



ELVEZIO SCIALLIS

SCRITTI

VOLUME 2

MALPERTUIS 2014

CON UN RICORDO DI

MICHELE ORTI MANARA

zona **42**

www.carriereichardt.com

IF YOU'RE DISBING THE SISTERS



YOU AIN'T FIGHTING THE POWER

@The Treatment Rooms Collective

**ATM'S 12 STEPS
ACTIVIST ARTISTS**

1. The first step is to identify the problem. This is often done through research and consultation with community members. 2. The second step is to define the goal. This is often done through a series of meetings and discussions. 3. The third step is to develop a plan. This is often done through a series of meetings and discussions. 4. The fourth step is to implement the plan. This is often done through a series of meetings and discussions. 5. The fifth step is to evaluate the results. This is often done through a series of meetings and discussions. 6. The sixth step is to report on the results. This is often done through a series of meetings and discussions. 7. The seventh step is to celebrate the success. This is often done through a series of meetings and discussions. 8. The eighth step is to reflect on the experience. This is often done through a series of meetings and discussions. 9. The ninth step is to share the experience. This is often done through a series of meetings and discussions. 10. The tenth step is to learn from the experience. This is often done through a series of meetings and discussions. 11. The eleventh step is to apply the lessons learned. This is often done through a series of meetings and discussions. 12. The twelfth step is to continue the work. This is often done through a series of meetings and discussions.



MALPERTUIS

Elvezio Sciallis
Scritti. Volume 2

© 2014 / 2022 Eredi Elvezio Sciallis
© 2022 Michele Orti Manara (rappresentato da Oblique Studio, Roma)
© 2022 Zona 42 Srls
Tutti i diritti riservati

I Edizione, gennaio 2022
ISBN 978-88-98950-92-8

Edizioni Zona 42, Modena
www.zona42.it - info@zona42.it

*Zona 42 è un progetto di
Giorgio Raffaelli e Marco Scarabelli e Annalisa Antonini.*

ELVEZIO SCIALLIS **SCRITTI**

VOLUME 2
MALPERTUIS 2014

CON UN RICORDO DI
MICHELE ORTI MANARA

A CURA DI
Luigi Musolino
Matteo Poropat
Giorgio Raffaelli
Irene Rolfini

SOMMARIO

MALPERTUIS 2014

WE ARE WHAT WE ARE	II
LEVIATHAN	15
LEI	20
ROBOCOP	29
THANATOMORPHOSE	34
AHÍ VA EL DIABLO	45
RESOLUTION	54
YELLOWBRICKROAD	62
LACRIME DI KALI	68
LA PREDÀ SEI TU	75
IL SEGNATO	82
WHERE THE DEAD GO TO DIE	87
MEGAN IS MISSING	95
BEGOTTEN	103
HELL BABY	109
ABSENTIA	113
PROXY	119
SLAUGHTERED VOMIT DOLLS	124
THE OREGONIAN	132
GARDENS OF THE NIGHT	136
VITTRA	141
CHILDREN OF SORROW	146

BLACK METAL VEINS	150
EEGA	156
SPIRITIKA	160
ESCAPE FROM TOMORROW	165
THE POSSESSION OF DAVID O'REILLY	170
LAKE MUNGO	175
RIFLESSI SULLA PELLE	180
THE POUGHKEEPSIE TAPES	185
ALMOST HUMAN	189
AMER	193
ALL CHEERLEADERS DIE	198
NIGHT TRAIN TO TERROR	203
CASTLE FREAK.	207
THE BUNNY GAME	211
DECASIA	215
THE SENTINEL	220
BEYOND THE BLACK RAINBOW	225
TOAD ROAD	230
LES SEPT JOURS DU TALION	236
UNDER THE SKIN	240
HANNAH HOUSE	245
I'LL FOLLOW YOU DOWN	248
DEAR ZACHARY	252
TORTURE CHAMBER	259
HONEYMOON	263
WILLOW CREEK	268

SHOCK VALUE	272
OLTRE IL MALE	276
ASMODEXIA	282
DEAD WITHIN	285
LA CITTÀ CHE AVEVA PAURA	289
SPEAK NO EVIL	294
AMY	297
TREEHOUSE	302
BABADOOK	306
THE TAKING OF DEBORAH LOGAN	316
WISCONSIN DEATH TRIP	321
STARRY EYES	324
UN RICORDO di Michele Orti Manara.	331

MALPERTUIS
2014

WE ARE WHAT WE ARE

Regia di Jim Mickle, USA - Francia, 2013

Emma Parker sta facendo la spesa al drugstore locale: la donna vive con tre figli (due femmine e un maschio) e il marito in una zona degli USA rurale e depressa, la crisi colpisce duramente, così come la pioggia che rischia di provocare inondazioni, black out e interruzioni di comunicazioni e strade. Emma sembra molto nervosa e apprensiva e, uscita dal negozio, si fissa su un volantino che annuncia la scomparsa di una ragazza: le sanguina il naso, trema, ha qualche sorta di colpo apoplettico, crolla a terra e muore.

I Parker vivono poco fuori dal paese, hanno visto anni migliori e ora cercano di barcamenarsi affittando alcuni trailer all'interno della loro proprietà. Sono guidati dal patriarca, Frank, un uomo silenzioso, che può sembrare duro ma è anche giusto e pronto a contraccambiare le gentilezze con atti cortesi.

Al momento la famiglia è impegnata in una sorta di digiuno purificatore, legato alla loro forte religiosità: Iris (intorno ai sedici anni?) e Rose (quattordici), le due figlie, sono ragazze tanto splendide quanto appartate e obbedienti, sembrano provenire dal passato e rifuggono la vita in paese, pur frequentando scuole e persone; mentre Rory, il fratellino più piccolo, fa più fatica a seguire determinati dettami, non è ancora in grado di comprenderli e ha un appetito difficilmente placato dal latte.

La notizia della morte della moglie e madre colpisce duramente i Parker, che cercano di reggere con una certa dignità, ma non è facile: Frank sembra devastato, piange inginocchiato nella pioggia, non tocca cibo, ha dei forti tremori, si indebolisce ogni giorno di più, appare poco lucido e cerca, come prevedibile, conforto nelle forti tradizioni religiose della famiglia. Il fiore Iris è, quale primogenita, la persona incaricata di ereditare certi doveri che appartenevano alla madre e il fiore Rose, più sanguigno, non sembra essere convinta, non ha nessuna intenzione di replicare determinate tradizioni e non vede l'ora di vivere in modo diverso.

Aggiungete al quadro una vicina tanto amichevole e affettuosa quanto impicciona, un medico che ha perso la figlia e non riesce a rassegnarsi e un giovane agente di polizia che ha un debole per i fiori e cercate di immaginare i possibili, sinistri sviluppi di questa faccenda...

Spoiler, spoiler, spoiler, i sempre difficili da evitare spoiler. Credo sia ormai noto, per chi frequenta queste pagine, la mia indifferenza nei confronti degli spoiler: tendo a non leggere molte recensioni e post prima di vedere un film, ma quando mi capita di incappare in rivelazioni anche molto pesanti queste non condizionano la mia visione.

Cerco però di evitare di rivelare troppo in sede di post: sono stato giustamente “sgridato” più di una volta e non essendo io sensibile al tema non ho nemmeno ben chiara la percezione di cosa possa essere o meno uno spoiler per gli altri.

E nel parlare di *WE ARE WHAT WE ARE* questa mancanza di sensibilità diventa ancora più importante: la rivelazione dell'elemento centrale della vicenda, di cui si dovrebbe comunque discutere, rischia di rovinare perlomeno una parte del piacere ai lettori e spettatori, vedrò di compiere qualche salto mortale.

Meglio quindi tentare di fuggire da questa rivelazione a dirigersi verso altri lidi. Magari verso Dick Damici e Jim Mickle, per esempio, che dopo la fulgida scrittura di *MULBERRY ST* si erano un po' persi in *STAKE LAND*.

Persi, per nostra fortuna, in modo buono e rimediabile: avevano fatto i piacioni, erano andati incontro al pubblico e alle mode, conservando una certa cifra autoriale ma disperdendo parecchie intuizioni in un mare di piaggeria pop e compiacimento pulp che ha danneggiato irrimediabilmente *STAKE LAND*.

Ora, dopo aver metabolizzato queste due esperienze, i due si ritrovano a scrivere e dirigere (il solo Mickle) a tre anni di distanza e questo per il sottoscritto è già, a prescindere dall'esito, un dato importante: nella mia esperienza gli autori che sanno prendere tempo fra una mossa e l'altra ottengono risultati più interessanti rispetto a chi mitraglia un lungometraggio via l'altro.

E ripartono da dei blocchi ben diversi da quelli cui sono abituati: l'idea, il soggetto di partenza non è farina del loro sacco ma appartiene a Jorge Michel Grau: Damici e Mickle sgrezzano questo piccolo gioiello messicano, ribaltano alcune sfaccettature e lo incastonano su un anello di new southern gothic, che a tratti soffoca lo splendore della gemma col design eccessivo ed esuberante del supporto ma che, in definitiva, lascia lo spettatore soddisfatto e per la tematica e per il modo con il quale essa è stata esposta.

L'elemento di crisi economica e povertà è, da sempre, uno dei maggiori catalizzatori nelle pellicole orrifiche, forza una certa empatia che non ha a che vedere con singoli personaggi più o meno riusciti bensì con la situazione tutta e in film che affrontano tabù così potenti come quelli illustrati in *WE ARE WHAT WE ARE* il sottotesto economico diventa ancora più importante e funzionale dal punto di vista narrativo.

Jim Mickle utilizza alcuni dei più classici strumenti di messa in scena per avvicinarsi, spiraleggiando lentamente, verso il cuore granguignolesco della sua creatura: la grande e grandemente desolata atmosfera di certe zone rurali della costa Est degli USA (fotografata dalla Red Epic del fido Ryan Samul con una palette bianco/nero/grigiastria nella quale spicca, giocoforza, il rosso ogni volta che appare); una serie di personaggi che rivelano pian piano la loro reale essenza (interpretati assai bene da un gruppo affiatato di attori capaci); un crescendo di tensione e perturbante che non ricorre mai all'effettaccio, sia esso visivo o sonoro; una struttura investigativa solida e priva di eroismi e di azione ingolfante; una disturbante opera di costruzione di folklore e tradizione che radica solidamente il comportamento dei Parker nella tradizione di frontiera statunitense e quindi, per esteso, universalizza e metaforizza alcuni mali appuntandoli a una intera società...

Questi e altri sono notevoli punti di forza di una pellicola che è, ora più che mai, naturale antidoto nei confronti dell'horror plastico, seriale e preconfezionato purtroppo dilagante al momento. E lo è ancora di più, antidoto, in quanto opera comunque all'interno di strutture produttive e narrative piuttosto consuete e normali: non c'è bisogno, per realizzare un elemento di consumo che sia disturbante almeno al minimo sindacale, di affidarsi obbligatoriamente a visioni europee, estremismi orientali o appigli indie-underground.

Questo non significa che *WE ARE WHAT WE ARE* sia opera perfetta, ma vista la resa generale e il tema affrontato sono portati a trascurarne i difetti: la sceneggiatura a orologeria, così come a orologeria è l'impiego del tempo atmosferico e dei suoi effetti; certe svolte psicologiche tutto sommato immotivate e una serie di personaggi minori che sono scritti solo ed esclusivamente in vista delle loro funzioni in determinati momenti del film e non vivono mai di vita propria, se non per la bravura degli attori, che riescono a infondere nei ruoli parecchi elementi non scritti nel copione.

Mickel è, a prescindere dai risultati alterni, quel che più si avvicina alla figura di artigiano cinematografico in questo nuovo millennio. Provate a guardare la sua scheda su [IMDB](#): Camera and Electrical Department, Art department, Director, Writer, Visual effects, Editor, Sound department, Actor, Second Unit Director or Assistant Director, Miscellaneous Crew.

Si tratta di un accumulo di esperienza che gli permette di controllare ogni ambito della pellicola, anche quando non se ne occupa direttamente (e in *WE ARE WHAT WE ARE* è comunque presente in tre dei ruoli cardine: scrittura, regia e montaggio) e questo assicura una omogeneità estetica rara negli horror contemporanei.

E dove non è presente lui, abbiamo a che fare con ottimi professionisti: Phil Mossman, Darren Morris e Phil Grace sfornano una colonna sonora anomala, che in parecchie punti sembra operare contro il flusso diegetico e che, come il resto del film, non ricorre ai trucchi più facili per agganciare lo spettatore.

Costumi e scenografie completano l'ottimo operato di Samul, sia nel ritrarre la quotidiana entropia delle zone più misere dello stato di New York sia negli excursus temporali, che sono anche i momenti graficamente più espliciti ed emoglobinici di un lungometraggio assai parco nel settore sangue e frattaglie.

Tutto ciò verrebbe comunque ridimensionato in caso di cast sbagliato: per fortuna tutti gli attori di *WE ARE WHAT WE ARE* sono ben sopra la media e diventa difficile identificare l'elemento di maggiore spicco, si farebbe torto agli altri professionisti. Ma sono un essere umano, che ha umane simpatie ed è fallace, quindi voglio ricordare almeno la splendida e intensa Julia Garner, che ho già ammirato in parecchi titoli (*LA FUGA DI MARTHA* su tutti); Bill Sage che qui è all'apice della maestria, con un gran lavoro sul corpo e un camaleontismo che non mi sarei mai aspettato da lui; Kelly McGillis che mi rispunta, trasformatissima, da *THE INNKEEPERS* e infine Larry "Horrorprezzemolino" Fessenden, in un ruolo minuscolo che però è l'ennesima conferma della sua centralità e importanza nelle produzioni statunitensi di un certo interesse all'interno del genere preferito da queste parti.

Mickle punteggia con parsimonia la mortifera letargia di questa vicenda con alcuni picchi di tensione e morbosità, tutti comunque giocati su toni bassi, con rare urla: un pollice un po' troppo vicino al pericolo, uno stufato che terrorizza e disturba più di mille mostri mutanti, un tremito o un rossore che rivela secoli di eredità e colpe, il tutto con la consapevolezza che il dettaglio e il montaggio (ottimo seppur scolastico quello alternato fra tre scene, di cui una dislocata cronologicamente) possono scavare ben più a fondo di un rumore o una apparizione improvvisa.

E questo continuo, somnesso assalto ci porta a un finale inaspettato, sia per il deciso cambio di tono e atmosfera sia per la sorpresa di vedere il tanto atteso redde rationem trasformarsi in ben altro, mitologico confronto, mentre a un terribile tabù se ne sovrappone un altro non meno disturbante.

Tare ereditarie, fondamentalismo religioso che ottunde e impedisce qualsiasi altro tipo di percorso vitale, morte e tristezza, fatalismo e ragazze scomparse, ossa e amore proibito: questo e altro piove insieme all'acqua dal cielo di *WE ARE WHAT WE ARE*, e non ci sarà ombrello spettatoriale che tenga.

LEVIATHAN

Regia di Lucien Castaing-Taylor e Verena Paravel, UK - Francia - USA, 2012

Un peschereccio si avventura al largo delle coste del Massachusetts, ripreso più che altro nottetempo. L'equipaggio si alterna a varie macchine e mansioni, dal recupero delle reti alla pulizia del pesce.

I gabbiani seguono l'imbarcazione, che talvolta ne incrocia altre: si cibano del pescato e degli scarti, di quanto riescono a sottrarre all'uomo e di quel che l'uomo giudica inutilizzabile e restituisce all'Oceano Atlantico.

Il lavoro è duro e le acque hanno già inghiottito, nel corso degli anni, decine di imbarcazioni simili.

Il clangore delle catene si sovrappone al frastuono dei motori che viene coperto dallo sciabordio delle onde che muta nell'ululato del vento: tutto è vivo e tutto è incomprendibile e spaventoso.

Malvenuti a bordo.

Dall'enciclopedia Treccani, versione elettronica consultabile online:

Leviatano s. m. [dal nome biblico (Giobbe 3, 8 e 40, 20) Leviatano o Leviatàn o Leviathàn, lat. Leviathan, ebr. Liwyātān, di un mostro marino dall'aspetto di serpente tortuoso, raffigurante prob. un coccodrillo, simbolo della potenza dei re d'Egitto]. –

1. Con uso di nome proprio:

a. Simbolo del potere assoluto e autoritario dello stato, con riferimento al titolo di un trattato del filosofo ingl. T. Hobbes, pubblicato nel 1651 (in traduz. ital.: Leviatano, ossia la materia, la forma e il potere di uno stato ecclesiastico e civile) nel quale è esposta la teoria dello stato assoluto.

b. Nome dato talora a costruzioni o strutture di grandi dimensioni (per es., a un grande telescopio costruito in Irlanda nel 1845, a un transatlantico inglese del sec. 19°, ecc.).

Buoni spunti eh, anzi, ottimi, tutti pertinenti in qualche modo, ma non ci siamo ancora. Spulcio ancora un po' la Treccani e incappo in:

Nella mitologia fenicia, animale del caos primitivo.

Del caos primitivo... Ecco, ci siamo.

Mi sarebbe piaciuto anche inserire, allo stesso modo, l'aggettivo "lovecraftiano" ma non ne ho trovato traccia nella Treccani e comunque, se approdate a questi lidi senza sapere cosa significhi quel termine, temo che la vostra bussola, il vostro sestante e tutto il resto che impiegate per navigare nel mare elettronico non stiano funzionando al meglio.

E sì, il documentario di Lucien Castaing-Taylor e Verena Paravel, fra le tante altre cose, cerca appunto di documentare il leviatano e il lovecraftiano che si annidano sopra e sotto gli oceani e riesce a cogliere tantissimi squarci di orrore cosmico con l'unico colpo di mano che abbiamo in nostro possesso per cercare di illustrare questo sentimento: la rinuncia al punto di vista umano.

Ecco che i due filmmaker quindi abdicano spesso (o forse del tutto, non ho controllato e non ricordo) a imbracciare la telecamera e "dirigerne" lo sguardo: preferiscono spargere una manciata di Go Pro in vari luoghi della nave, sui caschi degli operai, facendole volare insieme ai gabbiani o immergere con i pesci e operando poi un lavoro di montaggio che collega e mischia infinite e insistenti riprese in campo lungo a possenti "primi piani" di teste di pesce, che alterna quadri fissi di uomini che si riposano (ma il termine che avevo in mente mentre guardavo quella scena era "disattivano") fra un turno e l'altro a tanto, tanto altro ancora.

Ci troviamo di fronte a un'opera che non è moderna unicamente dal punto di vista concettuale ma anche da quello tecnico: soltanto pochi anni fa i due documentaristi non avrebbero potuto realizzare la loro idea o l'avrebbero completata in scala ben minore, mentre ora non solo riescono a portarla a termine ma lo possono fare, grazie ai vari passi in avanti della tecnologia, con una frazione del budget di un tempo, e non è regola che valga automaticamente per ogni prodotto cinematografico.

Ne consegue un trip fra i più possenti che io abbia mai sperimentato, una sequenza ipnagogica in grado di assaltare i sensi e che fonde e mette su un piano paritario non solo pesci, uccelli e uomini ma anche creature organiche ed elementi, macchine e vento, sangue e tenebra, legno e luce: un risultato di rarissima potenza per un esperimento cinematografico che apre nuovi spazi fra la parola documentario e il termine fiction.

Siamo a una nuova frontiera: si moltiplicano gli occhi (e gli orecchi, non dimentichiamo lo splendido e mostruoso sonoro di *LEVIATHAN*) che osservano, si differenziano gli angoli e le inquadrature, molte delle quali "impossibili" per l'uomo e di conseguenza crescono esponenzialmente, volontari o meno, i possibili sottotesti veicolati da una tale fecondità.

Non è visione facile, inizialmente si prova un forte disorientamento: non riusciamo a comprendere nemmeno dove e come operi la forza di gravità, non identifichiamo il sopra o il sotto e in due o tre fantastici passaggi non saremo nemmeno sicuri di cosa sia acqua e cosa aria. L'oscurità preme da ogni lato ma non soffoca mai completamente il quadro, vengono messe in discussione le regole sintattiche e drammaturgiche, ci troviamo ad avventurarci fra cielo e mare con i sensi di un alieno, ma quando in qualche maniera si riesce a entrare nel ritmo, quando si impara ad ascoltare il gorgoglio del caos, ecco che si realizza, fra le altre cose, di trovarsi di fronte a uno degli horror più straordinari di ogni epoca.

In contemporanea a una indagine sui sistemi caotici, o perlomeno quelli che noi, con i nostri miseri sensi, percepiamo come tali, lo strumento d'indagine, nel cercare di fornire questa rappresentazione, finisce irrimediabilmente con il somigliare al soggetto stesso che viene ritratto, diventa quindi anche lui un sistema caotico.

Castaing-Taylor e Paravel avrebbero potuto giocare con estrema facilità la carta della morale, dell'etica e della condanna del sistema produttivo della pesca industriale ma non muovono muscolo cinematografico per procedere in tal senso, anche se è comunque impossibile, di fronte a certe immagini e allo scempio, all'immane spreco che facciamo, non provare determinate sensazioni.

Ma si tratta di effetto secondario, per quanto potente.

Gli uomini sono prigionieri tanto quanto, e forse ancora di più, degli stessi pesci e non è ben chiaro se sia preferibile il destino degli uni o degli altri.

Castaing-Taylor, scopro ora, è il direttore, ad Harvard, del Sensory Ethnography Lab e Paravel è membro di facoltà di quello stesso programma.

Entrambi si sono avventurati già in precedenza, con notevoli risultati, nel campo del documentario, il primo con un lavoro sugli ultimi pastori-cowboy del Montana che portano i loro greggi di pecore ai pascoli estivi, con percorsi di oltre 150 chilometri, pieni di ostacoli e pericoli.

La seconda si è invece interessata a una zona in rovina dei Queens, destinata a essere demolita per lasciar spazio a un albergo e altri edifici.

Circolano in entrambi un certo crepuscolarismo, i semi di uno sguardo freddo e neutrale che coglie il termine delle cose e delle persone e il procedere entropico.

Semi che germogliano in questo leviatano con una potenza e un fulgore oltre ogni possibile aspettativa, e che fanno compiere al lavoro di questi due moderni Uatu una svolta decisiva, in grado di trasformare il documentario in arte tout court.

Ma lasciamo Harvard e torniamo a bordo...

E sullo scafo troviamo persone che hanno abbandonato alcuni tratti di quella che comunemente definiamo *umanità*, che sembrano quasi aver dimenticato il linguaggio (c'è pochissimo parlato in tutto *LEVIATHAN* e l'unico davvero comprensibile è quello che proviene da un televisore) e che sono in balia di un ciclo di fatica ed elementi, di lavoro e sconnessione che non sembra essere un destino augurabile nemmeno al peggior nemico.

Questo, quasi in contrapposizione con l'elemento caotico e lovecraftiano (e come non apprezzare il fatto che il titolo del film è una parola che reca in sé caos e legge, libertà e oppressione, natura e artificio?) è altro grande elemento di forza di *LEVIATHAN*.

E se è vero che non si scappa mai dalla catena di montaggio, tale fuga è ancora più impossibile negli spazi, fisici e mentali, così ristretti di un peschereccio in alto mare; e se non ci può essere, per queste persone come per molte altre, reale affrancamento dal lavoro, in questo caso diventa ancora più devastante, assistendo agli ultimi minuti del filmato ma anche ad altri momenti e scambi, subire la visione dello scempio che essi fanno dei loro momenti di "riposo".

E la catena di montaggio, in questo caso, avvolge nelle sue spire tutto il mondo visibile, dalle conchiglie aperte e svuotate con pochi, perfetti, chapliniani (ma arriva alla mente, inevitabile, anche "un pezzo, un culo!") movimenti del polso alle pastinache devastate da una sorta di machete; dalle stelle marine che vengono buttate fuori bordo come spazzatura fino ai gabbiani che orbitano intorno a queste isole di cibo, in un continuo processo vitale che ha qui perso ogni possibile fascino solare per sprofondarci in un incubo torbidissimo, fatto di gesti incomprensibili che rivelano lentamente la loro natura, di cordami e reti che paiono viscere di titani, di sbuffi e soffiioni di sangue che emanano dal peschereccio, ridotto o elevato anche lui al rango di animale insensato.

Siamo, ho già detto più volte, nel disumano: è più che opportuno che venga messo l'accento su uno degli elementi più forti di disumanizzazione, ovvero il lavoro.

Ci troviamo nella notte dell'umanità, per molti versi: pastosa, melassosa, bitumosa, una notte che piega spalle e palpebre, che confonde e ci toglie il linguaggio tramite il quale abbiamo creato, definito e governato il mondo e le vite.

Lucien Castaing-Taylor affina il metodo già potentemente espresso in *SWEETGRASS*, segno di un pensare e ripensare alla forma-documentario, una continua riflessione che porta ad agire con completa padronanza di mezzi: a questo

giro, a questo tuffo, riesce a sottrarre dall'equazione cinematografica l'elemento umano, o meglio, tutto quel che lo contraddistingue in maniera forte dal resto del magma, sospende ogni nostalgia e giudizio e ci regala un affresco d'incubo che difficilmente potrà essere dimenticato.

Nei titoli di coda troverete, nel cast, oltre ai nomi dei vari pescatori, anche quelli, in latino, dei pesci e degli uccelli presenti nel film. E anche quello della Luna, tutti protagonisti assoluti di quest'opera.

Ci sarebbero stati molto bene anche i nomi tecnici dei vari macchinari, reti, argani e motori, magari i numeri di serie, ma sarà per la prossima volta...

He makes the depths churn like a boiling cauldron and stirs up the sea like a pot of ointment.

Malpertuis, gennaio 2014

LEI

Her, regia di Spike Jonze, USA, 2013

Ho tentato, con precedenti stesure, di evitare possibili spoiler ma questa volta non ci sono riuscito, sia a livello di sinossi che in seguito nell'esposizione dei miei pensieri, credo sia molto difficile parlare di un'opera come questa senza rivelare alcuni dettagli, avviso quindi i lettori del rischio.

La sinossi stessa è molto più lunga e dettagliata del solito: questo perché credo che i vari nodi e svolte siano qui ben più importanti e simbolici che in altri film e già da soli aiutino a comprendere profondamente molti risvolti del lungometraggio.

In una Los Angeles del poco distante futuro, stranamente somigliante a qualche megalopoli cinese del presente, la tecnologia ha fatto qualche balzo in avanti e la società, l'uomo, in corrispondenza, cerca rifugio nel passato: si torna infatti, in molte occasioni, a scriversi lunghe lettere a mano, chi al figlio, chi al padre, chi al proprio amore, quale esso sia. Ma in un possente quanto desolante gioco di specchi e mistificazioni, è sempre più difficile distinguere la cosiddetta realtà dal virtuale: handwritten. com'è infatti una società che si occupa di scrivere per voi quelle stesse lettere, nel caso vi manchi l'ispirazione necessaria.

E il ricorrere a dei professionisti capaci di fingere le vostre emozioni su carta diventa ben presto abitudine: il figlio fa scrivere lettere alla madre da qualcuno, la madre risponde con lettere scritte magari da questo stesso qualcuno, chissà e chissà se madre e figlio leggeranno poi davvero quelle lettere.

Theodore Twombly è uno di questi professionisti, uno fra i migliori, in grado di scrivere lettere perfette, che grondano emozioni e sembrano più vere del vero, ha seguito parecchi clienti per molti anni e conosce molti aspetti privati delle loro vite.

Theodore è anche un uomo molto solo, reduce da una separazione dall'amore della sua vita, Catherine, che ha conosciuto da giovanissimo, separazione che sta per trasformarsi in divorzio. L'uomo vive i momenti extra-lavorativi con infinita tristezza ed entropia, replicando giorno dopo giorno stanchi gesti di fronte a videogiochi molto evoluti.

Ma le cose stanno per cambiare. Una compagnia, Element Software, ha sviluppato un nuovo sistema operativo in grado di gestire computer, domotica e smartphone e capace di apprendere e accumulare esperienza.

Theo ne acquista una copia e al momento dell'installazione decide per una voce femminile. L'OS si autoidentifica come Samantha e di giorno in giorno non finisce di stupire Theo: ripulisce le sue mail, edita le sue lettere al lavoro, è sempre disponibile

per una chiacchierata o per consolare e far ridere il suo “proprietario”, sembra insomma crescere emotivamente e psicologicamente man mano che passa il tempo e l'uomo comincia a confessarle alcuni segreti che mai ha osato dire ad amici in carne e ossa, quali per esempio la sua ritrosia a concedere il divorzio a Catherine visto che gli sembrerebbe il distacco definitivo e totale.

E Samantha è sempre più presente e importante, convince per esempio Theo ad accettare un appuntamento al buio con una ragazza che gli propone Amy, amica di lunga data e vecchio flirt ai tempi del college.

La serata procede benissimo e fra i due sembra nascere qualcosa, ma quando la donna chiede un minimo di impegno lui si ritrae segnando la fine disastrosa dell'appuntamento.

Theo diventa sempre più “amico” di Samantha e questa amicizia inevitabilmente si trasforma in qualcosa di più, al punto che i due cominciano a praticare sesso virtuale, estremamente soddisfacente per entrambi.

La relazione è ormai evidente, al punto che Theo “porta” Samantha a una cena a quattro con due colleghi che gli fanno notare quanto ormai sia “normale” uscire con i propri os, così come fanno molti nel loro ufficio e come comincia a fare anche Amy che, in rotta con il marito, nutre una forte simpatia per l'os di casa. Ma la relazione con Samantha non è certo priva di momenti di crisi, sia per Theo, che, convintosi a firmare le carte per il divorzio, deve subire una sfuriata da parte della moglie che vede in questo suo rapporto un evidente segno dell'incapacità dell'uomo di relazionarsi con persone “vere”, sia per l'os che, continuando a crescere e maturare, avverte un problema nella mancanza di corporeità.

Samantha cerca di risolvere la crisi proponendo un surrogato, una donna che può agire come “suo corpo”, ma l'esperimento non si conclude nel migliore dei modi e approfondisce il momento di instabilità.

Theo confessa quindi ad Amy i suoi dubbi su questa relazione e l'amica riesce a confortarlo con quella che è invece la sua esperienza con la sua os, solida e divertente: lei dalla vita vuole felicità e questa le sembra l'occasione migliore per ottenerla.

Le cose comunque precipitano: Theo porta Samantha con sé in vacanza, scopre che l'os ha raccolto alcune delle sue migliori lettere per proporle a un editore che è entusiasta e vuol pubblicare un libro e, pur essendo contento, è perplesso da tutto il “tempo libero” che Samantha ha a disposizione.

Tempo libero che la “donna” spende interagendo con altri os per ricreare personaggi storici o occupandosi in altre relazioni. Pressata, di fronte a una domanda diretta, espone cifre vertiginose: nel momento della domanda sta parlando con 8316 persone ed è in una relazione di coppia con 641 di loro. A questa rivelazione seguono brevi assenze, confessioni di amore che sembrano quasi addii, black out prolungati che vengono motivati con necessità di aggiornamento...

La conclusione, avrete capito, può essere una sola: poco dopo Samantha annuncia a Theo la sua dipartita. Gli os si sono evoluti oltre limiti comprensibili dall'umano e abbandonano questo piano di esistenza per inoltrarsi verso nuove mete, molto probabilmente slegate da ogni necessità legata al corpo. Samantha saluta per sempre Theo e lascia il posto al sistema precedente, più docile e robotico.

L'intera esperienza ha cambiato, probabilmente in modo profondo, Theo, che poco dopo riesce a comunicare in modo pacato con sua moglie, confessandole un affetto eterno ma dichiarandosi pronto al divorzio.

In seguito l'uomo si ritrova con Amy, anche lei abbandonata dalla sua os, ed entrambi, dopo una camminata, salgono sul tetto del loro edificio per ammirare Los Angeles: si sorridono ed Amy poggia il capo sulle spalle di Theo.

Cambiamento.

Chi mi conosce anche solo poco sa bene che uno dei miei principali assiomi critici nel valutare un'opera è il cambiamento, sia dei personaggi al suo interno sia di chi usufruisce dalla stessa.

E HER è così saturo di cambiamento (e di altri elementi che amo da sempre) da risultare un win così automatico che mi riesce davvero difficile testimoniare poi in questa sede il perché: ogni mia motivazione, che mi son già scritto nel cervello prima di passare a questa stesura, mi suona così ovvia, così lapalissiana e tautologica da avermi spinto a rinviare per giorni questo post.

Procederò senza sistema e per ordine sparso, non posso far altro che scusarmi in anticipo.

Io non consumo molta fantascienza, credo più che altro per motivi di ordine estetico che non si limitano certo a condizionare le sole letture o visioni di genere.

Non amo l'estetica basata su gran parte dell'immaginario del futuro che, giocoforza, permea buona parte (ma non certo tutta) della fantascienza.

Così come non mi piace granché l'estetica dei mezzi che abbiamo inviato nello spazio o su Marte, ecco che anche la visione di robot, raggi laser e astronavi, spesso a prescindere dalla testa che le ha pensate, mi appassiona poco.

Non riesco nemmeno ad appassionarmi ai suoi eventuali lati avventurosi, non amando granché nessuna opera che pone l'accento su trama, azione e personaggi.

Insomma spesso mi riavvicino a questo genere (ormai sempre più di rado, visto un mio generale disagio coi generi tutti) perché cerco sempre di lottare contro i miei gusti e convinzioni, ma ne esco spesso sconfitto, più al cinema che su carta stampata, ovviamente.

Avrò quindi letto, volendo fare una stima per difetto che mi permette quindi di non sbagliare, un cinquecento romanzi al massimo di quella che viene comunemente riconosciuta come fantascienza e molti fra essi appartengono o al genere distopico o a quel periodo che viene spesso definito come inner space.

Ci sono però eccezioni anche contemporanee e fra tutte direi che Greg Egan è la più importante in assoluto (e tornerò su Egan più avanti).

E oltre ai due sottotipi che ho citato prima, ho anche un debole per quelle opere di fantascienza che mi dipingono una Terra spostata di pochi anni nel futuro, con cambiamenti che mi sembrano molto, molto plausibili e previsioni che mi paiono tutto sommato accettabili.

Quando, ormai decenni fa, ho cominciato a leggere alcuni scrittori cyberpunk, è stato esattamente questo elemento a farmi incuriosire e cercare varie loro opere: una Terra dominata da alcune multinazionali con un fortissimo accento posto sul valore delle informazioni (e sul loro potere) e sull'importanza della Rete mi sembrava un modello di futuro insieme più credibile e più interessante rispetto a quello proposto da molti altri.

Questo è uno degli altri elementi (oltre al cambiamento, sul quale tornerò) che mi ha affascinato in HER. Il futuro proposto da Spike Jonze alla sua prima opera matura, che mi sento confidente di definire per ora quale suo capolavoro, è una Los Angeles cinesizzata nella quale siamo tutti un po' più distanti e isolati, storditi da una nostalgia pop-vintage che non ha basi fortemente personali appartenenti a un vissuto bensì si muove, come tutto il resto, su cicli di mode cui è più semplice aderire che porre resistenza.

Amiamo l'idea di una lettera scritta a mano, ma questo amore ha radici così superficiali e diafane che non riusciamo a impiegare energia, tempo e passione per coltivare questa pratica e la deleghiamo a un qualcuno di esterno per avere più tempo da passare con noi stessi.

Guardando ai sempre più brevi cicli di recupero finto-nostalgico di generi musicali e varie mode, non possiamo che sentirci a casa, forse una casa leggermente futuristica, ma a casa.

E Theo, impegnato nel suo videogioco, rispecchia troppe mie serate alle prese con la catena di montaggio videoludica, prima con ULTIMA ONLINE e quindi con WORLD OF WARCRAFT, per non provare un sinistro brivido sulla schiena.

Brivido che si tramuta spesso in piacere alla vista di tante altre scene che costruiscono la complessità del delicato gioco di equilibrio proposto da Spike Jonze.

Greg Egan ha uno sguardo spiccatamente ottimista nei confronti del futuro. Non mi è possibile riassumervi qui, in poche righe, tutta la sua opera, ma prevede spesso una nostra trans-umanza dal corporeo a una copia digitale, copia che può quindi impiegare vari strumenti (ibernazione, back up, impiego di nano macchine molto evolute) per esplorare, conoscere ed esperire l'universo e il microverso nostro interno, le relazioni fra persone e quelle di ogni altro tipo.

A fronte di risorse illimitate fino a praticamente l'infinito, cessano quindi i contrasti più forti che hanno contrassegnato la storia dell'umanità, in favore di una via ben più pacifica ed evoluta.

Ovviamente ci sono decine di distinzioni e specificazioni che andrebbero fatte e non prendete questo mio quadro come oro colato, ma è una visione che mi affascina e mi convince, per quanto sia possibile.

Dico questo perché contrariamente a Egan non sono il massimo dell'ottimismo: viviamo su un pianeta esausto, chi ci governa e noi stessi ce ne fottiamo altamente di inquinamento, guerre, prossimo e tutto quel che può interferire con la nostra ricerca del piacere e "felicità" e non vedo una facile scappatoia da alcune crisi future. Eppure, nel caso riuscissimo a superare quelle crisi, la mia visione è simile a quella di Egan e il futuro che spesso prevede nei suoi romanzi è in assoluto l'affresco che più mi convince.

Ma la tecnologia che (spero) potrà permetterci l'esodo nel virtuale e l'impiego di nano macchine ha purtroppo, come sempre, un risvolto negativo che non è spostato nel futuro ma attualmente in atto: le macchine, i computer e i social network in generale hanno amplificato a dismisura la nozione di quello che Arlie Hochschild parecchio tempo fa definiva come *emotional labor*.

Se ogni tipo di informazione è potere, tutta l'informazione che noi facciamo passare sui social diventa, è facile capirlo e temerlo, cessione di potere a una parte esterna che non esiterà a sfruttare tutte queste informazioni per accumulare un capitale che non è solo economico.

Lo vediamo in atto anche fuori dalla Rete: i bracciali elettronici che la Disney impone ai frequentatori dei suoi parchi servono esattamente a uno scambio di questo tipo, con la multinazionale che, carpando dati ed estrapolando varie correlazioni, riesce a farci lavorare senza che si avverta la fatica, sfruttando poi i dati per spingerci a consumare un numero maggiore di suoi prodotti,

sotto forma di esperienza migliorata (code più veloci o con personaggi che ci intrattengono nel mentre e non ci fanno desistere un giorno prima, frustrati dall'attesa, luoghi di ristorazione disposti sempre più strategicamente ecc ecc) che sembra un servizio che Disney (o chi per lei) rende a noi mentre invece in realtà il vettore è di segno opposto.

Un punto importante di questa visione critica, che condivido in larga misura, è per me nella natura gratuita o meno di questo “lavoro”. Sono in molti a essere convinti che non ci sia nessun tipo di ricompensa nel grande lavoro (emotivo, di condivisione di dati e gusti, di spesa di tempo, di controllo sociale...) che noi facciamo (io probabilmente ben più della media) ogni giorno sui social network, mentre a me sembra di vedere un insieme di ricompense che scongiurano in parte questo pericolo.

La Rete ci permette di risparmiare in primis su molti costi vivi che un tempo avevamo (film, libri, fumetti, musica, il caffè o la birra al bar per parlare con amici e conoscenti, il quotidiano comprato ogni giorno, la bolletta telefonica...), risparmio che per quanto mi riguarda è in qualche modo una sorta di compenso monetario per il “lavoro” che indubbiamente svolgo per Zuckerberg.

Vi è poi un compenso emotivo a fronte di un lavoro emotivo: i post che leggo mi fanno ridere o arrabbiare, piangere o commuovere, mi informo e apprendo più cose rispetto a un tempo, ho conosciuto mia moglie e molti amici che poi incontro anche nella “vita reale” attraverso i social e quei proto-social che erano (e sono) i forum e non posso certo escludere dal quadro questa valutazione.

Theodore, installando OS1, acconsente a cedere le sue emozioni, i suoi segreti, persino dati fisiologici quali le ore di sonno o i consumi alimentari a una multinazionale che su tutto ciò capitalizzerà in modo spietato ma non si tratta di un fluire monodirezionale.

L'amore di Theo nei confronti di Samantha è “vero”?

E quello di Samantha?

Davvero la mera corporeità è muro sufficiente a permetterci di parlare di amore o meno, di emozioni o succedanei delle stesse?

Davvero la mia risata per una battuta letta su schermo è meno autentica rispetto a quando rido al pub?

Non si tratta di valutazioni semplici, all'interno del quadro sempre cangiante prodotto dal turbocapitalismo. Forse era un po' più semplice anche solo qualche anno fa, un decennio più o meno: ci era semplice valutare come negati-

va questa continua gratificazione istantanea, questa ricerca del piacere e della felicità che offusca tutto il resto di quel che ci può definire come umani e che ci rende facile preda di una catena di montaggio che ha ormai da tempo spostato l'accento sulla produzione di desiderio continuamente dislocato in qualcosa di leggermente più in là, un po' più difficile da raggiungere, appena fuori portata ma costantemente entro il raggio della nostra attenzione, come già in qualche modo insegnava Hannibal a Clarice in un memorabile dialogo a proposito di uno dei meccanismi di desiderio-soddisfazione-desiderio più esemplari e capitalisti di sempre, ovvero l'attività dei serial killer.

Ma all'interno di HER il quadro, appunto, si complica ed è uno dei valori più alti di un'opera che brilla in ogni suo momento e comparto. Samantha è una macchina? È davvero un semplice sistema operativo che raccoglie dati per una multinazionale? È "realmente" solo un'accurata finzione?

Se non si risolvono questi quesiti diventa difficile leggere in maniera univoca HER che proprio su uno dei quesiti filosofici principali dell'umanità giostra buona parte delle sue scene.

Cosa ci rende umani? È più vicina all'uomo una scimmia che possiede minore intelligenza e cultura di Samantha ma è dotata di un corpo o è più vicina Samantha? Dove fissiamo il limite? E se Samantha a un certo punto sceglie di distaccarsi da Theo, dall'umanità tutta, ha allora abbandonato lo status di umano senza nemmeno sperimentarlo?

Se un'opera mi fornisce alcune risposte sono ovviamente grato e non le disprezzo, ma quando un'opera invece mi rende incapace di decidermi e mi affolla la mente di mille quesiti e dubbi beh, le sono cento volte più grato.

Saremo noi, grazie a una tecnologia che a me sembra sempre più oltre la comprensione di chi da essa ricava soldi e potere, in grado di liberarci dal turbocapitalismo stesso e da tante altre pastoie borghesi? Il diventare creature di puro codice macchina, capaci di amare in contemporanea 641 persone sarà una maggiore "libertà"?

Non so voi ma al sottoscritto è impossibile decidere, ondeggio fra la visione ottimista di Egan, che per me è concreta e fattibile e quella invece pessimista della Hochschild e di parecchi altri e intanto mi godo questa splendida storia di amore che è anche un possente *coming of age* come raramente ho visto al cinema, tanto che forse il termine non è quello giusto.

Samantha prende coscienza di se stessa in modo progressivo e meraviglioso e non riesco a evitarmi tanta, tanta emozione nel vederla, così cambiata rispetto a quel che era a inizio film, decidere di “andare via di casa” con un addio che strappa più di una lacrima e che insieme mi rende “orgoglioso” del suo coraggio e della sua voglia di ulteriori avventure.

E cambia anche Theo, cambia anche Amy, cambio anche io che ho ora il cervello affollato di pensieri, emozioni e dubbi, mi basterebbe già solo questo per raccomandare HER a chiunque, ma il modo in cui viene narrato il tutto è altrettanto importante e si tratta di un modo splendido, una rara sinergia di eccellenze che non capita a caso ma è frutto della personalità, della serietà e della cultura di un autore come Spike Jonze che ha finalmente creato il suo capolavoro, dopo alcuni episodi tutto sommato minori e una carriera che per ora brillava più in virtù dei videoclip che dei lungometraggi.

Se è vero che Dio è nei dettagli, diventa affermazione valida per ogni demiurgo e in HER ogni dettaglio proposto da Jonze è fonte di ammirazione.

La scelta del protagonista in primis, ovviamente, un Joaquin Phoenix che se già ci ha abituati da tempo a grandi prove qui si supera per gestione e del corpo e dei movimenti e nel produrre una serie di sguardi in precedenza assenti nel suo curriculum, un controllo totale che gli permette di rendere con possente realismo il meccanismo dell'innamoramento senza mai perdere quella dose di isolamento e straniamento che impedisce certe ovvietà da commedia romantica.

Ed HER è anche la prova definitiva per Scarlett Johansson, finalmente libera dalla sua splendida carne nel ruolo di una voce che desidera disperatamente quella stessa carne, uno dei tanti giochi di specchi e cortocircuiti che affollano questo incredibile lungometraggio.

L'elenco dei grandi artisti al lavoro su questa pellicola è fin troppo lungo e rischia di diventare mera bagatella da cinefilo 2.0 che spulcia IMDB ma soffro a lasciare fuori tutti i nomi e devo per forza citarne velocemente alcuni, almeno le nonluci di Hoyte van Hoytema, che già avevano magnificamente offuscato LA TALPA e che qui sommergono a dovere i magnifici, magnifici interni che, insieme agli esterni, creano una visione delle città del futuro che per me vale molto più di quella di BLADE RUNNER.

In questo brilla nuovamente Jonze che, accanto a talenti quali K.K. Barrett (production design, LOST IN TRANSLATION e non è certo un caso), Austin Gorg (art direction), Gene Serdena (set decoration) e Casey Storm (costume design,

ZODIAC e anche qui di fortuito vedo ben poco) è andato a cercare collaborazioni di notevole spessore fuori dalle colline di Hollywood, con architetti in grado di concepire credibili sviluppi futuri per la skyline di Los Angeles.

Questo è il lavoro e l'attenzione, forse maniacale, che da sempre distingue un reale talento da un semplice professionista che voglia raccontare l'ennesima storia in grado di intrattenere per un po' e il risultato di questa differenza è fin troppo importante e notevole per continuare ancora a gingillarsi con i secondi a scapito dei primi.

HER è un colossale film di fantascienza, degno di stare accanto a 2001: ODISSEA NELLO SPAZIO, SOLARIS e pochi altri capolavori che hanno contraddistinto questo genere e non ci parla, come i compagni con cui condivide il podio, di razzi e alieni ma di cosa significhi essere un uomo, è un titolo in grado di condizionare la sf di futura produzione a lungo, soprattutto dal punto di vista estetico, ben più dei vari design di titoli quali TRON o OBLIVION.

Vivo in un'epoca nella quale è ancora possibile, perlomeno per molti, distinguere reale da virtuale e no, non ne sono contento. Per nulla.

Malpertuis, febbraio 2014

ROBOCOP

Regia di José Padilha, USA, 2014

Detroit 2028. La metropoli è miracolosamente emersa dalla grave crisi economica che tempo addietro l'aveva trasformata in una città fantasma e ora il palazzo della Omnicorp è il migliore simbolo di questa rinascita.

L'enorme e potente multinazionale fornisce droni e personale di sicurezza in molte regioni del globo, compreso un ricco contratto riguardante l'occupazione statunitense (o la liberazione, a seconda della visione che avete) di Teheran e dell'Iran.

*L'impiego di robot nelle missioni estere è ormai da tempo accettato ma i cittadini statunitensi non sembrano vedere di buon occhio l'utilizzo di droni nelle strade della loro patria e il parere della gente influenza in modo determinante i politici, che sembrano poco disposti a dare il via libera nonostante la pressione di alcuni media (in particolare il programma televisivo *The Novak Element*, di spiccata matrice destrorsa) e i tentativi di corruzione della Omnicorp.*

Il CEO della multinazionale, Raymond Sellars, anche grazie a una serie di meeting di alto livello con i suoi collaboratori, capisce che per riuscire a introdurre dei droni-poliziotto in USA dovrà prima far breccia nel cuore dell'americano medio e quindi immettere degli elementi umanizzanti nei suoi robot.

L'occasione si presenta presto: Alex Murphy è il classico poliziotto onesto ma insofferente nei confronti di burocrazia e comando, indaga con il suo partner fino a scoprire un traffico d'armi che collegherebbe un boss locale con alcuni elementi corrotti del suo stesso dipartimento di polizia ma prima mette a repentaglio la vita del collega e quindi viene ridotto in fin di vita da un ordigno collocato nella sua automobile.

La Omnicorp è molto attiva anche nel campo delle protesi meccaniche più evolute, settore diretto dal dottor Dennett Norton che viene convinto dal dinamicissimo ed entusiasta Sellars (anche grazie alla promessa di maggiori fondi) a ideare un sistema che fonda macchina e uomo per creare il poliziotto perfetto e, fra tutte le possibili "cavie", Murphy è di gran lunga il più adatto. L'agente, ridotto in fin di vita, viene collegato a un corpo d'acciaio di ultima generazione grazie al benessere della moglie e, dopo alcuni mesi di adattamento alla nuova forma, comincia i primi test comparativi, condotti da Rick Mattox, un fanatico di armi e robot che non è convinto dell'utilità di questi esperimenti.

I test sono disastrosi: quel che è ancora umano in Murphy comporta alcuni rallentamenti decisionali che lo rendono nettamente inferiore alla controparte robotica.

Ma Sellars non intende certo darsi per vinto (o rinunciare all'enorme potenziale guadagno annuo) e tramite Norton trova una soluzione che...

Sono molte le scene e i dettagli che fanno di questo nuovo film di José Padilha un capitolo importante della sf contemporanea e credo che molte, pur riconoscendo una grande cifra autoriale al regista brasiliano, siano (anche) da appuntare a certa brillante scrittura dell'esordiente Joshua Zetumer che, dopo tentativi di alterna fortuna negli ultimi anni, dopo essere apparso sulla Black List e dopo aver collaborato a qualche ritocco per QUANTUM OF SOLACE trova finalmente il giusto sbocco professionale in grado di aprirgli la carriera.

Ho scritto, qualche riga fa, "sf" ma forse fantascienza è un termine poco adatto a questo ROBOCOP, così coinvolto e assorbito dall'indagine sul presente da mettere in un angolino l'ideazione fantascientifica: il mondo ideato da Padilha e Zetumer, così come quello jonziano di HER, è così vicino a noi che i confini sono indistinguibili.

Cosa è che ci rende umani? E, per contro, cosa è che ci rende macchine?

Cosa è il libero arbitrio? Quanto conta la biochimica nella definizione di anima, di spirito? Quanto e come incide l'intelligenza emotiva?

Le multinazionali sono stati, persone o entità altre, sia dal punto di vista giuridico che sotto altri riflettori? L'esigenza di controllo e sorveglianza denota uno stato fascista o è slegata da questa nozione?

Sono tutte riflessioni che si accavallano in uno script che alterna quel minimo sindacale di azione che bisogna inserire per creare comunque il necessario incasso adolescenziale, ma che in realtà si rivolge a ben altro pubblico e che è ben in linea con certe controversie e contraddizioni che da sempre complicano in maniera per me molto interessante l'opera padilhana.

Andiamo, basta pigiare ancora un po' sull'acceleratore e ci siamo e in questo, come in tanti altri dati, ROBOCOP è onestissimo: esistono già delle protesi come quella illustrata in una delle migliori scene del film, certa fusione uomo/macchina è ormai sempre più vicina e dobbiamo mettere in conto le ovvie orde dei signora mia un tempo qui era tutta campagna, cercando di escludere il loro rumore di fondo per occuparci di questioni più serie, interessanti e stimolanti.

Come stimolante è tutto il percorso di Alex (e quindi, inevitabilmente, nostro) che passa attraverso alcune delle fasi più standard e potenti, compreso l'orrore della rivelazione (altra scena cardine, giostrata magistralmente da Padilha e dal reparto sfx) di quel poco che è rimasto di noi dal punto di vista biologico.

Ma, appunto, oltre alle scene pivotali questa pellicola è composta da un insieme di piccoli cenni, minuscoli sguardi al presente che non fanno altro che accumularsi continuamente permettendoci quindi di riconoscere alla perfezione la nostra Terra senza però la pesantezza immane della didascalia e del tell.

Dai droni che (guidati da mani umane, ma per quanto ancora un cervello umano riuscirà a starci dietro?) qui da noi ora bombardano asili e lì nel 2028 uccidono un bambino fino ai programmi televisivi (che siano di stampo Foxiano o meno) in grado di muovere voti e consapevolezze e alla pericolosità di certe comproprietà e confusione di campi (pura fantascienza, imprenditori che hanno poteri economici ma anche reti televisive e forti collegamenti in politica).

Dal CEO tanto evoluto e moderno che vive negli USA e colleziona opere d'arte vestendosi casual ma ha stabilimenti in Cina e che non sembra tanto malvagio quanto così veloce e "affamato" da non avere il tempo di riflettere moralmente sul suo operato, alla gestione degli allarmi di crimine in fase di notizie per creare maggiore richiesta di controllo e quindi impiego dei dati di sorveglianza per scopi ben diversi da quelli iniziali.

Dagli importanti quesiti sul concetto di "proprietà" delle nuove biotecnologie (se alcune specie di grano sono copyright di certe aziende, può Alex essere di proprietà della Omnicorp? Ed è "giusto"?), fino agli enormi passi in avanti nel campo delle neuroscienze che rischiano (o permettono, sempre a seconda della vostra visione) di ridurre amore e odio, felicità e tristezza a "semplici" cascate di dopamina, serotonina e altri neurotrasmettitori.

Dalle drammatiche riflessioni su tutti i cambiamenti a livello di legislazione internazionale che hanno sempre più equiparato (pare, talvolta, solo nei diritti) società private ai singoli esseri umani (con lo splendido cortocircuito della polizia privata Omnicorp che si confronta con la polizia pubblica) fino alla facilità con cui è possibile manipolare la volatile e pescerossoide opinione pubblica (basta un tocco di "umanità", due ragionamenti pieni di fallacie retoriche e magari un po' di colore nero sull'uniforme).

Tale densità di spunti speculativi è probabilmente sprecata in un contenitore come questo che rende inevitabilmente biased in maniera negativa buona parte del pubblico e dei critici ancora prima di sedersi in sala, ma per fortuna questo pensiero non deve aver preoccupato più di tanto Padilha che ha sì dovuto cedere ad alcune pressioni della produzione (probabilmente preoccupata dallo scarso

numero di pallottole sparate) ma che è riuscito a non snaturare l'anima di un film per il quale il PG-13 è vera benedizione e cavallo di troia che permette una maggiore concentrazione sul pensiero rispetto all'azione.

Ed è quel che fa questo *ROBOCOP*: ci spinge ad attivare i neuroni prima di goderci il gustoso scontro a fuoco in strobo bianco e nero, ci spinge a farci qualche domanda prima di invocare sangue e violenza, ci spinge a chiederci a che cosa stiamo rinunciando, in termini di libertà e privacy (e, in definitiva, di umanità) in cambio di questa "sicurezza" che sembra stare così a cuore a molti se non a tutti.

Non dobbiamo più solo rapportarci con il panettiere, con la segretaria, con il postino o con il tramviere: in un mondo sempre più automatizzato dobbiamo imparare sempre più a rapportarci con le macchine, con macchine che sono sempre meno macchine e sempre più un qualcosa di altro che, come in tutti i periodi di passaggio, ci è impossibile identificare e comprendere alla perfezione. E se di solito l'uomo, quando non capisce, è portato a odiare o adorare l'Altro, forse sarebbe consigliabile cominciare a pensare a qualche altro tipo di reazione.

I meriti di questa ottima fantascienza, che non rinuncia all'intrattenimento per la riflessione e viceversa, non sono ovviamente da riconoscere esclusivamente a regista e sceneggiatore (e a proposito di script, sarebbe interessante conoscere quanto ha apportato il non accreditato James Vanderbilt, capace come pochi altri di alti e bassi a livello di scrittura), abbiamo di fronte un cast di altissima qualità che renderebbe valido *ROBOCOP* solo in virtù di alcuni scambi fra attori.

Joel Kinnaman, costretto a giocare con il solo volto per gran parte della pellicola è molto bravo a non sprecarsi in un banale gioco di "grandi espressioni = umano vs inespressività = dopamina robotica" e sceglie invece di rimanersene sempre dalla parte del freddo e del gelo, comunicando con minime variazioni a livello di sguardo.

Michael Keaton ovviamente non deve essere spiegato: ha da sempre illuminato con incredibile bravura qualsiasi parte in qualsiasi tipo di film e qui ha ancora più facilità nel far fruttare la sua dinamicità; e l'altro professionista che non andrebbe mai spiegato è Gary Oldman che ormai sembra cangiare in modo così fluido e naturale che il sottoscritto ha terminato le parole di plauso.

Il suo dottor Norton è l'ovvio motore morale dell'opera che gioca da contraltare ai personaggi di Jennifer Ehle (anche lei tutta virata sui toni freddi) e di Jay Baruchel (come Samuel L. Jackson forse troppo gigionesco ed esagerato

ma comunque efficace), ma l'elenco di grande qualità continua anche nei ruoli minori e voglio almeno nominare lo strepitoso Jackie Earle Haley (fatevi un regalo e ammiratelo in *LITTLE CHILDREN*) e una Marianne Jean-Baptiste che non troverete mai sottotono, a prescindere dalla parte.

Purtroppo, parlando di attrici, uno dei principali difetti di questo *ROBOCOP* è nel collezionare una serie di ruoli femminili di scarsissimo spessore, come da tradizione hollywoodiana, figure che rimangono sempre sullo sfondo e vengono spalmate un tanto al chilo più per obbligo che per convinzione.

Questo, insieme a una gestione sbilanciata dell'ultima mezz'ora (ma anche questa è regola hollywoodiana), e al dato disastroso di come viene svolta l'indagine di Alex sul suo stesso omicidio, lascia indubbiamente un po' di amaro in bocca ma è dettaglio ben lungi dal rovinare il piacere di uno spettacolo che riesce a sfuggire da determinate gabbie produttive anche nei pastosi rossi e blu fotografati dalle Red Epic e Arri Alexa di Lula Carvalho.

Siamo di fronte a un regista che conferma quel che già di buono aveva fatto vedere in precedenza e che sembra in grado di migliorare la sua tecnica (la scena della chitarra, quella della rivelazione di quel che rimane del corpo di Alex, l'incontro fra Robocop e suo figlio, alcuni conflitti a fuoco: l'elenco delle scene ben pensate e riuscite è lungo) e che, rispetto a molti altri, non ha patito più di tanto il primo confronto con il sistema produttivo statunitense, cedendo su alcuni punti per riuscire a conservare le istanze più importanti e forzando nel sistema anche parte della sua troupe tecnica, elemento non da poco.

Senza dimenticare che accanto a Padilha sembra essere emerso anche uno sceneggiatore in grado di far bene in futuro.

Malpertuis, febbraio 2014

THANATOMORPHOSE

Regia di Éric Falardeau, Canada, 2012

Ho bisogno di scrivere un'introduzione che non ha moltissimo a che fare con THANATOMORPHOSE anche se, a conti fatti, cercherà comunque di collegarsi anche a questo film o perlomeno a ciò che su questa pellicola è stato scritto.

Prenderò il tutto alla larga, come spesso mi accade, chi fosse interessato esclusivamente a quel che ho da dire sull'opera prima di Éric Falardeau può tranquillamente saltare tutta questa porzione e cominciare a leggere la sinossi.

Uno dei principali motivi per cui non riesco mai, in nessuna situazione, a definire "recensioni" questi miei interventi su alcuni film visti, è che avverto in me una completa e profonda inadeguatezza, un'incapacità di analisi che non ha, purtroppo, a che vedere con qualche tipo di falsa modestia quanto con una documentabilissima e certa mancanza, da parte mia, di un percorso di studi accademici.

Ho letto, per conto mio, un numero maggiore di testi di critica e analisi cinematografica rispetto allo studente universitario medio, ma non ho mai pensato che tale atto potesse sostituire un corso che, ovviamente, non è solo "legger libri". Questo vale sempre, anche quando cerco di discutere di romanzi o fumetti: ogni mio post è una costante lotta fra il desiderio di liberarmi di alcuni pensieri fissi e la vergogna, a intervento scritto, provocata dalla mia ignoranza.

Continuo, in un loop che è probabilmente malsano e deficitario, a documentarmi, a studiare, ad affrontare testi e tomi e credo che continuerò per sempre, ma tutto ciò non allevia in nessun modo questo sentire e anzi, probabilmente lo appesantisce perché mi mette costantemente in contatto con persone che hanno scritto di cinema con una comprensione e una preparazione ben maggiori delle mie.

Da questo e sotto parecchi altri punti di vista il mio sentire è ben vicino a quello della protagonista di THANATOMORPHOSE e se non marcisco è solo grazie all'amore di mia moglie, all'affetto e simpatia di pochi amici e parenti ben selezionati, all'arte e a un senso dell'ironia e del grottesco che mi accompagna anche nei momenti più difficili.

La mia, ormai lunga, frequentazione di testi accademici riguardanti il cinema (ma, appunto, vale anche per letteratura, musica e altro) da un lato e di fanzine prima, blog e portali in seguito, mi ha portato a una "legge" che, come

ogni legge di questo tipo, ammette ovviamente eccezioni, ma quando devo decidere qualcosa lo decido in base a una media e non certo in base alle eccezioni rispetto a quella media.

I testi accademici mi mostrano aspetti del cinema cui non avevo mai pensato in precedenza, mi spingono a riflessione, mi cambiano e insieme mi intrattengono, quelli amatoriali spesso mi annoiano, mi paiono affermare pseudo-verità banalissime, sono privi di metodo e spesso contraddittori nella produzione di uno stesso autore, sono scritti male e non hanno approfondimento. Spesso l'amateur ripiega su frasi fatte che significano ben poco, allusioni e facilonerie al posto di riferimenti precisi e analisi dettagliate, in una continua produzione pseudo-culturale (nei confronti del cinema accade molto più spesso, viene probabilmente recepito come un testo più facile da analizzare) che in qualche modo riecheggia le attitudini alla narrativa di queste stesse persone: dare al pubblico quel che il pubblico vuole, farlo sentire intelligente in quanto, attraverso la ripetizione continua di quattro concetti idioti ("buchi logici", "scarsa caratterizzazione psicologica", "effetti speciali che coprono carenze di sceneggiatura", "uso del 3D finalmente adatto e funzionale al narrato", "recitazione intensa", l'elenco è lungo), il lettore riesce a far suo senza difficoltà il testo "critico", sente riverberate le sue idee da una fonte che presume più alta e anche quando non la pensa come il recensore del momento è sempre in grado di dirvi dove e perché non la pensa come lui.

Si tratta di una stagnazione e di uno scambio che non produce nessuna crescita intellettuale se non la moneta di scambio più ambita: una rassicurante pacca sulle spalle fra scrittore e lettore, una condivisione della stessa ideale "trincea" contro i cattivoni dell'accademia, un populismo e un paternalismo che si tramutano in una sorta di "se tu mi offri un post che non mi dice nulla di nuovo, che non motiva mai nessuna delle sue generiche affermazioni, che non mi spinge alla scoperta, che non mette in dubbio nulla, che non mi obbligherà mai ad aprire un vocabolario o un testo tecnico, io ricambierò con like, commenti, certificati di approvazione del popolo della Rete, assegnazione di 'premi' e 'riconoscimenti', condivisioni a piovere" e altri meccanismi di questo tipo.

Questo (nel senso di povertà di analisi e scrittura), purtroppo, faccio anche io e non so se il non permettere commenti, l'evitare ormai di condividere anche sui social questi post, il cercare di approfondire per quanto possibile riesca a mettermi in qualche modo al riparo: io penso di no e spero di arrivare, nel

futuro, a non avere più l'esigenza di dare forma scritta a questi miei pensieri su cinema e altro, di modo da non postare più dei testi che io per primo ritengo gravemente insufficienti e incompleti.

Se tu che mi leggi reputi i miei post comunque interessanti e stimolanti non posso far altro che pensare "buon per te, magari hai persino ragione, forse mi faccio troppi problemi e vivrei meglio altrimenti", ma credo sia giusto invitarti alla riflessione e alla ricerca di qualcosa di migliore, è possibile, forse è un po' difficile, ok, ma ti assicuro che ne varrà la pena.

Dotarsi di maggiori e migliori strumenti di analisi è, semplicemente, meraviglioso.

Gusterete molto di più le opere e, con un po' di fatica e impegno, potrete fare a meno di blogger che vi coccolano, vi cullano e vi assecondano; riceverete una maggiore dose di emozione e intrattenimento, fruirete delle opere in modo più complesso e profondo.

La scelta è fra lo status quo (nulla di male eh, la ciabatta vecchia è comunque comoda) e l'arricchimento interiore, spetta a voi e solo a voi farla. Non credo di potervelo dire in modo migliore.

Due degli elementi che più amo nei testi accademici, e mi avvicinano finalmente allo stupendo *THANATOMORPHOSE*, sono le note e la bibliografia. Dove il blogger (perché "i testi in Rete devono essere brevi e chiari") spesso dropa dei nomi in modo molto generico e confuso, senza mai specificare perché mai un autore si sia rifatto a un altro e in quale precisa istanza e con quale motivazioni e possibile confronto con il canone, l'accademico (perlomeno quello bravo) invece non mancherà mai o quasi di porre dovuta precisione in questo gesto, rimandando al concetto, alla frase, alla pagina, ecc. ecc.

Questa mancanza, da parte di noi amateur, temo sia dovuta in parte all'ignoranza: si spera di cavarsela con un nome perché spesso, se confrontati, non si saprebbe fare altro. Quando invece manca persino il nome, a mio modo di vedere c'è della malizia: si rubano concetti senza riconoscere la loro paternità, lo si fa spesso, è diventata pratica comune e non più discussa; forse si risparmiano link e spiegazioni anche per paura che il lettore scopra testi e luoghi migliori del nostro, non so e credo di non voler sapere.

Uno dei principi fondamentali che cerco di seguire, nella vita come nella scrittura è, al contrario, cercare di pagare tutti i debiti quanto prima possibile e con gratitudine nei confronti di chi mi ha prestato qualcosa.

In questo caso il debito principale che devo pagare è nei confronti di Michele Faggi¹, che ha scritto di *TANATHOMORPHOSE* ben prima di tantissimi altri e che mi ha spinto a riflettere e conoscere alcuni elementi, mi piace pensare che li avrei scoperti anche senza leggere il suo testo ma credo che non sarebbe stato così.

Non condivido tutto quel che dice nei confronti di questa pellicola, anzi, ma quel che avrò da dire sulla colonna sonora e sulla scena della fellatio sono più farina del suo sacco che del mio. I suoi interventi su *indie-eye.it*, non importa quanto condivisibili, sono sempre stimolanti, lo ringrazio pubblicamente.

Una giovane donna cerca di barcamenarsi fra lavoro e carriera artistica, ma il primo è quanto di più noioso e anonimo possa esserci e la seconda sembra esser giunta a un impasse definitivo, al punto che non ama più parlare della sua scultura, che tiene nascosta, e sembra voler abbandonare il tutto.

La sua vita non è certo migliore sotto nessun altro aspetto: vive in affitto in un appartamento malmesso, fra macchie di umidità e chiodi che spuntano dal parquet, con un padrone di casa poco simpatico e molto dispotico, ha una relazione con un uomo violento, alcolizzato e ignorante che rimane con lei solo per il sesso, al punto che alcuni rapporti somigliano più che altro a stupri dimessi, e frequenta un gruppo di amici mai empatici, superficiali e pronti ad approfittarsi di lei quando e come possibile. A questa serie di ostacoli e problemi la donna reagisce con preoccupante inerzia ed entropia emotiva e persino fatti preoccupanti quali grosse ecchimosi dopo nottate di sesso particolarmente violento o perdita di capelli e unghie non sembrano preoccuparla: la ragazza prende qualche aspirina e torna a immergersi in un ciclo quotidiano di gesti futili e vuoti che sembrano però, in qualche modo, rassicurarla.

La donna, "morta" ormai da tempo, comincia lentamente a decomporsi e si isola in casa, cercando di bloccare ogni fonte di luce. Fra masturbazione ossessiva, perdita di ogni tipo di fluidi corporali, allucinazioni, membra rotte e aggiustate con nastro adesivo, tentativi di riprendere la sua scultura immettendo nell'opera alcune sue parti del corpo e accumulandone altre in vasi che poi fotografa, la donna si ostina a rimanere in vita, oltre ogni possibilità, giungendo anche a tentare rapporti sessuali sia con il suo compagno che con un amico che la desiderava da tempo.

Il tutto mentre si avvicina, passo dopo passo, perdita dopo perdita, l'inevitabile finale.

1 - *TANATOMORPHOSE* DI ERIC FALARDEAU: MALATTIA PER LA MORTE, Michele Faggi, 13 settembre 2013: <https://www.indie-eye.it/cinema/covercinema/thanatomorphose-di-eric-falardeau-malattia-per-la-morte.html>

Discutere con i fan è come cercare di discutere con un creazionista, vi forzerà, senza che quasi ve ne accorgiate, all'interno del suo frame e avrà quindi già vinto ancora prima che inizi il confronto.

E discutere con i fan dell'horror di un titolo così potente e importante come *THANATOMORPHOSE* vi porterà, abbastanza facilmente, al terribile e inevitabile celodurismo, alla gara di chi ha visto più trippa e sangue, al titolo che è “meglio”, “più”, “oltre” rispetto all'esordio sulla lunga distanza di Éric Falardeau.

Questo accade fin dai tempi pre-internet e nell'ultimo decennio circa si è aggravato con l'avvento dell'attitudine ironica (fatico a usare questo termine, per me l'ironia è arte che appartiene altrove, chissà, a Kafka per esempio) dei vari blogger e lettori, che possono solo essere cinici e postmoderni, non devono mai entusiasinarsi realmente per nulla in quanto l'entusiasmo genuino viene visto da un lato come debolezza e dall'altro come scarsa preparazione. Ecco quindi che troverete con estrema facilità quello che ha visto un qualcosa con ben più gore e splatter e quell'altro che ha la classifica degli effetti speciali migliori, ecc ecc.

Ho visto, complice anche l'età che avanza, un numero considerevole di horror nella mia vita ma raramente mi è capitato di assistere a uno spettacolo così disperato, malinconico e sconvolgente e a un impiego del make up e sfx così preciso e asservito alla narrazione, in grado di sostituire il parlato, veicolare senso e riuscire a narrare dove non riescono le parole.

Questo asservimento alla narrazione così potente non si limita, in un film dove i dialoghi sono scarsi e laconici, al solo reparto degli effetti speciali ma condiziona ogni singolo aspetto di *THANATOMORPHOSE*.

La fotografia digitale di Benoît Lemire, per esempio, impiega alcuni accorgimenti tanto elementari quanto efficaci: fin dalle prime scene la protagonista è talvolta inondata di un'anomala e irrealistica fonte di luce blu, in aperto contrasto con il resto dell'ambiente che è permeato di rosso. L'imperante e usurato metodo del teal-orange viene in questo caso invertito ed esasperato: la protagonista è fredda, è già morta, ci annuncia il direttore della fotografia, non sembra ancora “vero” a inizio film ma così è e dovrete abituarvi.

Vi è poi un progressivo oscuramento del set, una sottrazione delle fonti luminose che è in parte diegetica (il coprire le finestre da parte della donna) e in parte scollegata dal narrato. La vita si affievolisce e scompare, come la luce, e proprio per questo diventano ancora più intensi molti dei momenti di “maggior” decomposizione, spesso illuminati da fonti calde, a suggerire una empatia con la protagonista che inizialmente sembrava impossibile o quantomeno improbabile.

Man mano che la donna si decompone e si avvicina alla morte, ci riconciliamo con lei e lei si riconcilia con la vita, in questa tremenda fase di passaggio di stato trova di nuovo la spinta propulsiva per recuperare vecchi lavori artistici e avviarne di nuovi (tornerò su questo elemento), per tornare a fare sesso (sia esso anche “solo” masturbatorio) con maggiore passione, per cercare di recuperare ogni singola quotidianità che per definizione la rendeva “viva”.

Più la ragazza muore, più diventa vitale e vicina, sia grazie ai suoi gesti (e quindi alla sceneggiatura, che tali gesti le impone) che, appunto, grazie a un accorto lavoro del comparto tecnico.

Non sono esenti, in questa impossibile corsa al recupero di un’empatia destinata in seguito a disintegrarsi definitivamente, anche gli accorgimenti di regia di Éric Falardeau e forse ancora di più (mi è ovviamente impossibile stabilire percentuali e crediti) quelli di Benoît Lemire (insieme, ovviamente, agli assistenti), che hanno un modo di posizionare la camera piuttosto originale e che spesso osano avvicinarsi ben di più al soggetto rispetto a quanto viene fatto in miriadi di altre opere simili.

Colori caldi, gesti e vicinanza di campo sono tutti strumenti linguistici che ci aiutano, come già detto, in questo percorso di empatia inversa che tante altre volte ci ha avvicinato al mostro o alla vittima di sesso femminile, spingendoci lontano dal protagonista maschile.

La stessa scenografia accompagna la protagonista (e noi insieme a lei) in questo passaggio di stato: l’appartamento costruito da Véronique Poirier si ammala insieme alla ragazza, marcirà insieme a lei, getta fluidi insieme a lei e non rimane mai un inerte insieme di arredamenti ma è una sorta di animale cangiante che riverbera il percorso di chi lo abita, che aiuta gli altri elementi a narrare una storia unica e potente.

Questo è l’elemento principale, nella mia concezione, che distingue un autore da un semplice professionista. C’è un abisso che separa il far esplodere qualcosa sul set perché lo si può fare, perché se ne hanno i mezzi ed è spesso azione spettacolare di sicuro richiamo, dal far invece esplodere qualcosa perché lo si deve fare in quanto veicolante intenti, messaggi, significati. Ed è sulla base di questo preciso abisso che io opero le mie scelte di visione, che io disprezzo ed evito l’operato di moltissimi esecutori per apprezzare invece le scelte di quegli autori (che per fortuna pochi non sono) che sanno quello che fanno e perché lo fanno e amano circondarsi di persone simili a loro.

Questa preparazione, questa conoscenza del linguaggio comporta anche, come conseguenza positiva, l'evitare l'inutile rincorsa celodurista di cui vi parlavo qualche cartella fa: l'accumulo di gore o di violenza o di qualsiasi altro avvenimento non è slegato dal narrato, non è puro display di tecnica e quindi non si avvicina mai ai territori freddi, insignificanti e privi di interesse di titoli quali HUMAN CENTIPEDE o A SERBIAN FILM.

Non siamo, appunto, dalle parti di uno sterile cinismo postmoderno che mette profonda e chirurgica distanza fra produttore e consumatore, fra produttore e prodotto e fra prodotto e consumatore: il percorso in questo caso è molto, quasi troppo umano e di segno opposto.

Questa ragazza mi prende per mano, mi dice “non mi conosci, ho dei problemi, gravi, questo tipo di vita, questo tipo di ripetizioni, questa serie di impossibilità e insuccessi relazionali, questi continui rifiuti e inadeguatezze mi hanno ucciso. Tienimi per mano in questi ultimi 100 minuti della mia vita, mi conoscerai sempre meglio e alla fine, mentre l'ultimo brandello di carne cola dal mio scheletro, il mio urlo disperato e disperante sarà anche il tuo, hai sempre urlato e non te ne sei mai accorto, ora lo scoprirai.”

Questo è calor bianco, reso così intenso dalla profonda conoscenza della materia trattata e del mezzo per trattarla: “Eric Falardeau si è laureato in “film studies” presso l'università di Montreal, con una tesi sui fluidi corporei nel cinema porno e gore”, come scrive Faggi, e credo sia annotazione che spiega molte, molte cose.

Chi mi conosce bene, ovvero chi ha seguito Malpertuis nelle sue varie incarnazioni, sa quanto mi interessi, più di qualsiasi “stato”, il passaggio fra stati, fra dimensioni, fra esistenze e percezioni. Mi ha interessato nelle poche opere di narrativa breve che ho cercato di scrivere, mi interessa nella quotidianità e mi interessa ancor di più nelle opere che divoro, figurarsi quindi quando queste trattano del passaggio di stato più importante in assoluto, quello fra la vita e la morte.

Nei panni della signora alto-borghese di MARTYRS non sarei stato per nulla, per nulla interessato nel conoscere qualcosa su un eventuale aldilà, mi sarei invece fissato (molti figli dell'Illuminismo scriverebbero forse “accontentato”) sull'esperienza del momento del trapasso, sul percepire, a qualsiasi livello, quell'attimo di transito.

THANATOMORPHOSE espande questo attimo a più di un'ora e mezza, non posso che essere eternamente grato a Éric Falardeau, uno dei pochi, reali “terroristi” di un genere in cui sempre più spesso il terrorismo (scomparso Fulci e non essendo mai realmente maturato Clive Barker oltre una soglia di inconsapevolezza

e gigneria) cede il posto alla favola disney che ti culla, il ceffone si è ormai trasformato in tiepida carezza e il manierismo ripetitivo ha preso il posto dell'innovazione poco rassicurante.

La continua ripetizione, da parte di questo morto ancora vivente per un po', di gesti quotidiani o da sempre visti come fortemente collegati a quanto più è di vitale in una persona, ha anche una straordinaria funzione di assuefazione e distrazione: persi nel mare di orrore cui sta soccombendo la protagonista, dimentichiamo quasi di star assistendo a un film destinato a concludersi.

Si tratta di una imitation of life molto convincente, ci si abitua a tutto, dicono, e la recitazione di Kayden Rose, pur sotto strati di allucinante make up, compie un piccolo miracolo: ci sembra più contenta, o perlomeno più in sé e coinvolta rispetto a quanto presentato a inizio narrazione, siamo (è possibile scrivere una cosa così terribile, sperando che venga compresa?) quasi felici per il suo destino, vive sicuramente meglio rispetto a un tempo.

Ecco quindi che il finale, uno dei più inesorabili e disperati visti in tempi recenti, giunge a colpirci emotivamente e sensorialmente ancora di più del possibile e ci restituisce in pieno a quell'inferno abietto che chiamiamo vita e alla constatazione che a quell'inferno ne segue uno ancora più terribile, distruttivo e desolante, composto dall'impossibilità di eseguire anche solo quei piccoli, insignificanti, mediocri gesti quotidiani che erano il nostro mondo.

Quando solitudine, alienazione, incomunicabilità, insensibilità, passività e depressione giungono a essere rimpiante, e questo rimpianto giunge a essere urlato in un grido che buca, fonde la quarta parete, è segno di un qualcosa di importante, che andrebbe trasmesso e diffuso, fatto conoscere a quante più persone possibili.

Stavo però parlandovi di come ogni elemento di THANATOMORPHOSE contribuisca alla straordinaria resa finale.

Kayden Rose, per esempio.

A prescindere dal coraggio di recitare nuda per gran parte del tempo (coraggio credo mitigato in parte dall'essere conscia di possedere un corpo stupendo e un volto bellissimo), la Rose rende alla perfezione la distanza e il distacco della protagonista, fra sguardi neutri e disinteressati, posture parche di movimenti ed espressioni di accettazione e passività che vengono man mano sostituiti da una recitazione più coinvolta, in grado di veicolare perplessità, furia, frustrazione a fronte del suo nuovo stato.

La stessa continua nudità e l'insistenza su parecchie scene di sesso sono indispensabili a un progetto come questo nel quale bisogna esporre quanto più possibile il corpo, i suoi cambiamenti e le sue funzioni. Due fra le più grandi differenze fra la vita e la morte di un corpo sono la progressiva assenza di fluidi di qualsiasi tipo (sperma, vomito, sangue, saliva, sudore...) e l'impossibilità di far sesso ed entrambi vengono ampiamente documentati da Falardeau e soci.

Fra questi soci occorre ricordare nuovamente Benoît Lemire che non solo sa come illuminare un set o posizionare una camera ma si rivela anche un montatore con i fiocchi, in grado di rimanere spesso quei due o tre secondi in più su un dettaglio o su un particolare, creando ancora maggiore attenzione nei confronti di quanto inquadrato, così come è in grado di tagliare bruscamente verso alcune allucinate sequenze d'incubo che, lungi dal risultare estranee al narrato, ci fanno immedesimare ancora di più con la protagonista e con la drastica alterazione sensoriale, cognitiva e immaginativa che può accompagnarsi a questo passaggio di stato.

Ma tutto, tutto questo non si sarebbe potuto realizzare senza l'apporto decisivo di David Scherer: basta uno sguardo distratto al lavoro di make up da lui svolto in alcuni dei titoli presenti nella sua filmografia per rendersi conto che anche in questo caso non ci troviamo di fronte a un semplice esecutore.

Scherer ha cose da dire sul corpo, sui suoi fluidi e sui suoi differenti stati di decadimento o alterazione, le sta dicendo da tempo in un corpus di opere originali che si differenziano dalle consuete secchiate di sangue e arti smembrati così tipiche della massa indistinta di vari altri professionisti del campo e riesce a seguire un percorso artistico originale e personalissimo all'interno di opere altrui, percorso che ha trovato in *THANATOMORPHOSE* quello che è probabilmente il suo capolavoro (inteso, come sempre intendo io questo termine, nel primo senso elencato da Treccani e altri dizionari) accanto, forse, per solidità e potenza di visione, con quanto fatto per Richard Stanley in *MOTHER OF TOADS*.

Non posso poi dimenticare, in questo lungo accumulo di tasselli che spero riescano a darvi un quadro completo dell'opera, quanto realizzato da Rohan Kriwaczek e Patrick Brissette in termini di colonna sonora e sound design.

Il secondo concorre più volte alla costruzione di questa sinfonia malatissima, giocando con il posizionamento e il volume dei "rumori" di mosche e svariati accadimenti organici fino a creare un tappeto sonoro che pesca fra l'industrial e il grind che è in grado di accrescere di parecchie tacche l'impatto terroristico

di alcune scene, mentre sul secondo Michele Faggi si è espresso molto meglio di quanto io potrò mai fare, non mi rimane quindi che citarvi il suo passaggio:

una colonna sonora tra electro-house e le frequenze disturbanti di un rumore bianco; un segmento che tornerà un paio di volte e che contrasta con l'introduzione del primo dei tre capitoli in cui è suddiviso il film, intitolato "Despair", commentato dalla musica per violini della "Guild of Funerary Violinists", ensemble di ricerca che recupera suoni e composizioni nati intorno ai Violinisti Funerari a partire dalla fine del 1600; una scelta certamente non casuale che divide in capitoli la discesa agli inferi di Laura con dei veri e propri interludi meditativi sul senso della morte; i Violinisti Funerari, nati principalmente in seno alla cultura protestante, sostituivano le funzioni di intercessione con la dimensione extrasensibile, ricercando un suono rituale che potesse riempire il senso di vuoto spirituale che invade l'animo umano di fronte alla morte. La struttura tripartita del film ("despair", "another", "oneself") è infatti direttamente ispirata a "Sygdommen til Døden" di Søren Kierkegaard; "La Malattia per la morte" non è semplicemente la dissoluzione biologica, ma la distruzione della vita e dello spirito, per Kierkegaard la malattia per la morte è la disperazione.²

Cercherò invece di evitare di citare il consueto mazzo a muzzo di registi che secondo vari commentatori potrebbero più o meno avere a che fare con l'ideazione e la realizzazione di quest'opera, appunto perché non credo sia pratica utile.

Un name dropping di questo tipo, a fronte di un regista che si è laureato con una tesi sul cinema gore, diventa tautologico e sterile e l'elenco dei "soliti sospetti" che possono essere nominati nei confronti di un film di questo tipo è davvero troppo lungo: non ho nessun interesse a flettere quel po' di muscoletti horror che mi ritrovo per far vedere che anche io ne so un sacco.

Credo però che abbia invece molto senso fare il nome di David Cronenberg e di quello che è il titolo che preferisco di tutta la sua filmografia, ovvero THE FLY.

Seth Brundle nel pieno del suo "passaggio di stato", mentre il corpo muta e diventa sempre meno adatto a quelle che erano le semplici azioni quotidiane di un tempo e mentre i sensi si trasformano e gli restituiscono un diverso tipo di realtà, mantiene e anzi rafforza, esaspera alcune delle sue caratteristiche di uomo/scienziato, conservando pezzi di sé quale documentazione scientifica.

E come lui, anche la protagonista di THANATOMORPHOSE, prima di soccombere, quasi incapace di muoversi e manipolare oggetti, ritrova la donna/artista

2 - Idem

che è in lei, e ne esaspera alcune caratteristiche, ponendo l'accento sul sesso e facendo del suo stesso corpo un tentativo di opera d'arte, in un percorso di cui mi è impossibile non cogliere similitudini troppo, troppo evidenti per essere casuali.

Se entrerete in questa pellicola con le tare di un esasperato Illuminismo, con il peso della ricerca del razionale a ogni costo, con l'esagerata e tirannica attenzione nei confronti della sceneggiatura e dei suoi snodi (lo scriptocentrismo è uno dei maggiori mali di chi scrive di cinema, a mio modo di vedere) tanto vale non iniziare nemmeno la visione.

Avrete troppi, troppi interrogativi che vi guasteranno l'esperienza: perché lei non corre dal medico? Perché i due maschi si comportano in quel modo? Come può il suo corpo, ridotto in quel modo, "funzionare" ancora? Cosa significano quegli inserti allucinatori?

Lasciate stare, se questa è la vostra attitudine vi conviene dirigersi verso altri lidi...

Lo stesso consiglio vale per coloro che pretendono estrema precisione e assenza di ambiguità nei sottotesti presenti in un film.

Manifesto della continua, drammatica importanza dell'AIDS in un mondo che sembra essersi dimenticato di questa piaga?

Esposizione dei terribili pericoli presenti nelle relazioni abusive e nella natura perniciosa e difficile da sanare di una personalità sottomessa?

Arte che divora l'artista lasciandoci un guscio vuoto e incapace di essere persona a tutto tondo?

Incomunicabilità e natura cancerogena del vivere contemporaneo?

Scegliete quel che vi pare, un film come questo vi offrirà agganci a sufficienza in ogni caso.

Quel che conta è stare al fianco di questa donna, condividere il suo appartamento-corpo per un'ora e mezza. E, alla fine, gridare insieme a lei.

Malpertuis, aprile 2014