy, soprannominata "il Sergente", di affrontare una missione a pagamento: Anda raggiunge una casa ed effettua un raid ai danni di un nutrito gruppo di gold farmer.

Durante l'inseguimento di uno dei farmer, Anda però scopre che dietro quelli che riteneva essere prima dei bot e, successivamente, dei truffatori senza scrupoli, c'è un ragazzo cinese, il sedicenne Raymond.

Raymond, che ha adottato questo nome durante le lezioni d'inglese, ha scelto di lavorare come gold farmer per pagarsi gli studi.

Nel frattempo anche il padre di Anda non se la passa bene: l'azienda di cui è dipendente, la Goodman Manufacturing, decide di licenziare i lavoratori per trasferire le proprie fabbriche all'estero.

Come si risolveranno queste situazioni?

Purtroppo, anzi nonostante la scelta di Cory Doctorow di introdurre il testo con una riflessione sul rapporto tra il mondo reale ed il mondo virtuale, la sensazione che si ha è che *In Real Life* sia un testo in cui accadono troppe cose.

La vicenda si dipana per circa duecento pagine, nelle quali però lo spazio non è distribuito equamente.

La scelta di delineare attentamente il mondo reale in cui vive Anda e quello virtuale di *Coarsegold Online* rubano parecchio spazio alle onde narrative del racconto e, soprattutto, alle complesse tematiche che vorrebbe trattare.

Lo sfruttamento di lavoratori per la produzione di moneta virtuale da scambiare con denaro reale, il problema della delocalizzazione ed i suoi effetti sulle famiglie dei licenziati, le questioni psicologiche che spingono al giocare online sono solo alcune delle spinose questioni che Doctorow infila nel volume, ma che non riesce ad affrontare estensivamente – figuriamoci a "risolverle".

Un'impresa impossibile che, infatti, conduce ad un finale eccessivamente consolatorio e positivo.

Infine è ingenuo notare che un collegamento tra il minimo comune denominatore tra gli eventi economici,

l'adozione del sistema capitalistico e relativi corollari, non sia stato neanche proposto.

Discorso completamente differente per quanto concerne l'aspetto grafico: i disegni di Jen Wang sono dinamici, vivaci, esplodono di colori e tonalità pastello che dipingono un mondo fantastico che mi piacerebbe vedere in un vero MMORPG.

Ottimo il lavoro anche per quanto riguarda il mondo reale, in cui prevalgono tinte più scure e un tratto meno rapido.

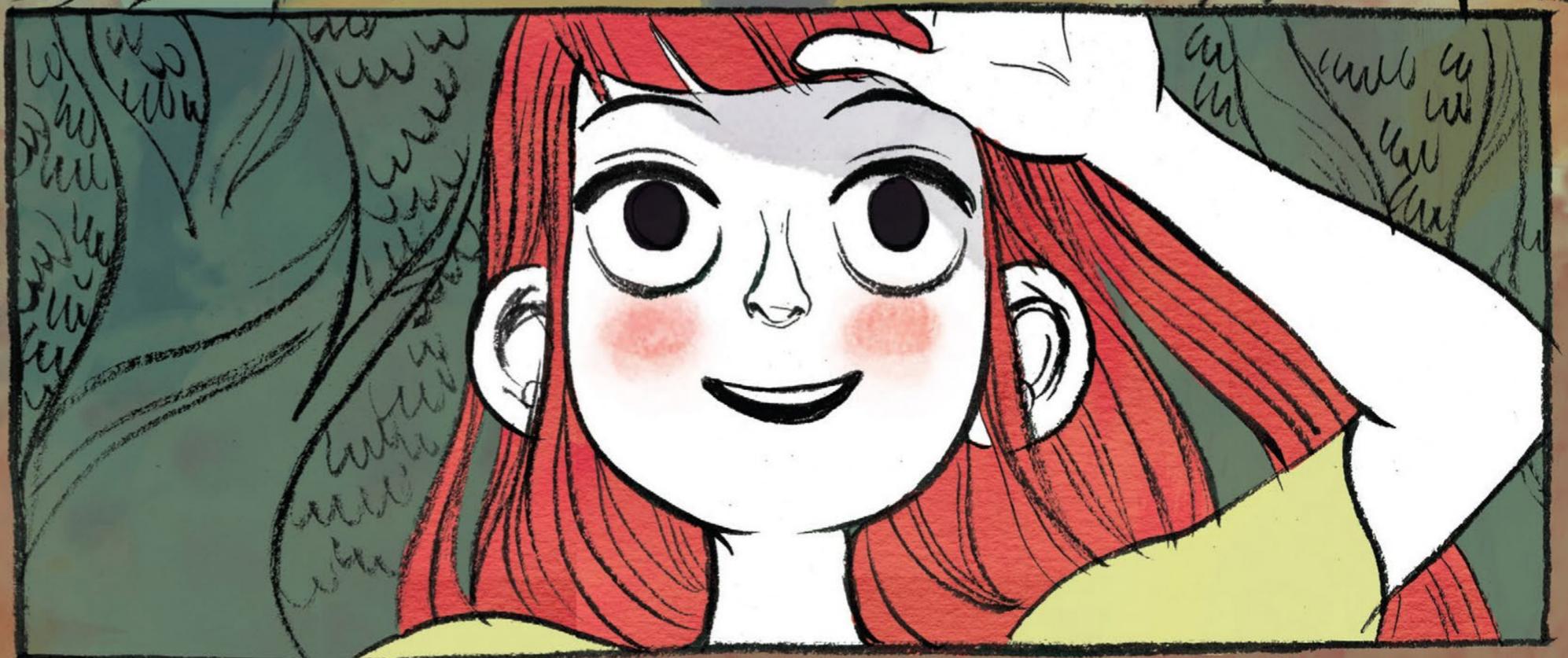
Non lasciatevi fuorviare dagli elementi evidenziati poc'anzi: giudicare negativamente *In Real Life*, edito in Italia da *Edizioni BD*, sarebbe ingeneroso.

Se è vero che l'opera non riesce ad approfondire nessuno dei temi trattati, è importante sottolineare come la chiarezza dei dialoghi, la bellezza del tratto e una narrazione piacevole possano essere degli ottimi punti di partenza per catturare l'attenzione di un pubblico sempre più disattento e non attivo.

La stessa conclusione, che vede Anda accettare una richiesta di una ragazza "normale" e anzi invitarla a giocare con lei ed i suoi amici a *Dungeons & Dragons*, fornisce un'importante indicazione circa la necessità di ricostruire quella sfera pubblica e quel senso di comunità che l'attuale "vittoria dei nerd" fieramente rivendica di negare.

Siamo quindi di fronte ad un ottimo punto di partenza per approfondire questioni più complesse, spesso lontane dagli interessi dei teenager e degli adulti.

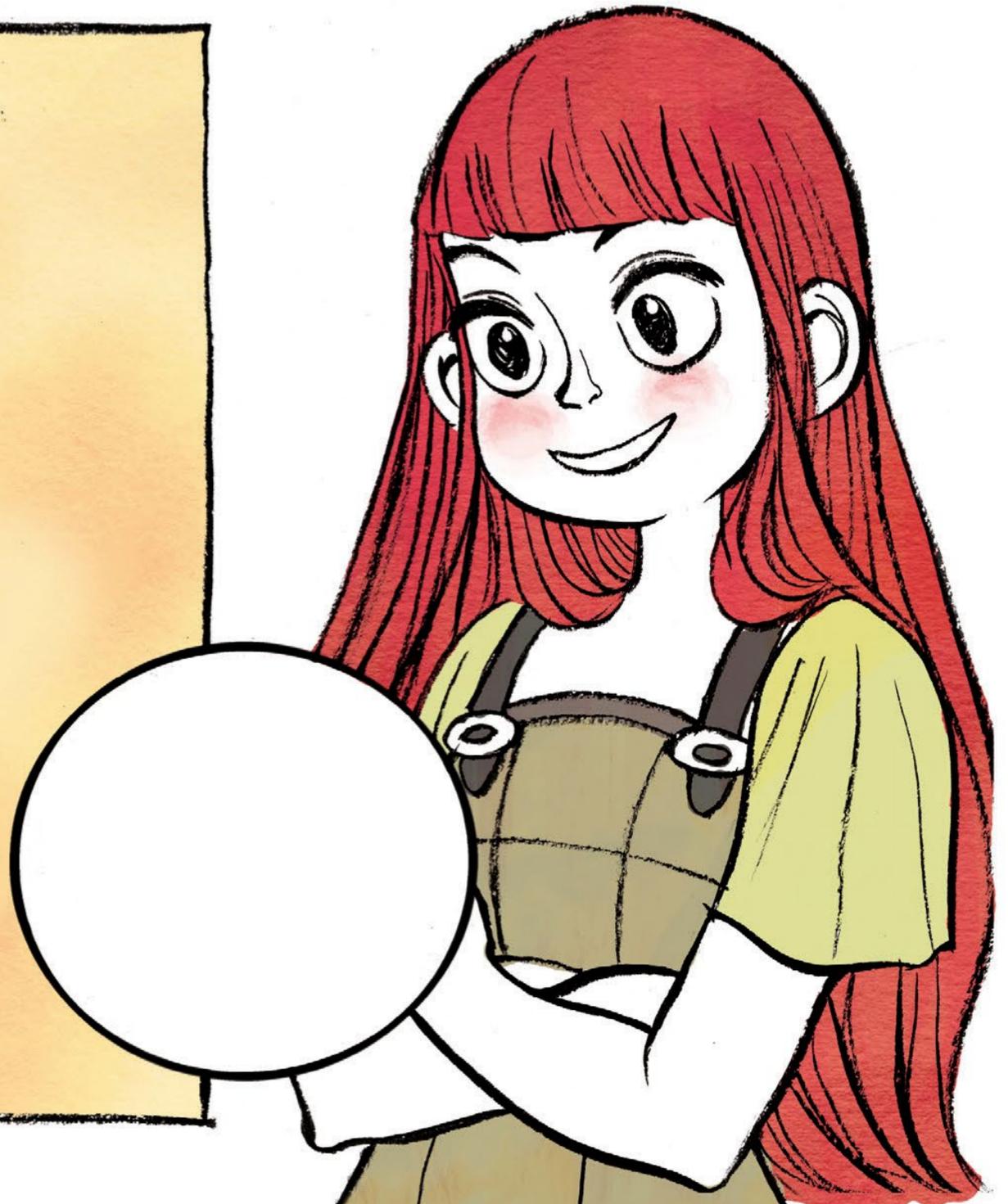
Dario Oropallo





NEEDED

Warriors
and alchemists
for raid in
Scholar City





CHI DIAVOLO È
DEADPOOL



Se le produzioni **Marvel** hanno ormai sdoganato il supereroe in costume ben al di fuori della cerchia di appassionati lettori di fumetti, sono abbastanza sicuro che in molti di fronte alle immagini promozionali di **Deadpool** si stiano tutt'oggi domandando "e questo **Deadpool** chi diavolo sarebbe?".

Facciamo un passo indietro: non si può parlare di **Deadpool** senza prima fare un accenno ai suoi creatori, **Fabian Nicieza** e **Rob Liefeld**.

In realtà è quest'ultimo l'elemento più interessante del racconto. Il buon Rob è una delle figure più controverse del fumetto americano degli anni '90.

Diciamo che non ha delle mani particolarmente raffinate, per usare un eufemismo, ma l'iniziativa non gli manca. Praticamente auto-didatta, con alle spalle giusto un corso di disegno in quella che da noi sarebbe una scuola professionale, Liefeld appena diciannovenne si paga il viaggio a una

convention a San Francisco dove riesce a fare una buona impressione sugli editor **Marvel** e **DC**.

Gli anni '90 sono alle porte – ne parleremo meglio settimana prossima – e il suo stile grezzo e poco attento all'anatomia, ma ricco di linee cinetiche e propenso alla spettacolarità gli frutta simpatie soprattutto tra i più giovani.

Il primo incarico importante che ottiene è quello alle matite della collana **New**



Mutants, l'anello debole dell'universo mutante, che però è pur sempre il motore trainante della Marvel di fine secolo. La storia di Rob Liefeld è una di quelle parabole che fanno impazzire gli americani, il *self made man* che si conquista il suo spazio nel mondo del fumetto che conta.

Non molto tempo dopo Liefeld fonderà la Image, rivoluzionando insieme ad altri suoi celebri colleghi l'industria dei comics a stelle e strisce. Ma questa è un'altra storia.

Il momento della sua carriera che a noi interessa arriva circa un anno dopo il suo arrivo in pianta stabile alla Marvel con il #98 di *New Mutants*. Il primo in cui a Liefeld vengono affidati sia i testi che i disegni, mentre Nicieza si limita a scrivere i dialoghi.

Per l'occasione Rob pensa di creare un nuovo personaggio: **Deadpool**. L'aspetto è molto simile – altro eufemismo – a

Deathstroke, personaggio della rivale DC. Nicieza lo nota subito, ma decide di giocare a carte scoperte regalando a **Deadpool** il nome di battesimo di Wade Wilson, chiaro richiamo a Slade Wilson, identità civile della "fonte di ispirazione" ovvero *Deathstroke*.

Nella fondazione della mitologia del personaggio Nicieza in realtà ci mette molto più, studia per **Deadpool** una parlantina che diventerà il suo marchio di fabbrica, al punto da fruttargli il soprannome di "*merc with a mouth*".

Deadpool è un mercenario dotato di un potente fattore di guarigione frutto del suo passato misterioso che lo lega al progetto *Arma X*, lo stesso responsabile dello scheletro di adamantio di Wolverine. Ma più di tutto **Deadpool** è un adorabile cazzone, un personaggio che ben presto arriva a sovvertire quasi tutte le regole e gli schemi del fumetto supereroistico, abbattendo platealmente la quarta parete.

Deadpool sa di essere in un fumetto e ne approfitta per parlare col lettore, magari commentando in toni non proprio entusiasti la sua incarnazione cinematografica – totalmente fuori personaggio – comparsa nel pessimo Wolverine – Le origini, oppure accompagnando le sue avventure con riferimenti all'attualità USA senza peli sulla lingua.

L'amore del pubblico statunitense per **Deadpool** è un fenomeno non facilmente spiegabile. Probabilmente aiuta la sua natura di personaggio fuori dagli schemi, abbastanza versatile da prestarsi sia a serie in chiave comica che ad altre più mature.

Nutro il sospetto che anche il suo essere quasi completamente slegato dalla continuity lo abbia aiutato a spopolare in particolare tra coloro che non seguono con assiduità le altre serie Marvel: le rivelazioni sul suo conto possono essere dimenticate o riscritte

HIP HOP

FAMILIES TREES



DAL BRONX ALLE STELLE

Anche se gli elementi erano già tutti lì, davanti ai miei occhi da sempre, prima di riemergere dalla lettura di *Hip Hop Family Tree* non mi ero mai reso conto di come la musica hip hop e il fumetto abbiano condiviso un percorso in larga parte simile.

Entrambi originano da forme d'arte universalmente apprezzate e riconosciute – la narrativa e l'illustrazione per quanto riguarda il fumetto, mentre l'hip hop affonda le radici nel blues, nel soul, nel funk e in un certo senso nella poesia – eppure nonostante queste “origini nobili” hanno goduto di scarsissima considerazione presso una larga fascia della popolazione per buona parte della loro esistenza.

Curiosamente per entrambi a questo iniziale ostracismo culturale ha fatto seguito più di recente una diffusa rivalutazione, che non escludo possa basarsi più su fattori commerciali che ideologici, favoriti sia dalla propensione al consumo delle generazioni nate tra il '70 e gli '80, mai completamente uscite dall'adolescenza, sia dall'elevazione a moda popolare del nerdismo.

Al di là dei motivi, oggi nessuno si sorprende di trovare un disco rap o un fumetto nella selezione dei migliori 50 album/libri di sempre stilata da testate altisonanti e generalmente tradizionaliste in questo senso.

Non si può certo dire, tuttavia, che l'*Hip Hop Family Tree* di Ed Piskor nasca per cavalcare quest'onda, anzi, almeno nelle intenzioni è difficile trovare un prodotto più lontano dal concetto di sfruttamento commerciale.

L'idea stessa di *Hip Hop Family Tree* piuttosto è puro atto d'amore del suo autore verso le sue due più grandi passioni, hip hop e fumetto appunto. Serializzata originariamente online su

BoingBoing, il blog/raccoglitore di figate gestito da Cory Doctorow, la storia a fumetti del hip hop dai suoi albori è diventata rapidamente un successo di pubblico tale da attirare l'attenzione di Fantagraphics che ha prima raccolto le tavole pubblicate online in volumi – editi in Italia da Panini sotto l'etichetta 9L – per poi ristamparle recentemente nel classico formato comic book a cadenza mensile, per la prima volta nella lunga e gloriosa storia della casa editrice.

Sarebbe facile pensare che il riscontro positivo da parte del pubblico sia stato stuzzicato da una formula capace di stimolare le fantasie della massa, una mitizzazione dei personaggi più iconici e venerati del rap, magari realizzata attraverso lo stile ultra-spettacolare tipico della narrazione supereroistica di Marvel e DC. Nulla di più lontano dalla realtà.

Quello svolto da Ed Piskor è un lavoro di ricostruzione enciclopedica, più vicino alla saggistica che al fumetto popolare, sia per la profondità della documentazione dei fatti storici presentati al lettore sia per lo stile narrativo scelto.

Indubbiamente figlia dell'originale serializzazione online, la sequenza delle pagine tradisce una concezione più spezzettata e meno coesa rispetto a quella della raccolta in volume: a prima vista il risultato più che una storia può sembrare un'enciclopedia sul rap illustrata con il suo stile che strizza l'occhio fumetto indie statunitense, in cui le abbondanti didascalie ricche di testo a volte accompagnano e a volte integrano gli eventi che Piskor disegna.

Non bisogna lasciarsi ingannare però perché nessuna narrazione è davvero neutrale e Piskor, pur illustrando col rigore filologico dello storico gli eventi chiave – ma anche quelli minori – che hanno portato alla nascita del hip hop

così come li ha appresi dallo studio dei libri citati nella bibliografia in fondo ai volumi, riesce comunque col tempo a inserire trame e sottotrame, rimandi inizialmente comprensibili unicamente a chi conosce a menadito la materia trattata che diventeranno chiari per tutti solo col passare delle pagine.

L'esempio più eclatante in questo senso è quello di Rick Rubin, produttore discografico che legherà il proprio nome all'esplosione dei Run DMC, introdotto come un ragazzino appassionato di musica punk e destinato a saltare fuori più e più volte nel corso del primo volume, ben prima della fondazione della DefJam e del suo incontro casuale coi Beasty Boys che verrà mostrato solo sul finire del secondo.

Probabilmente ce ne sono diversi altri di simili sprazzi di narrazione inseriti silenziosamente tra le pieghe della ricostruzione storica infarcita di nomi e dati, ma per coglierli tutti servirebbe una conoscenza mastodontica della materia come quella di Piskor.

Rubin e le sue impreviste apparizioni, indizi evidenti del meccanismo sotterraneo all'opera, svolgono però il ruolo di attivatore nel gioco che Piskor propone al lettore e che da lettori non si può fare a meno di accettare.

Non si può fare a meno di cercare rimandi o anticipazioni nel tentativo di cogliere l'entrata in scena di un personaggio chiave prima che l'affermazione – e la scelta magari di un nome d'arte più facilmente riconoscibile – ne rendano evidente l'identità. Una chiave di lettura che rende accessibile anche al neofita quasi assoluto un'opera fitta e densa, che per amore di completezza cita opere e personaggi probabilmente noti soli agli addetti ai lavori.

Il successo di *Hip Hop Family Tree*, tra



lo stile grafico vicino all'underground e le pagine dense come testi accademici, non può derivare dunque da un qualche tentativo di sfruttamento commerciale di due fenomeni di moda, quanto piuttosto dall'incredibile padronanza del linguaggio del fumetto sfoggiata da Piskor, di cui il dosaggio perfetto tra narrazione e descrizione è solo una componente – che gli è valsa per altro il premio Eisner nel 2015.

Piskor è un grande amante di fumetti Marvel di lunga data e non esita ad usare qualche trucchetto appreso sui vecchi albi di *Spider-man* per rendere più facile il suo compito di narratore, ad esempio regalando ai suoi personaggi chiave un dettaglio estetico che li renda facilmente riconoscibili anche nel mare di comprimari e comparse che affollano il racconto.

Penso alla felpa di Grandmaster Flash, ad Afrika Bambaataa disegnato sempre grande il doppio rispetto a chiunque altro nella stessa vignetta, al cappello e la zeppola di Russel "Rush" Simons o al giubbotto senza maniche del giovane

Rubin col suo naso da Tin Tin.

La confidenza di Piskor col medium però migliora di tavola in tavola e il secondo volume della raccolta mostra chiaramente una crescita nella capacità di Piskor di maneggiare il racconto a fumetti. Trova ad esempio una sua piena dimensione la scelta di invecchiare artificialmente la carta – come già avveniva con quella digitale delle tavole pubblicate online – e di ricorrere a lettering e colorazione dell'era pre-digitale, quando di colpo il racconto si sposta nel presente per una manciata di tavole che brillano nella colorazione accesa via software.

Meno evidente, ma più importante è invece la volontà di Piskor di iniziare a dare una forma più personale alla sua storia del hip hop, abbandonando lo stile sostanzialmente super partes del primo volume per trasmettere alcune sue idee sul hip hop contemporaneo – o meglio, su alcuni luoghi comuni che da sempre lo accompagnano.

Come detto, nessuna narrazione è

mai veramente neutra e per riuscire in questo scopo a Piskor basta dosare in maniera differente la rilevanza degli eventi che racconta.

In *Hip Hop Family Tree* vol. 1, che copre ben più di un decennio dagli anni '70 al 1981, Piskor concentra la sua attenzione su un largo spettro di eventi e personaggi, per lo più concentrati tutti nei five boroughs di New York: le rime da citare, gli angoli di strada da visitare, le bande, le sfide e le serate sono così tante da non lasciare spazio ad altro se non al loro racconto.

Col vol. 2 però Piskor restringe la forbice della sua biografica di famiglia al triennio 1981-1983: tre anni rispetto a un paio di decenni e lo stesso numero di pagine. Di colpo, c'è abbastanza spazio per farci entrare un discorso.

Al centro di HHFT vol. 2 c'è il business, l'arrivo delle etichette discografiche che come squali hanno annusato dalla distanza il profumo dei soldi dai primi bootleg rudimentali registrati durante le sfide tra gang e venduti sottobanco nei



corridoi scolastici o nei parchetti.

La negazione insomma della vulgata che vede il rap commerciale come una deriva moderna: la differenza tra i primi anni '80 e oggi è solo il diverso potere contrattuale degli artisti, non certo la volontà di spremere quanti più soldi possibili da parte dei manager discografici – e perché no, anche di alcuni artisti.

Sul versante opposto invece Piskor sottolinea fin da subito il contatto tra l'hip hop e il mondo dell'arte, inevitabilmente borghese e dunque bianco, a cui in un certo qual senso si affianca la storyline di Rick Rubin: senza negare l'origine street e indiscutibilmente nera del fenomeno narrata con dovizia di particolari nel primo volume, in cui le vignette con personaggi bianchi probabilmente non superano di molto la decina, Piskor vuole smentire la presunta integrità del hip hop degli albori inserendo nell'equazione anche l'elemento più discusso e contestato, ovvero quello bianco.

Un'operazione simile era già presente nel primo volume, con l'ampio risalto concesso alla parentela tra hip hop e dance, accomunate dagli stessi locali e dagli stessi scopi, quando non addirittura dalle stesse tracce.

Un'interessante riflessione su questi temi si può trovare anche nell'introduzione al secondo volume della Panini firmata da Antonio Solinas, responsabile della traduzione e dell'adattamento della collana che si mantengono sempre su livelli piuttosto alti.

Tradurre il rap e i discorsi che ci girano attorno non è mai semplice e Solinas decide di farlo solo quando l'occasione lo richiede davvero, nel momento in cui ad esempio una sfida a colpi di rime è funzionale allo sviluppo della storia e deve essere compresa nei dettagli per dare un senso a ciò che verrà dopo, mentre nella maggioranza delle occasioni le strofe riportate sono lasciate in originale.

Solo nel secondo volume si nota qualche

passaggio in cui le parole non scorrono in modo davvero naturale, soprattutto nelle pagine finali, forse per colpa dei tempi stringenti di lavorazione, ma nel complesso l'edizione italiana di *Hip Hop Family Tree* è decisamente apprezzabile per cura e confezione.

A proposito, su *Twitter* Piskor si è lamentato della carta lucida scelta da Panini che vanifica la sua volontà di replicare la sensazione di avere tra le mani un vecchio albetto stampato su carta economica, del tipo che si sarebbe trovato in commercio negli anni in cui è ambientato il racconto.

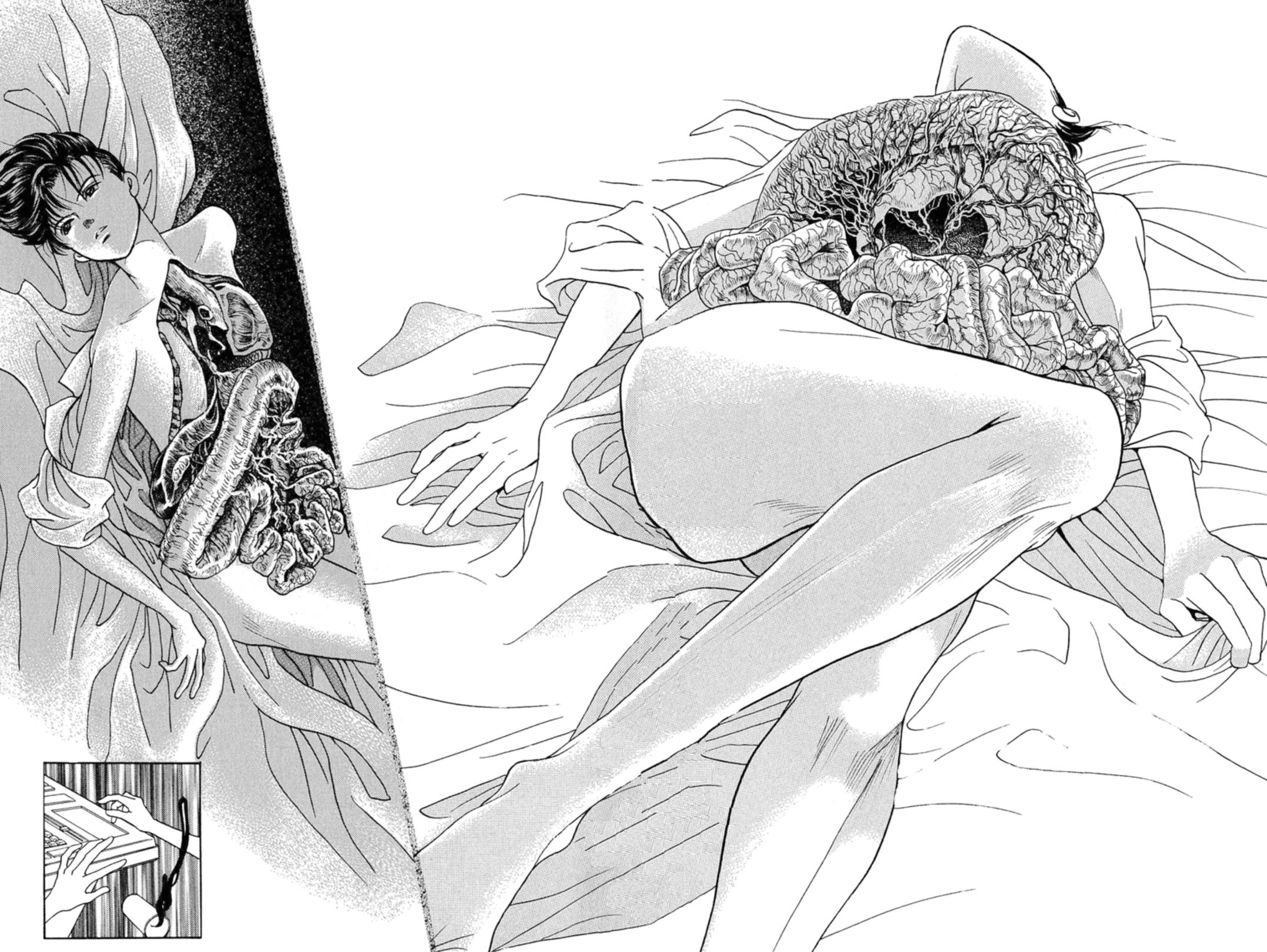
La critica è legittima, tanto più che proviene dall'autore dell'opera, ma i volumi Panini col loro formato extra-large e la carta di qualità oltre a fare una gran bella figura in libreria richiamano un certo tipo di pubblicazione artistiche o di design di alto livello tra cui *Hip Hop Family Tree* indubbiamente non sfigura.

Claudio Magistrelli

HIMITSU - THE TOP SECRET



Profanando l'ultima terra sacra: la mente



Se il Novecento ha ucciso la Storia, il nuovo secolo stringe con sempre più decisione le sue avide dita attorno alla nostra intimità. Sembra una carezza protettiva nei confronti di pericoli endogeni e internazionali, ma è un'effusione simile a un bacio della morte. Ad ogni concessione, il privato soccombe al pubblico, in una pericolosa equazione in cui il prezzo della nostra indipendenza dalle interferenze politiche, religiose, sociali è la negazione stessa di ogni libertà. La progressiva erosione del privato, volontaria o istituzionale che sia, è il vero grande tema crossmediale della fantascienza contemporanea. Quel piccolo salto tecnologico senza ritorno immaginato da ogni episodio di *Black Mirror*, quella crescita esponenziale delle intelligenze artificiali fino a sfiorare il territorio

divino dell'onniscienza di *Person of Interest* e *Ex Machina*.

Ogni pulsione è sotto assedio, ogni segreto è già morto nel momento in cui viene articolato in un tentativo di condivisione. Questi famosi scenari televisivi e cinematografici impallidiscono di fronte al futuro immaginato e disegnato da **Reiko Shimizu**, quello in cui un segreto è violabile non appena nasce nella nostra mente.

La genesi di *Himitsu - The Top Secret* è con inappuntabile realismo una situazione eccezionale in cui si decide di sperimentare l'ultima frontiera tecnologica. Una semplice risonanza magnetica tomografica, unita a stimolazioni elettriche, consente di

riprodurre tutto ciò che un essere umano ha visto negli ultimi anni di vita. L'unica condizione è quella di recuperare l'encefalo del deceduto intatto e a poche ore dalla sua morte. Se a morire in circostanze non chiare è il presidente degli Stati Uniti, allora violare l'ultima terra sacra diventa accettabile.

Himitsu (in giapponese "segreto") nasce come una one shot di una settantina di pagine, pubblicata nel 1999 sulla rivista *Melody*. L'autrice è **Reiko Shimizu**, erede naturale di Moto Hagio (una leggenda vivente, celebre in patria tanto quanto Hayao Miyazaki) e come lei amante della speculazione scientifica. Dopo il successo della sua serie di lungo corso *Kaguyahime* (pubblicata in Italia come *La Principessa Splendente*), impressionata da un caso di cronaca nera giapponese,



la mangaka realizza una storia in bilico tra la possibilità di gettare luce sulla verità e l'impossibilità di farlo senza sgretolare limiti etici e morali.

La storia autoconclusiva, che apre il primo di questa serie di 12 volumi, è eccelsa: il pubblico giapponese sommerge l'editore di lettere, impressionato dalla capacità della Shimizu di trasformare un'indagine investigativa in una crisi senza precedenti del concetto di intimo e inviolabile.

Due anni più tardi comincia la serializzazione di questo manga superbo, da cui è poi stata tratta una serie animata (sbiadita rispetto al materiale originario) e un film che uscirà nelle sale giapponesi il prossimo agosto. Una volta aperto il vaso di Pandora, non si può più richiudere: la tecnica

eccezionalmente usata nel 2055 negli Stati Uniti diventa la specializzazione del nono distretto della polizia a Tokyo nel 2060.

La consuetudine però non può normalizzare gli effetti sociali, psicologici e filosofici che questa ricerca della verità pone: chi ha l'onere di spiare nella mente altrui? In quali casi? Con che limiti?

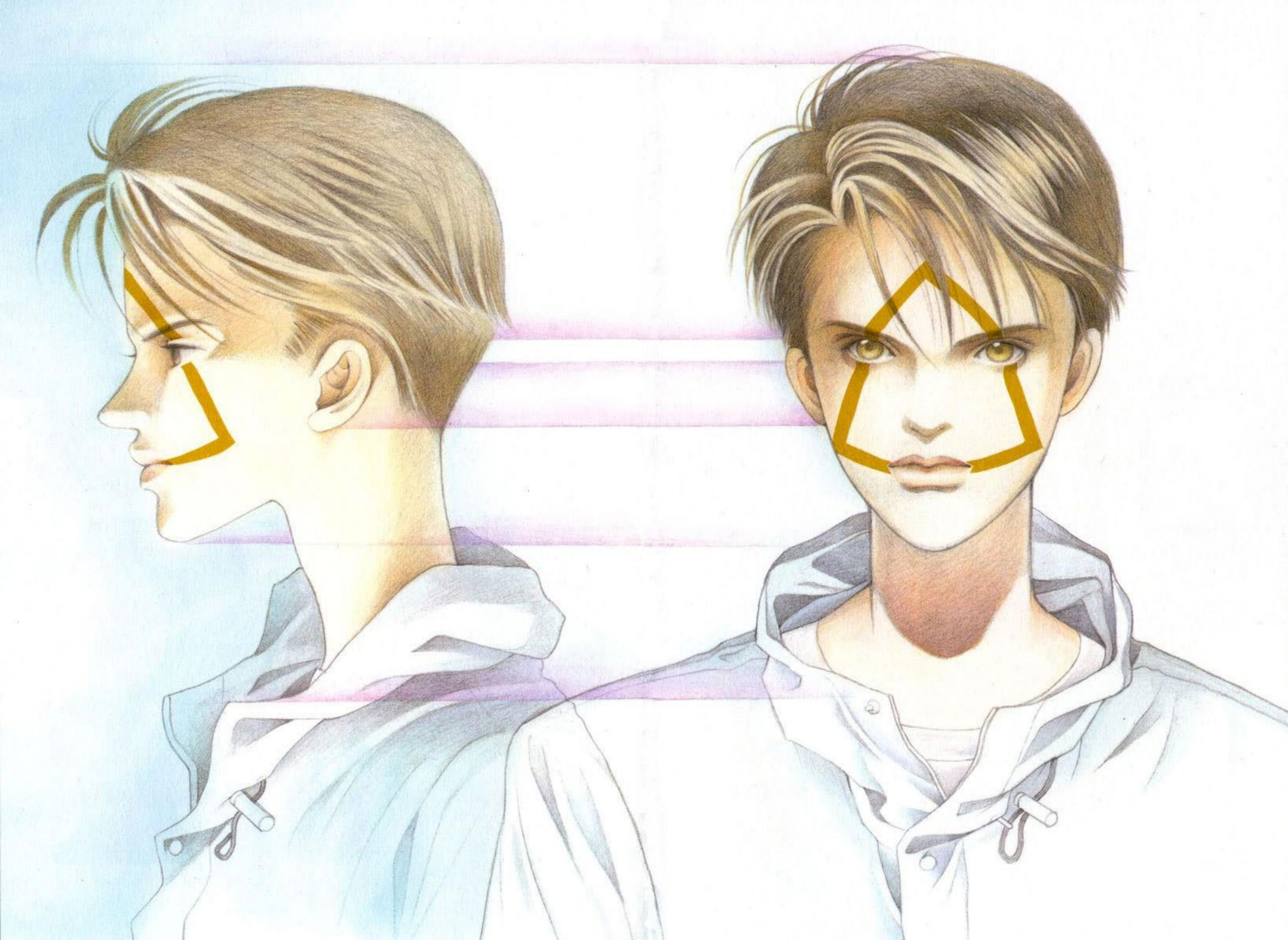
A Tokyo se ne occupa il vicecommissario Maki Tsuyoshi, unico sopravvissuto all'esplorazione della spaventosa mente di un sadico assassino seriale. Al Nono i suicidi e i tracolli nervosi sono all'ordine del giorno, come imparerà ben presto Aoki Ikkou, la nuova recluta.

Non è solo l'effetto da snuff movie di assistere ai crimini più efferati attraverso il punto di vista delle vittime

degli stessi, è che nel regno della mente fare ordine tra reale e percepito può portare alla follia. Se le droghe ti danno allucinazioni, se le manie di persecuzione o la superstizione ti mostra visioni che tu credi reali, esse appariranno vere e concrete ai tuoi occhi e a quelli di chi frugherà tra le tue memorie.

O forse a erodere l'equilibrio mentale dei detective è quest'immersione nell'umanità senza mediazioni, nel suo quotidiano grottesco di cui lo sguardo è l'ultimo filtro. Un conto è sbirciare di sottocchi una scollatura, un altro è passare settimane a vedere un mondo dove esistono solo pezzi di carne, erotismo, prede, possibili cadaveri.

In *Himitsu* l'ipocrisia quotidiana non è protetta da quel velo di sottile



menzogna che grazie gli altri dai nostri istinti peggiori, non per chi cerca la verità. Un velo che per Maki, sopravvissuto eppure mai uscito davvero dall'incubo, si squarcia con estrema facilità. Un velo che Aoki è disposto a sollevare, rischiando la follia, per tendergli una mano, mentre continua l'assedio delle menti di vittime innocenti e assassini perversi, ammassati al Nono da una società che richiede giustizia e verità, anche a costo di profanare l'ultima terra sacra, la mente.

La serializzazione di questo superbo manga si è conclusa con il dodicesimo volume in Giappone. In Italia è appena stato pubblicato il primo tomo da RW Edizioni. Difficilmente quest'anno troverete molte crime story o speculazioni fantascientifiche di questo

livello. Le indagini di **Himitsu** hanno la profondità esistenziale dei monologhi di *True Detective*, il connubio tra sublime e orrorifico dell'*Hannibal* di Bryan Fuller, il guizzo geniale e paurosamente realistico di *Black Mirror*. Ogni volume contiene un'indagine autoconclusiva, casi che per efferatezza sono consigliabili sicuramente a un pubblico maturo, pur non indulgiando mai nella morbosità fine a se stessa.

Se **Reiko Shimizu** è una sceneggiatrice mai banale, tagliente e emotivamente intensa, come disegnatrice è accattivante e perfezionista.

Il suo stile, perfezionato negli anni, unisce *bishounen* femminei a donne sensuali, tavole essenziali e ariose, ricche di dinamismo e dal taglio decisamente cinematografico.

Sarei pronta a concedere l'obiezione sulla categoria manga se non fossimo nel 2016, con la graphic novel assunta a forma d'arte e santificata in ogni sua forma (spesso a sproposito), con le librerie dei lettori stracolme di volumi Coconino, Bao Publishing e qualche spillato Marvel di pregio. Davvero, è giunta l'ora di abbattere quest'ultima barriera: difficilmente potreste trovare un punto di partenza più compiuto, adulto, accattivante e vicino all'etichetta di capolavoro per addentrarvi (o ritornare) nell'impero a fumetti del Sol Levante.

Himitsu è un'uscita fantascientifica di pregio, una *crime story* imperdibile, che nel 2016 non avrà molti rivali, che merita uno spazio nei vostri incubi.

Elisa Giudici

The
Girls

Emma
Cline

IL BUIO PRIMA DELLA FINE



Diversi debutti statunitensi hanno ottenuto anticipi elevatissimi nell'ultimo periodo, suscitando non poche discussioni, e tra loro possiamo annoverare anche ***The Girls*** di **Emma Cline**.

Valso all'autrice ben due milioni di dollari, il romanzo verrà pubblicato a giugno nel mondo anglofono e in autunno da Einaudi in Italia. Nonostante solo la prova dei fatti – leggere l'opera – possa dare una misura dell'effettivo valore del testo, una cifra del genere non può che generare aspettative quantomeno elevate.

Cline è già passata per la Paris Review con due pezzi (un racconto e un saggio

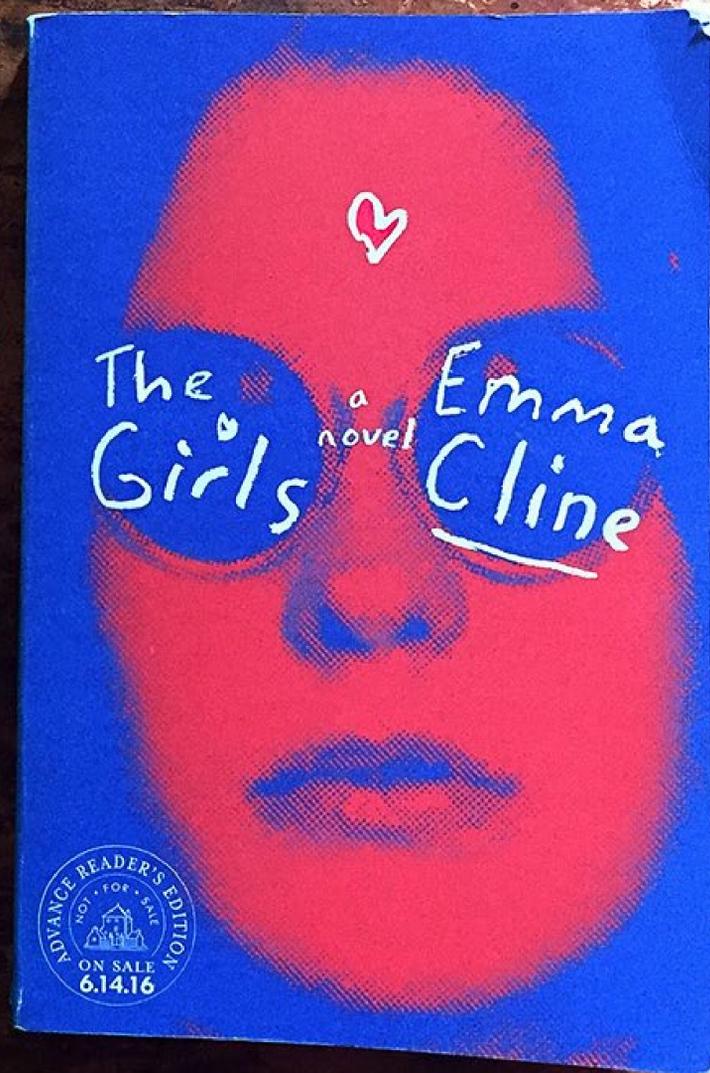
personale) che hanno diversi punti in comune con il suo romanzo, per esempio l'interesse per una sorta di passato mitico della California e la fascinazione di una ragazzina per un uomo molto più grande; oltre a queste due suggestioni, per il proprio esordio romanzesco l'autrice ha scelto di rielaborare uno dei casi di cronaca nera statunitense più memorabili dell'ultimo mezzo secolo: l'assassinio di Sharon Tate e altre quattro persone da parte di alcuni seguaci di Charles Manson.

Evie Boyd è arrivata a una sfocata mezz'età in cui, tra un incarico da infermiera e l'altro, lavora come home-sitter. Mentre si trova a casa di un amico di vecchia data proprio in quel ruolo, la

sua routine è interrotta dall'arrivo del figlio di lui, Julian, accompagnato dalla giovanissima Sasha.

L'evidente dislivello di potere ed età (Julian ha più di vent'anni e sembra votato alla piccola delinquenza, Sasha è una quindicenne smarrita) combinato alle parole dei due ragazzi fanno sprofondare Evie nei ricordi dell'ultima estate prima del liceo, quando aveva conosciuto le ragazze del titolo – Roos, Helen e l'enigmatica Suzanne – e si era poi unita a una setta dai principi piuttosto vaghi ma che sarebbe diventata famosa a causa di una vicenda di sangue.

Cline usa il classico espediente della



scissione della voce narrante in auctor (Evie che parla di ciò che ha visto a quattordici anni) e agens (Evie a quattordici anni, ma anche Evie che interagisce con Julian e Sasha oggi), ma il cuore della vicenda pulsa nei tardi anni Sessanta più che nel presente.

The Girls è un'indagine nella mente di una ragazzina molto giovane che si scontra con la complessità della società adulta; Evie ha già alcuni strumenti per interpretare questo mondo nuovo, ma la giovinezza e la mancanza di esperienza tarpano la sua capacità di scelta in maniera irrimediabile. Unica figlia di una coppia divorziata, è anche nipote di una starlette il cui nome rimane ancora abbastanza evocativo e la cui fortuna economica è tuttora utile alla famiglia: questo residuo di glamour

hollywoodiano, combinato al relativo agio del suo ambiente sociale, rendono Evie ancora più benaccetta tra le fila del gruppo che si è radunato intorno al carismatico Russell Hendricks.

Tuttavia, la figura di Russell è costretta a rimanere, se non sullo sfondo, almeno in secondo piano dalla forza testarda con cui Evie sceglie di costruire e poi difendere il legame con Suzanne, che le si avvicina e la respinge a momenti alterni. Caratterizzata da un'allure a metà tra la Circe e una fata, Suzanne è la vera catalizzatrice della fine dell'infanzia di Evie.

Cline si concentra anche sul rapporto tra la protagonista e sua madre: lasciata dal marito per la segretaria, la madre di Evie fluttua tra un certo patetismo,

generato dalla ricerca quasi ossessiva di un nuovo compagno, e il quasi totale disinteresse per la vita della figlia adolescente; non è inverosimile: si tratta di una persona nata e cresciuta prima della liberazione sessuale, per cominciare, e appartiene a una generazione per cui non era inusuale essere all'oscuro dei movimenti dei propri figli per intere giornate (prima di un cambiamento di costume che, negli Stati Uniti, avviene negli anni Settanta dopo eventi disparati come gli assassini di Ted Bundy e la scomparsa di Etan Patz).

Tamar, la nuova compagna del padre, appare come una sorta di sintesi contemporanea e sana di queste due figure femminili, ma Evie stessa avverte come la sua presenza sia tanto



transitoria da far sbiadire subito ogni possibile influenza positiva.

Il problema principale di *The Girls* è che Emma Cline ha scelto un caso di cronaca nera celeberrimo, per non dire epocale, e lo ha cambiato molto poco. Anche chi non ha grande interesse riguardo gli omicidi compiuti dai seguaci di Charles Manson, ne ha almeno sentito parlare abbastanza da indebolire qualsiasi suspense. Le minime modifiche apportate dall'autrice, poi, in un caso specifico – si tratta della figura che più o meno ricalca Sharon Tate – sono così immotivate da costituire solo un esempio di cattivo gusto che ben poco aggiunge al romanzo o ai personaggi coinvolti.

È normale che uno scrittore si ispiri

a eventi realmente accaduti (basta nominare Reiko Shimizu per il suo *Himitsu*, di cui vi abbiamo da poco parlato su *Players*, e si può dire lo stesso di un classico della letteratura come *Madame Bovary*), ma scegliere un evento che ha avuto un impatto così forte sull'immaginario collettivo significa accollarsi anche la responsabilità di analizzarlo in modo da sorprendere il lettore.

Un ulteriore difetto è il modo in cui la vita all'interno della setta viene ritratta. Se un minimo di vaghezza è da mettere in conto – la voce narrante è una quattordicenne spaesata, non certo una giornalista investigativa – allo stesso tempo l'autrice non è in grado di descrivere una visione più specifica di un gruppo di ragazzi e bambini

dimenticati dal mondo.

The Girls è un buon romanzo, e non è difficile immaginare che ad alcuni possa sembrare anche ottimo, ma l'aggettivo «buono» è anche la sua condanna: lo stile è piacevole, ma non raggiunge né il lirismo di Megan Abbott di *The End of Everything* né l'incisività di Joan Didion nel saggio *The White Album* (che dà il titolo all'acclamata raccolta); i personaggi sono quasi interessanti, ma l'indagine di Emma Cline non li scava mai davvero a fondo; il senso che qualcosa di orribile stia per accadere è sempre presente, ma i parallelismi con la vita reale sono tali che è difficile sentire l'impatto autentico di quando poi qualcosa di orribile succede davvero.

Cecilia Manfredi

HIGH RISE

L'UNIVERSO DISTOPICO DI BALLARD



We tolerate everything, but we know that liberal values are designed to make us passive.

We're obsessed with sex, but fear the sexual imagination and have to be protected by huge taboos.

We believe in equality but hate the underclass."

Questo scrive **Ballard** in *Millennium people* (2003) ma in *High-Rise* (1975) aveva già descritto un possibile percorso di liberazione dalla narcotizzante passività indotta dalle convenzioni della società civile e civilizzata.

L'imminente trasposizione cinematografica ad opera di **Ben Wheatley** è un'ottima occasione per leggere o rileggere il romanzo distopico di Ballard anche se l'elemento di reale interesse risiede nella dinamica attraverso cui si passa da un condominio di lusso a un luogo di regressione primitiva, da una tecnologica città verticale costruita per nutrire l'ego di una comunità di privilegiati, a una terra governata dall'irrazionale e dal ferino.

Un grattacielo di vetro e cemento in una zona residenziale di Londra. 40 piani, 1000 appartamenti, una struttura concepita per accogliere i cittadini dei ceti medi e privilegiati. I primi piani destinati a tecnici, hostess, maestre e via via a salire in altezza sull'edificio e in importanza sulla scala sociale con i piani centrali abitati da medici, avvocati, liberi professionisti fino ad arrivare agli ultimi piani, residenze dell'élite intellettuale e finanziaria con l'attico più lussuoso, dominante sul resto dell'edificio, posseduto dall'architetto progettatore di questo gioiello edile e teorizzatore dello stile di vita che avrebbe dovuto accogliere e incentivare.

I tre protagonisti sono l'incarnazione di questa suddivisione: Richard Wilder, secondo piano, dott. Robert Laing, venticinquesimo piano e Anthony Royal, l'architetto del quarantesimo piano.

Una città verticale dotata di negozi, palestra, locali, centro commerciale, piscine e ogni sorta di comfort per coccolare i propri abitanti e fornire loro libero accesso a tutto e subito: l'annullamento del desiderio tramite la soddisfazione immediata dello stesso.

Ma un episodio in sé insignificante, un blackout elettrico di pochi minuti, detona una situazione già intrinsecamente instabile.

Da quel momento i fastidi, le piccole irritazioni, le recriminazioni fintamente diplomatiche tra condomini diventano giusta causa per quella che prenderà la forma di una guerra tra bande per la conquista e la difesa del territorio, una evidente metafora del desiderio di scalata sociale incarnato da Wilder il cui obiettivo è l'ascesa verso l'eden del mitologico quarantesimo piano.

Le feste chiassose, continue e itineranti diventano raduni selvaggi e sfrenati, gli spazi comuni e i servizi per la cui manutenzione i condomini si erano prodigati in modo meticoloso e insistente diventano zone occupate, sedi di fortini e barricate, l'appartenenza a un piano ed i relativi benefit vengono rimessi brutalmente in discussione in un clima di festosa barbarie.

La famiglia, unità fondamentale di ogni nucleo abitativo, come della società stessa, si disgrega cedendo alla formazione di nuove coppie e nuovi legami a seconda dell'opportunità, della pulsione immediata o della mera

sopraffazione fisica.

In *High-Rise*, e contrariamente a quanto accade di solito nella fiction, non esiste un evento esterno ad azzerare la civiltà, una catastrofe naturale, un'epidemia su scala mondiale, una guerra, a spazzare via le comodità della vita derivanti da un benessere diffuso.

I personaggi del romanzo non devono sopravvivere in un luogo diventato loro malgrado ostile, non c'è coercizione in quello che i condomini un po' alla volta, senza realizzarlo compiutamente, hanno accettato e accolto nella loro vita: la possibilità di recuperare lo stato bestiale e primitivo, di vivere senza freni inibitori.

Il lusso del condominio viene sfregiato da distese di spazzatura, i rapporti sociali involuti a uno stato tribale all'interno del quale le donne sono prede sessuali, surrogati di maternità o novelle vestali. I locali di lusso, una volta ambiti, sono saccheggianti e vandalizzati per il puro piacere di generare ulteriore degrado in cui crogiolarsi.

La realtà esterna viene rifiutata e l'unico modo accettabile di vivere, per i condomini rimasti, sembra essere un possesso animalesco della dimensione fisica e psicologica rappresentata dal grattacielo.

Solo la telecamera di Wilder, impugnata come un'arma, costituisce un occhio esterno, una testimonianza diretta e l'ultimo lascito di una società tecnologica rifiutata irrazionalmente nella sua intrezza proprio da coloro che avrebbero dovuto esserne i destinatari privilegiati.

Mara Ricci

PARTIRE VUOL DIR MORIRE, EPPURE...

NESSUNO SCOMPARE DAVVERO





Non ho mai smesso di pensare al fatto che la persona più intelligente che conoscevo avesse deciso, dopo averci riflettuto a lungo, che la vita non meritava di essere vissuta – che era meglio non viverla – e come facevo ad andare avanti con un pensiero del genere?

Ai lettori più attenti non sarà sfuggito come negli ultimi anni non siano mancate storie on the road al femminile, al cinema e nelle librerie.

Tra le dune infuocate dell'Australia con Robyn Davidson/Mia Wasikowska o sul sentiero delle creste del Pacifico con Cheryl Strayed/Reese Witherspoon, l'immane componente spirituale del viaggio nelle terre selvagge s'incarna di frequente nel corpo femminile, senza per questo perderne in profondità introspettiva.

Tocca all'esordiente **Catherine Lacey** portare il genere al suo limite più estremo. Un limite tutto mentale, che si consuma non in una sfida di sopravvivenza estrema ai limiti della follia (ricordate *Into The Wild?*), ma in

una ricerca altrettanto insensata di cancellazione del sé dal mondo.

Se è vero, come declama il titolo e realizza amaramente la protagonista, che nessuno scompare davvero, non si può negare alla protagonista Elyria di averci provato con ogni mezzo.

Quando si parla di questo tipo di viaggio trasformato in oggetto letterario siamo ovviamente lontani dalle ferie ferragostane attentamente pianificate da noi altri.

A essere programmata e molto approssimativamente è solo la meta, distante dal punto di partenza settimane di solitudine, fatica fisica e incognite naturali, prima tra tutte ritrovarsi alla mercé di se stessi. Del tempo di mezzo tra partenza e arrivo, di ciò che si cerca si ha un'idea piuttosto azzardata, perché sotto il tenue velo dipinto dell'impresa sportiva e della fatica fisica si nasconde una verità che solo una prova tanto lunga, estenuante e pericolosa rivela.

La spina del lutto non a caso è conficcata

in tutti questi viaggi femminili, romanzati ad uso del pubblico che forse non prova il medesimo, intenso bisogno di scomparire perché non ha questo corpo estraneo dentro o è già riuscito ad estrarlo.

Via via che si abbandona la routine quotidiana e umana, quando il fornello da campo non si accende, la notte è fredda e tocca fidarsi degli sconosciuti incontrati sul cammino e sperare in bene, il viaggio diventa una cornice di esplorazione dentro se stessi, fino a vedere finalmente quel lutto di cui non si aveva consapevolezza.

Toccare la spina ed estrarla, con dolore, dal proprio animo. Poi si raggiungerà anche la meta segnata sulla mappa, ma in realtà il traguardo di cui si era inconsapevoli, quello che originava il desiderio di fuga, è già raggiunto.

Il problema di Elyria è che la meta fisica non c'è, o meglio, è una scusa confusa e bizzarra.

La meta è la sparizione stessa, lo svanire da un giorno all'altro, lasciando uno spazio vuoto nel suo appartamento



newyorkese e nella vita di suo marito, senza un biglietto, una parola, un avvertimento.

Un gesto folle e illogico che in realtà è tale solo se vissuto dalla prospettiva del libro, ovvero quella all'interno della testa della protagonista, una donna la cui unica risolutezza è quella dimostrata nell'incrinare ogni situazione stabile, così colma di fragilità da sembrare una ragazzina.

Salvo però essere dotata di una volontà autodistruttiva di chi è già sopravvissuto a parecchi tentativi di annullamento.

O forse è la negazione perenne che si porta dentro: le è stata negata una madre responsabile e affettuosa, una

figura paterna, una sorella di sangue.

Persino il significato del suo nome si rifà alla mancanza di un'esperienza.

Quando la sorellastra decide di percorrere l'unica strada la cui meta è la vera, definitiva sparizione, Elyria rimane inceppata in una routine quotidiana che sembra causata da questo trauma più esserne la cura.

Pian piano ogni gesto quotidiano diventa l'imitazione di un'azione razionale compiuta da altri che a Elyria appare vuota di senso, grottesca, orrificica.

Da fuori il suo palese disagio mentale non è percepito (o forse si è circondata di chi non può farlo), da dentro s'intesse

un intero romanzo in cui Elyria tenta di spiegare, di trovare una logica e un obiettivo in quella che è una rovinosa fuga verso il nulla, un viaggio sola andata verso la Nuova Zelanda, scelta sulla base di una promessa di cambiamento così risibile che appare avventata perfino alla protagonista.

E così Elyria si sposta di città in città, di passaggio in autostop in passaggio, allontanandosi da ogni parvenza di normalità non appena questa sembri ricondurla alla ragionevolezza. E qui dovrebbe arrivare la crisi, la rivelazione, la consapevolezza della spina, l'estrazione, la svolta. Oppure la sconfitta, la morte.

Nessuno scompare davvero però non è un grido d'aiuto di chi ha bisogno di



rendersi conto di stare urlando, è un precipitare senza mai schiantarsi, alla ricerca di un annullamento che non c'è. Elyria è consapevole della sua spina e a tratti è vagamente cosciente di quanto influenzi le sue scelte, ma la sua realtà, via via più allucinata e feroce, non le consente nemmeno il lusso di desiderare di uscire dalla fuga senza fine in cui si sta adoperando. Elyria è bloccata nel mezzo: non riesce a tornare, a riapparire, ma non ha nemmeno la volontà o il coraggio di scomparire definitivamente come la sorellastra.

La domanda che sorge spontanea leggendo questo straniante libro è quanto ci sia di personale nell'esordio di **Catherine Lacey** oltre alle realistiche descrizioni di una Nuova Zelanda oltre

la sua nomea di paradiso terrestre.

Questo perché **Nessuno scappare davvero** è un libro su cui è difficile dare un parere, tanto è straniante e talvolta irritante essere calati così profondamente in comportamenti che sulle pagine della cronaca o nella vita di tutti i giorni risultano folli e incomprensibili.

Dentro il romanzo, hanno una loro logica ed è forse questa la più grande forza della scrittura della Lacey, la capacità di restituire un quadro psicologico problematico dal suo interno, amoralmente, lapidariamente.

Ancora più sottile è il suo lavoro sulla scrittura, che pare un flusso di coscienza finché non si nota come ci sia un ciclico,

studiatissimo rincorrersi di immagini e richiami tra le pagine, tra i pensieri di Elyria.

In definitiva **Nessuno scappare davvero** è davvero il libro non banale che vi avevamo promesso, probabilmente uno degli esordi più bizzarri di quest'annata, su cui è difficilissimo formulare un giudizio su alcunché (la protagonista, la madre, il marito, gli incontri in Nuova Zelanda) proprio a causa della prospettiva del romanzo. Non è un libro per tutti e non è la migliore lettura sull'elaborazione del lutto di quest'anno (Io e Mabel rimane invece imperdibile), ma è un'esperienza di lettura che difficilmente vi capiterà di fare altrove.

Elisa Giudici



HELEN MACDONALD

IO E MABEL

OVVERO

L'ARTE DELLA FALCONERIA



Man mano che mi addentravo in quello che per lettori e critica è stato il libro di non fiction del 2015 sentivo crescere in me un senso di muta disperazione. Stavo inevitabilmente per concludere le pagine di **Io e Mabel**, per esaurire uno sforzo irripetibile della sua autrice, **Helen MacDonald**, capace di infondere nel *memoir* tutta la sua vita di precoce osservatrice, studiosa inglese, storica di Cambridge, figlia amatissima, natura solitaria, lettrice acuta, esploratrice dei paesaggi della vecchia Inghilterra e amante degli uccelli da preda. Una vita intensa colta nel suo punto di rottura, quando nel 2007 un infarto uccide l'amato padre fotografo, aprendo uno squarcio nel cielo di Helen. Una ferita che prima nei sogni, poi nella realtà di una donna estremamente indipendente e solitaria, si popolerà di uccelli rapaci, antica passione e autentica ossessione coltivata tra libri e amici falconieri.

Tramortita dal lutto, Helen si lascia guidare dalle letture d'infanzia di naturalisti e falconieri inglesi, immersi nei paesaggi di gessi e rovi alla ricerca di una comunione naturale e un ristoro dal dolore. In mezzo a questi manuali di gentiluomini maestri di falconeria e conoscitori dell'ordine naturale, Helen subisce il fascino misterioso del controverso T.H. White, il più grande scrittore moderno del ciclo arturiano, figura letteraria inglese novecentesca mitica, tragicamente ignorata nel nostro Paese. Ad affascinarla non è la sua opera più celebre, l'arturiano *Re in eterno*, bensì il meno conosciuto *The Goshawk*, la sofferta relazione tra lo scrittore aspirante astoriere e il suo rapace, un tentativo di condizionamento crudelmente inadeguato che porterà lo scrittore sull'orlo della follia.

Helen lascia il lavoro e allontana con decisione la sua cerchia umana, concentrata su un unico obiettivo: condizionare (ovvero addestrare) Mabel, la sua giovane astore. Lo strato superiore di *H is for Hawk* è quindi una

sorta di moderno manuale di falconeria che inizia con l'incontro fortuito tra le due e prosegue con Helen che, memore delle sofferenze inferte da White al suo Gos, dedica tutta se stessa alla crescita di Mabel. Nel cercare di far entrare l'ottica umana nella visione rapace di Mabel, splendida e innocente macchina di caccia e morte, Helen lascia scivolare da sé la propria natura umana, distaccandosi dal dolore. Mentre percorre i campi di Cambridge e fa volare Mabel, Helen MacDonald finisce per abbracciare una natura ferina, inumana, in un rapporto simbiotico con l'animale, che arriva persino per modificarne la visione della campagna inglese.

L'esperienza astoriera si confonde con l'autobiografia del momento più buio di Helen, il cui sordo dolore rivive splendidamente nella tenerezza del suo rapporto con Mabel, che da iniziale elemento di fuga dalla civiltà diviene la chiave per risolvere la vita di Helen, segnata fin dall'infanzia da un acuto spirito di osservazione e da un forte legame col padre.

L'epifania della scrittrice si svolge alla commemorazione, quando comprende finalmente l'errore indotto da quelle letture d'infanzia; quelle esplorazioni bucoliche l'hanno indotta a credere che nel distacco dalla sua umanità ci potesse essere redenzione da dolore e nel rapporto con l'eterno presente in cui vive l'astore che caccia e scruta il cielo un modo per riparare agli errori di White, di ripescare da quello squarcio il padre perso per sempre.

L'attenta osservazione della natura e di quanti prima di lei vi si sono immersi in fuga dall'umanità la porta a un'epifania letteraria ancora più potente, che smantella le immagini paesaggistiche romantiche e patriottiche di una vecchia Inghilterra. Un paesaggio naturale che soffoca nell'inquinamento, ma anche in una costruzione umana che tenta di piegare a un significato semplificato e perentorio ciò che umano non è, di

trasfigurare un gruppo di daini in una visione rassicurante e nostalgica di una nazione imperialista, razzista e fisicamente divisa in classi e riserve di caccia. Da quello squarcio che le si è aperto dentro Helen riesce a vedere sotto il velo dei secoli la pericolosità di assunti che la letteratura paesaggistica inglese ha pennellato sulle colline e sulle pietre del proprio Paese.

Io e Mabel è un *memoir* ipertrofico, che percorre in picchiata le memorie di Helen e la sua passione per la falconeria fino a lambire i territori della critica e biografia letteraria. La bambina che osservava per ore gli uccelli acquattata nelle siepi si trasforma in una scrittrice acutissima nel catturare in sé e nei grandi della letteratura bucolica i nervi della malinconia, le radici della tristezza, il germe del dolore, rintracciando le cause scatenanti un intero approccio romantico e disperato alla natura. L'elemento curioso, la falconeria, da cardine della sua vita diventa asse portante del libro, perché attraverso gli occhi appassionati dell'autrice assume forme stupefacenti, quasi mistiche.

Infine **Io e Mabel** si rivela splendidamente scritto anche sul versante che mi ha fatto scoprire questo volume: è una splendida, dolorosissima biografia di T. H. White, l'ombra letteraria che percorre l'intero romanzo. Mi rammarico enormemente di non aver potuto rileggere un'ultima volta *The Once and Future King* godendomi ignara la magia di Merlino e l'avventura di Artù. Adesso coglierei soprattutto la tristezza infinita della vita del suo tormentatissimo autore. Mi dolgo quindi, perché è probabile che **Io e Mabel** sia un'esperienza irripetibile: all'autrice servirebbe una vita intera per raccogliere e vivere di nuovo il materiale per scrivere un libro tanto denso di natura, vita, morte e letteratura. Difficilmente potrà farlo in questa.

Elisa Giudici

SHINY

Magazine



La Creatività può cambiarti la vita!
Scopri come accenderla:

www.ShinyMagazine.com

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

Pensate per un attimo al gioco dei **Lego**. 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.**

VISION & MISSION

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

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

Affronta argomenti che, alla stessa stregua dei mattoncini 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

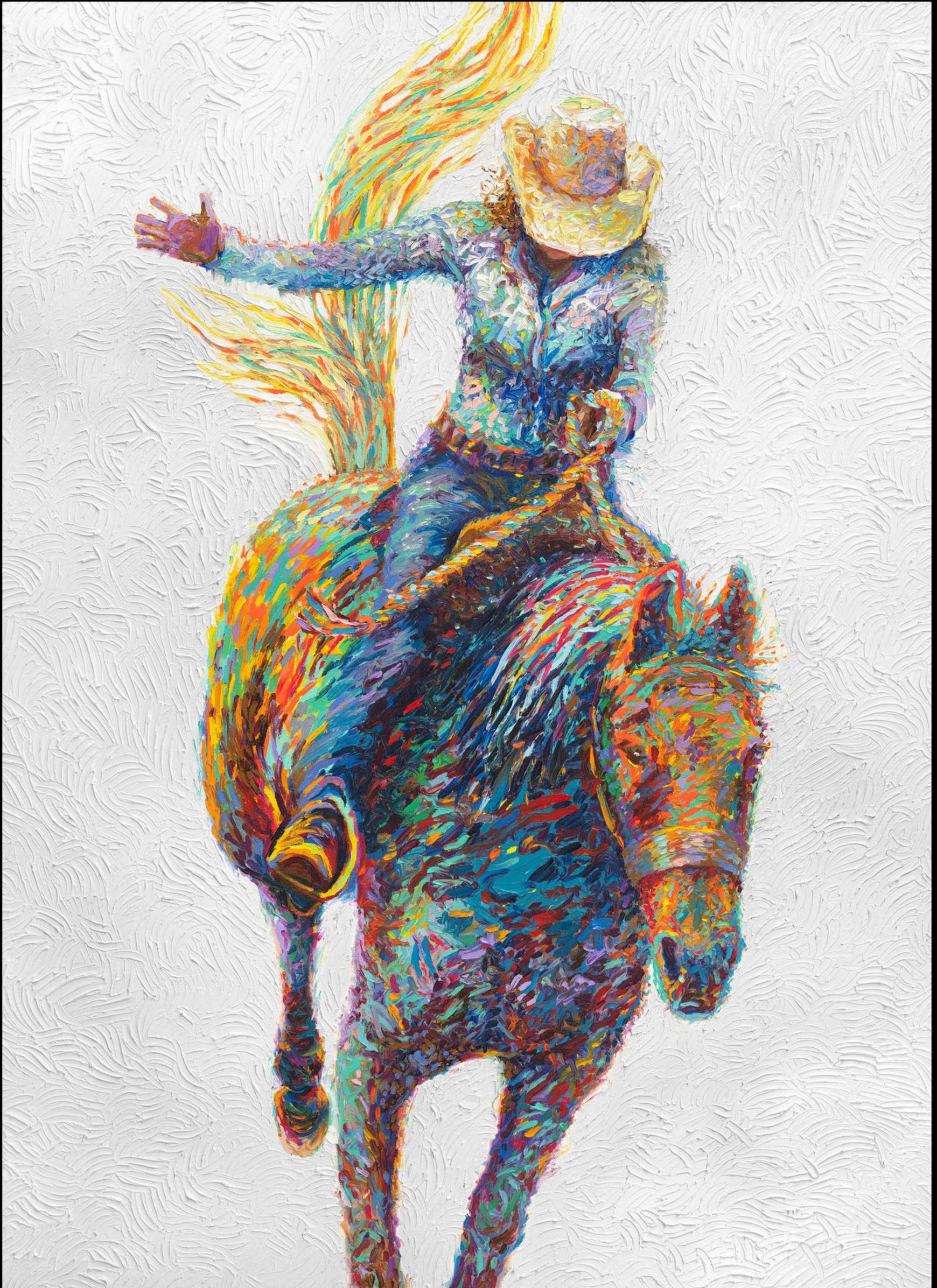
The Art of Shiny Magazine - Stefan Gesell



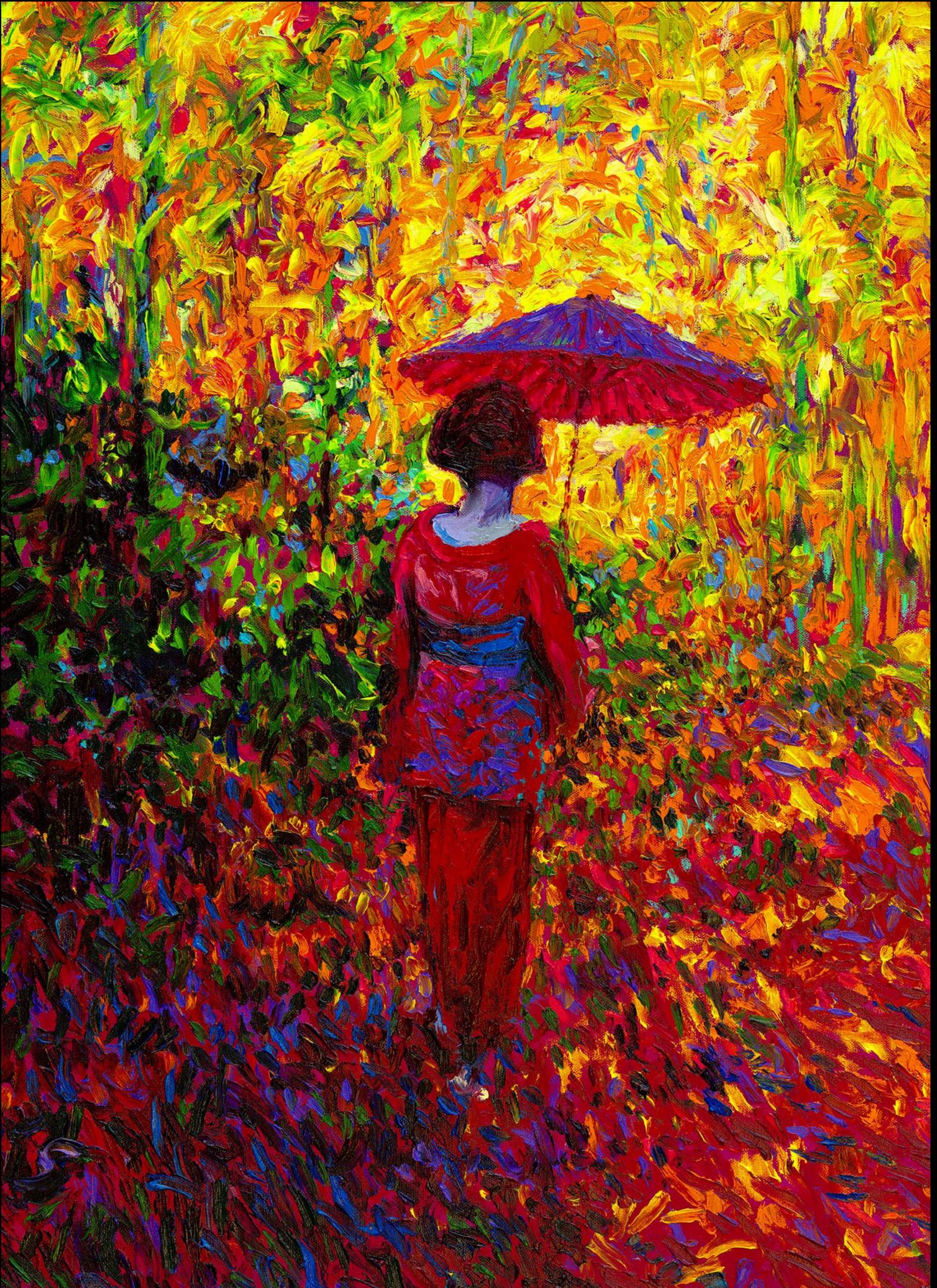
The Art of Shiny Magazine - Stefan Gesell



The Art of Shiny Magazine - Iris Scott



The Art of Shiny Magazine - Iris Scott







The Art of Shiny Magazine - Eolo Perfido



The Art of Shiny Magazine - Eolo Perfido



The Art of Shiny Magazine - Patrice Murciano



The Art of Shiny Magazine - Patrice Murciano

