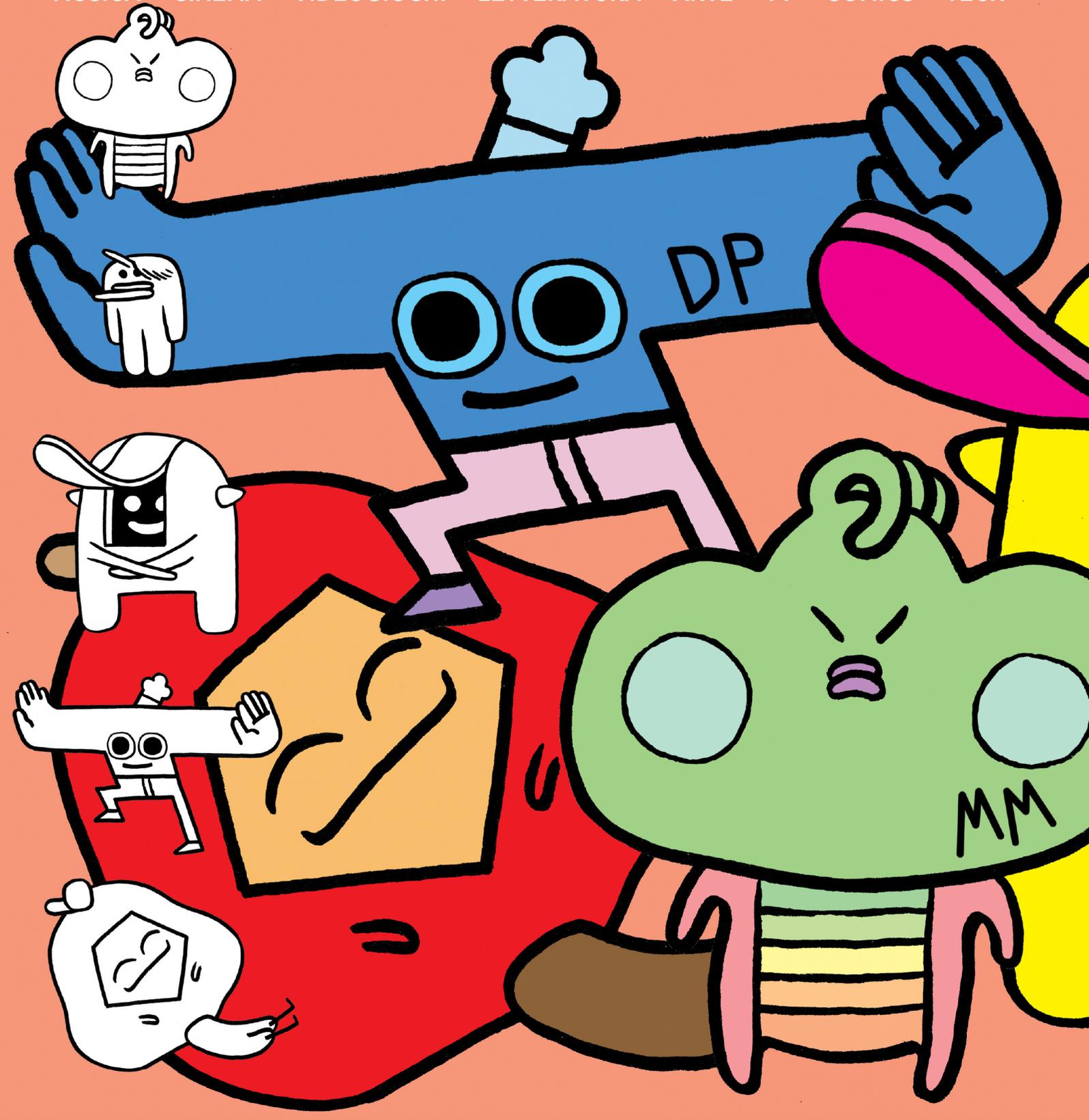


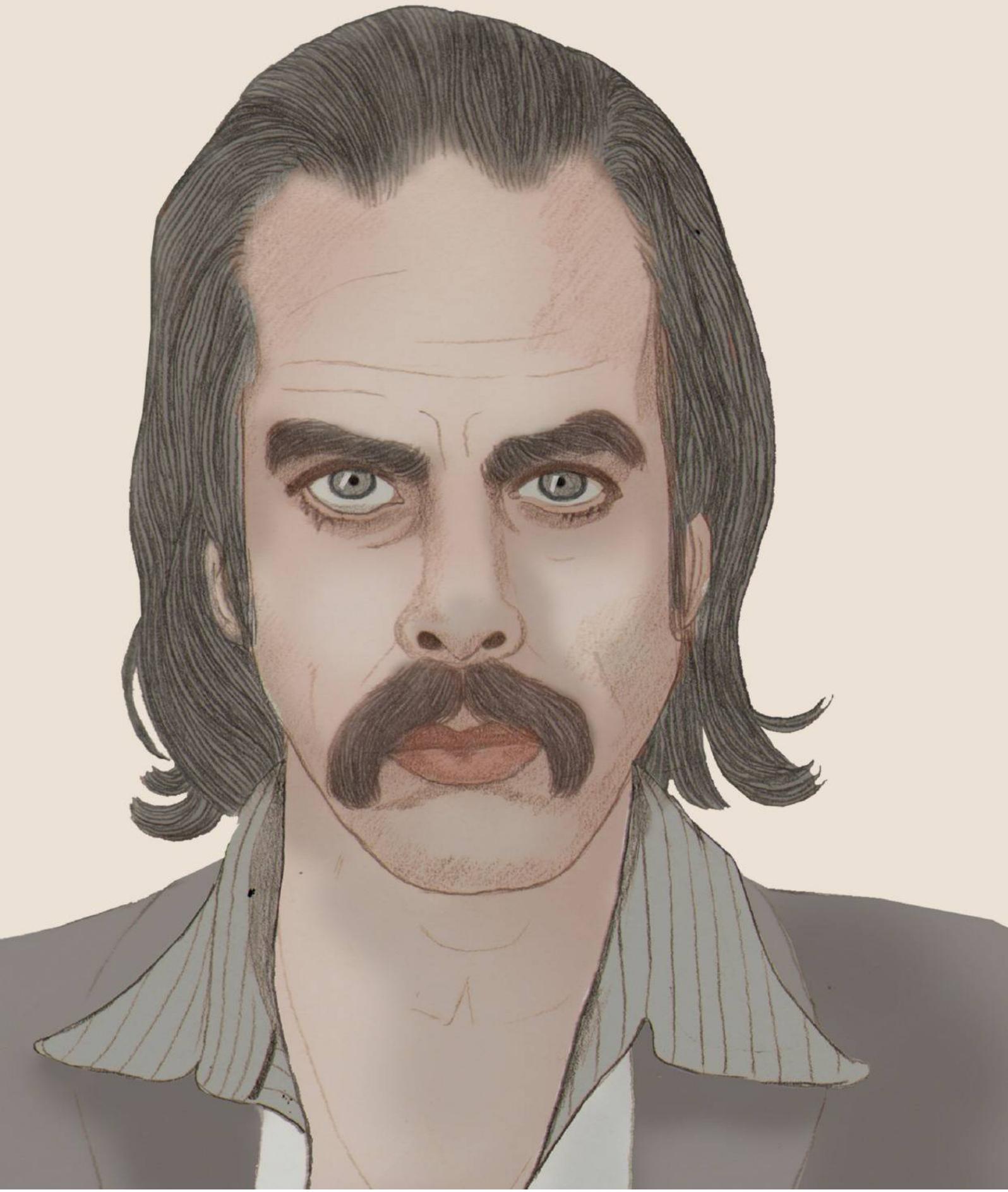
NUMERO 12

www.playersmagazine.it

# PLAYERS

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



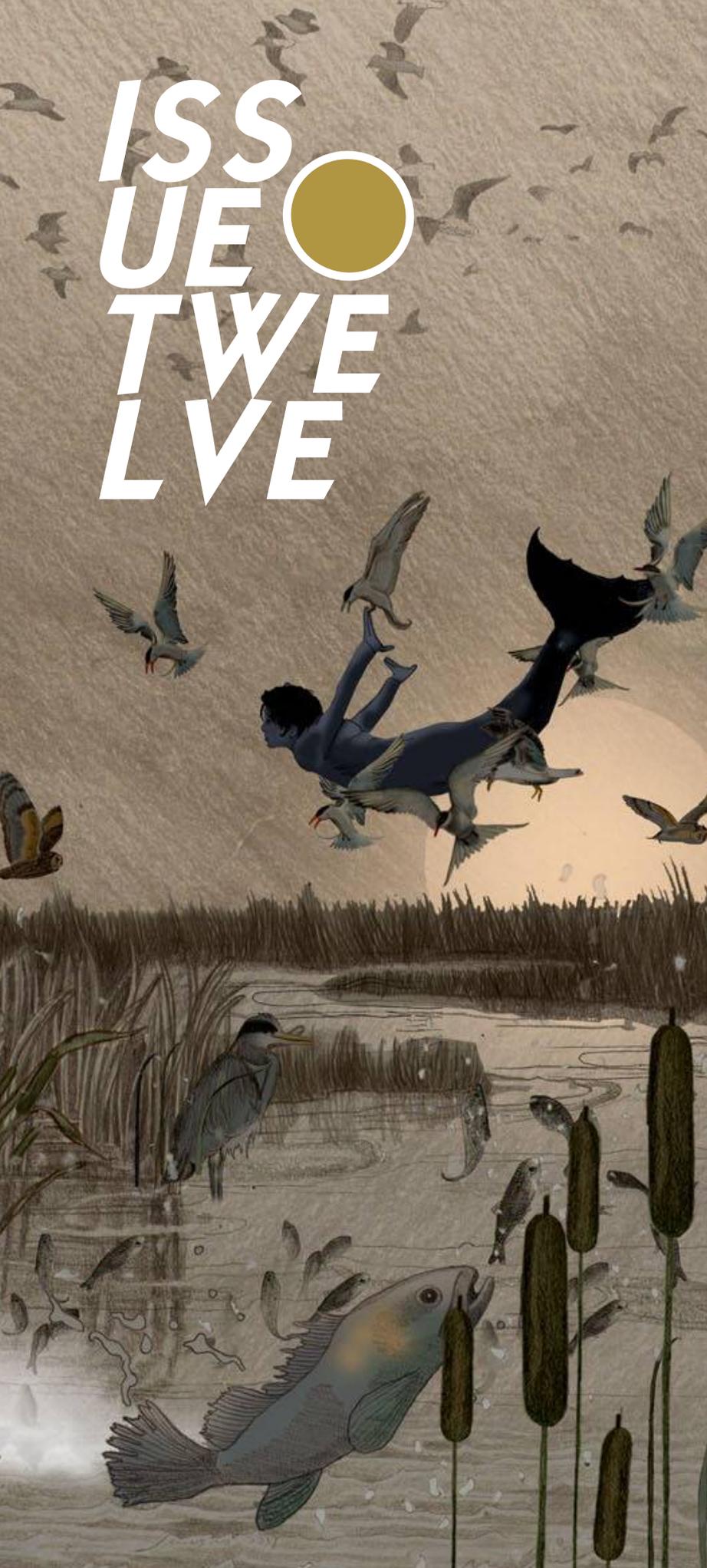












# ISSUE TWE LVE

# PLAYERS

## PROGETTO EDITORIALE

Andrea Chirichelli, Tommaso De Benetti

## COPERTINA

Superamici

## PROGETTO GRAFICO

Federico Rescaldani

Cristina Lanzi

Eugenio Laino

Matteo Ferrara

## EDITING TESTI

Alessandro Franchini, Michele

Siface, Giovanni Quaglia

## AREA WEB

Luca Tenneriello

## REDAZIONE

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

## HANNO COLLABORATO

Alessio Trabacchini, Maurizio Caschetto, Eugenio Lostumbo, Domenico "Diduz" Misciagna, Mattia Veltri

## SITO WEB

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

## INFO & PUBBLICITÀ

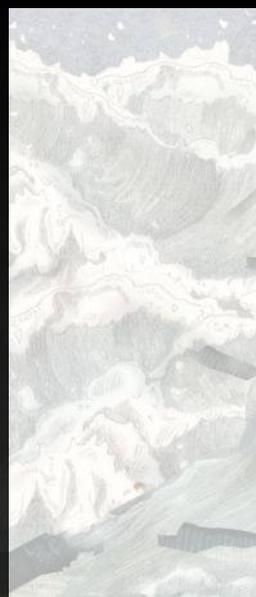
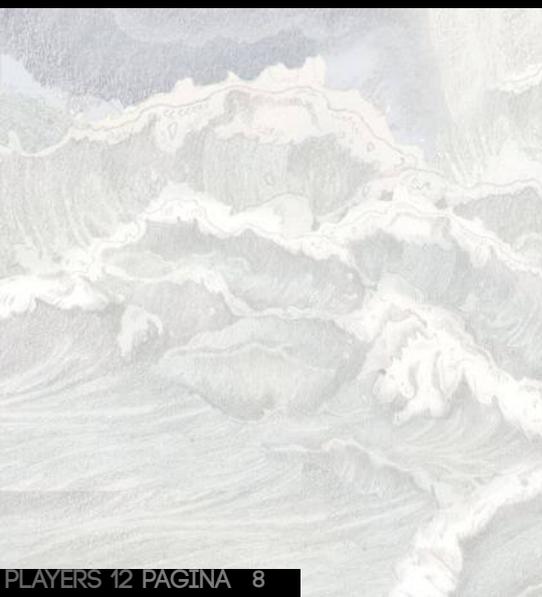
[info@playersmagazine.it](mailto:info@playersmagazine.it)

## COPYLEFT

2010/2011 Players Magazine

## LICENZA

Players è rilasciato sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale-Non opere derivate 3.0 Unported. Per leggere una copia della licenza visita il sito web [www.creativecommons.org/licenses/](http://www.creativecommons.org/licenses/) o spedisci una lettera a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.





# hannah megee

## FAVOLE O IMMAGINI?

**H**annah Megee ha studiato arte presso la University of West England, dove si è laureata nel 2005. Dopo aver conseguito un master in Authorial Illustration presso

la University College Falmouth, ha iniziato a lavorare come illustratrice freelance per alcune delle più importanti testate del mondo e per *The Sea Swallow*, scritto da Gareth Thompson, e pubblicato l'anno scorso da Foxtail. Il suo tratto, che richiama i libri per bambini di una volta, è

al tempo stesso contemporaneo e tradizionale, mix tra arte digitale e pittura classica. Recentemente si è avvicinata alla musica, illustrando le copertine e i libretti dei CD dei Lux Harmonium e dei Matthew & Me. Il suo sito è [www.hannahmegee.co.uk](http://www.hannahmegee.co.uk)

41



50/50

42



Tinker, Taylor, Soldier, Spy



Silenzio, parla il Cinema

24 32



Shame

60 PAGES

NEONOMICON  
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES  
SAYIUKIDEN  
X'ED OUT  
COO WORLD

1001 VIDEOGIOCHI DA NON PERDERE  
1Q84  
DANNAZIONE  
READY PLAYER ONE  
LE PAROLE DEL POSTRIBOLO

24 SCREENS

SPECIALE FILM MUTI  
SHAME  
THE DESCENDANTS  
THE HELP  
50/50  
TINKER, TAYLOR, SOLDIER, SPY  
MONEYBALL  
BEGINNERS  
HELL ON WHEELS  
BLACK MIRROR  
PLAYERS GRINDHOUSE VOL.7

76 GRAMOPHONE

SPECIALE JOHN WILLIAMS  
RADIO MOSCOW  
CANNIBAL MOVIE  
ALCEST  
FINE BEFORE YOU CAME



44

Hells on Wheels



108

La narrazione nelle  
Avventure Lucas



46

Black Mirror



94

Neverdead

94 GAMES

IOS SPECIALE BEST GAMES  
SPECIALE PROF LAYTON  
30 ANNI DI COMMODORE 64  
SPECIALE RETROGAMING:  
LA NARRAZIONE NELLE  
AVVENTURE LUCAS  
SPECIALE VIAGGIO IN  
STAR WARS: THE OLD REPUBLIC  
NEVERDEAD

08 ARTE E FOTOGRAFIA

HANNAH MEGEE  
STILL - LARISSA FELSON

90 WIRES

SPECIALE BITCOIN

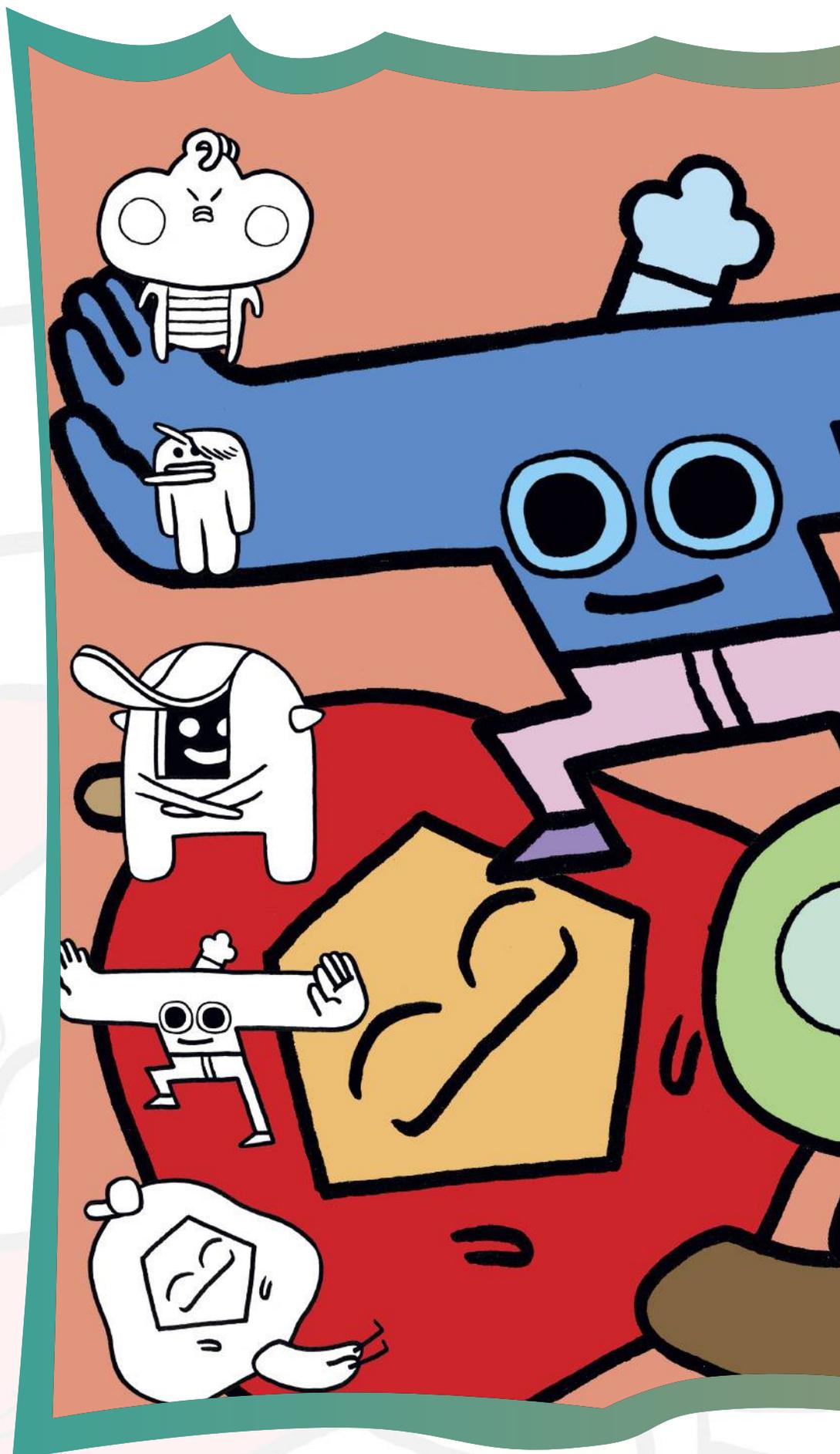


stories  
i Superamici  
sono dei Players 12

Superamici uniscono le forze un giorno imprecisato del 2007. Vengono dall'autoproduzione e a prima vista appaiono diversi tra loro per stile e background: c'è chi tende a sublimare lo scarabocchio e chi a trascendere il virtuosismo, chi ha parallele esperienze musicali, chi frequenta i territori dell'arte e della grafica. Tutti condividono il principio che i fumetti devono essere divertenti, soprattutto se parlano di cose serissime, tutti pensano di potere essere radicali e popolari. Sono un'anomalia nel mondo del fumetto italiano. Sono Ratigher, Tuono Pettinato, LRNZ, Dr. Pira e la coppia Maicol&Mirco.

Nelle pagine seguenti ognuno vi racconterà di sé, altre tracce – percorsi personali e progetti collettivi, esperimenti, celebrazioni e piani segreti – le trovate cercando nella Rete. Qui ci limitiamo a citare le produzioni più recenti. Grrzetic, editore di riferimento, pubblica l'aperiodica e collettiva rivista Hobby Comics e, in pregiatissime edizioni, le prime opere non autoprodotte di alcuni di loro. Negli ultimi due anni sono usciti *Maicol&Mirco Show*, della coppia omonima, *Trama di Ratigher e Gatto Mondadori* e *il telefonino fatato* del Dr. Pira. Tuono Pettinato ha dato alle stampe *Garibaldi* (Rizzoli Lizard) e *Il magnifico lavativo* (Topipittori). Mentre per Coconino è uscito *Hanchi Pinchi e Panchi* di Maicol&Mirco. LRNZ ha curato le parti animate del lungometraggio *The Dark Side of the Sun* e si prepara a tornare al fumetto.

Le loro imprese più grandi devono ancora essere scritte, la loro storia deve ancora essere raccontata. Intanto, buona lettura.



i **SUPERUMICI**  
sono dei players





## MICICOLL e MIRACCO



**L**a vita è meravigliosa. Lo sapevamo a soli tre anni, lo sappiamo ora. Quello che non sapevamo è che siamo gli unici a pensarla così. Siamo infatti circondati da mega-teste di cazzo che si piangono addosso maledicendo la propria venuta al mondo e pre-pianguendo la propria dipartita. È una situazione parecchio parecchio scomoda non credete?

Ma torniamo a noi. L'infanzia è stata tutto un party (non solo la nostra, sia chiaro, pure quella di Hitler e quella di Anna Frank), anche se poi è arrivata l'adolescenza a chiedere il conto. L'adolescenza però, per quanto priva di scrupoli, si porta dietro un super-regalo: la consapevolezza della morte. La morte è infatti la cosa più sottovalutata dopo l'atomica e Paolo Villaggio; è il regalo che ci ha fatto la natura per dire: que-

*sto film mi fa schifo, mi alzo ed esco dal cinema e fanculo il costo del biglietto.*

Una volta scoperto questo ma di che caspita bisogna lamentarsi?

Possiamo fare tutto (nel nostro caso disegnare e raccontare tutto) e poi, una volta giunti a un eventuale fallimento, possiamo tranquillamente farci saltare il cervello ridacchiando. Vi sembra poco? Non vi capiamo.

Se il nostro creato fosse stato progettato senza una via d'uscita allora sì che si sarebbe potuto dire che l'Inferno è qui, su questa terra; ma avendo il vantaggio di crepare come è possibile non rendersi conto che la nostra esistenza è la più grande sala-giochi dell'universo?

Vi salutiamo ora, andiamo a disegnare tutto questo.

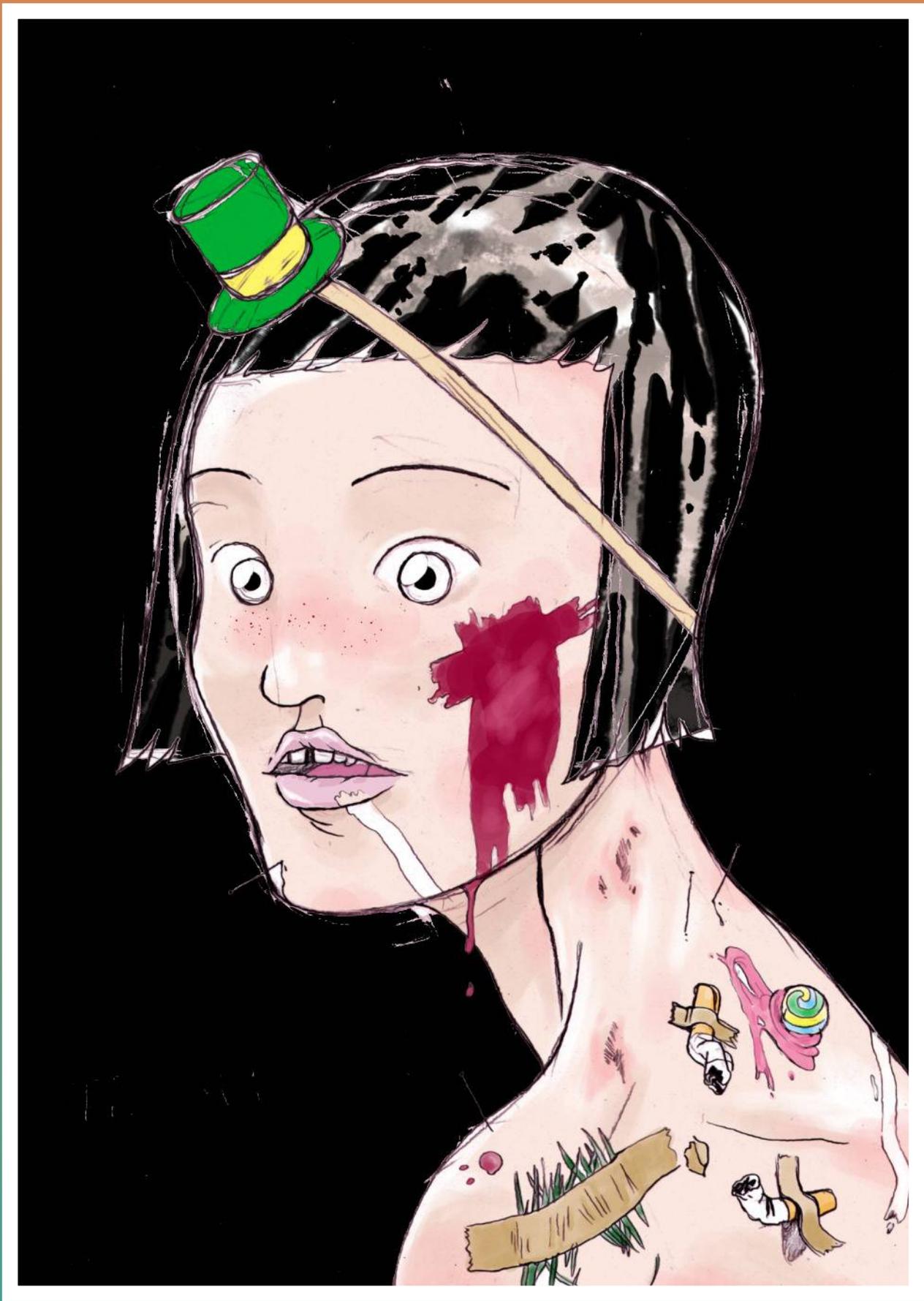
*"Non c'è peggior morto di chi non vuol morire"*

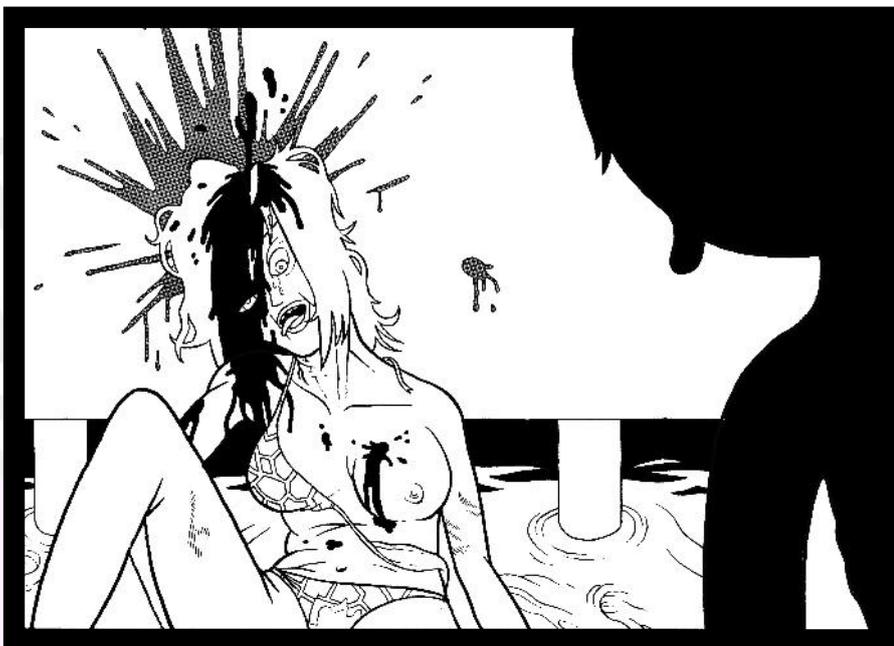


**ORSO  
BIMBO**

Mairol & Mairol







**S**ono sempre stato attirato e affascinato da buchi, fossi e strapiombi e credo che questo sia il motivo che mi abbia spinto a fare fumetti. Guardare l'abisso piace a tutti, ma solo alcuni decidono di fissarlo fino a vedervi balenare una visione. Ogni vignetta rappresenta un mistero da svelare e delineare; famosa è la paura del foglio bianco, ma ancora più inquietante è la vista di un foglio squadrato. Pensate al primo fumetto che vi viene in mente; bene, ora svuotate di testo e immagini le vignette, vi ritroverete davanti a una griglia spietata, priva di logica e ottusa. Per chi fa fumetti ogni giorno inizia così. Non ci si può certo improvvisare davanti a un compito così arduo, vanno scelti gli strumenti migliori, individuati i punti d'appoggio e deciso in partenza un percorso di discesa; fatto questo ci si inizia a calare nella prima vignetta.

Spesso si comincia disegnando i personaggi, è infatti più facile immaginare qualcosa di organico in fondo a un fosso, ma con il passare del tempo non basta più

e ci si deve sforzare di immaginare anche palazzi, montagne, automobili. La prossima volta che andate al mare e iniziate a scavare nella sabbia pensate a che emozione sarebbe trovarvi sul fondo un hangar, o una fabbrica, o una periferia. Quando una vignetta è finita si passa alla successiva, apparentemente sembra di dovere iniziare tutto da capo, invece, con il tempo, si scopre che sul fondo di queste buche esistono canali sotterranei che le uniscono, che permettono alla storia di fluire.

Accade a volte un grande miracolo (vabbè, non esageriamo, diciamo una stranezza molto importante). Succede che in una storia sia necessaria una vignetta completamente nera, o completamente bianca; ciò vuol dire che la storia che si sta raccontando nasconda un anfratto veramente insondabile. Spero sempre d'incontrare sulla mia strada un momento simile, una buca perfetta. Tutto ciò che ho detto vi potrà fare pensare che io disegni con la vanga e forse è così, ma credo sia l'unico metodo per raccontare, il resto sono belle illustrazioni.

# Rattigher





**F**iguriamoci la creazione d'un libro a fumetti come un imbuto. Un miscelatore, un robot da cucina, se preferite. Un setaccio ecco, per esaurire le metafore (sennò arrangiatevi).

Il fumettista ci rovescia dentro una quantità enorme di cose, tra le quali (e non si pretende certo d'esaurire qui la lista):

ore passate al tavolo con la testa fra le mani (ma a quello arriveremo dopo);

quaderni su quaderni atti ad accumulare bozzetti, appunti, mozziconi di frasi e scarabocchi, idee, il più delle quali meritorie d'una risata di scherno da parte del fumettista medesimo, poco tempo dopo averle vergate su carta;

letture su letture, in cerca di spunti, echi, suggestioni, similitudini, parentele, soluzioni da ghermire e trasferire sul proprio tavolo da disegno (le si possono comunque scolare dal senso di colpa come letture formative, casomai tutti quei preziosi rimandi di cui sopra

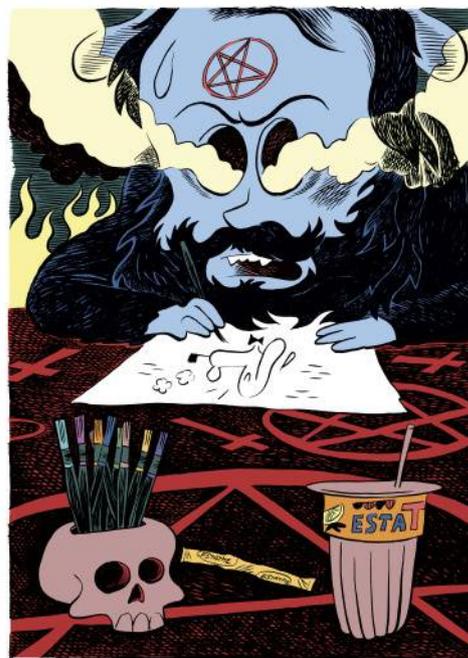
non si presentassero); libri su libri, film su film (si aggiunga la tipologia di testi di consultazione preferita) per documentarsi su un argomento che, ricordiamo, riempirà - come un efficace distillato, si spera - solamente UN unico libro, e che nel frattempo intaserà le meningi dell'autore per lunghi mesi (interminabili e mai abbastanza), obbligandolo a parlare alla cerchia di amici e parenti solamente di numismatica, o di transumanza, o dell'infanzia di Re Riccardo (sempre in maniera monotematica e ossessiva), con conseguente e comprensibile allontanamento dalla società civile;

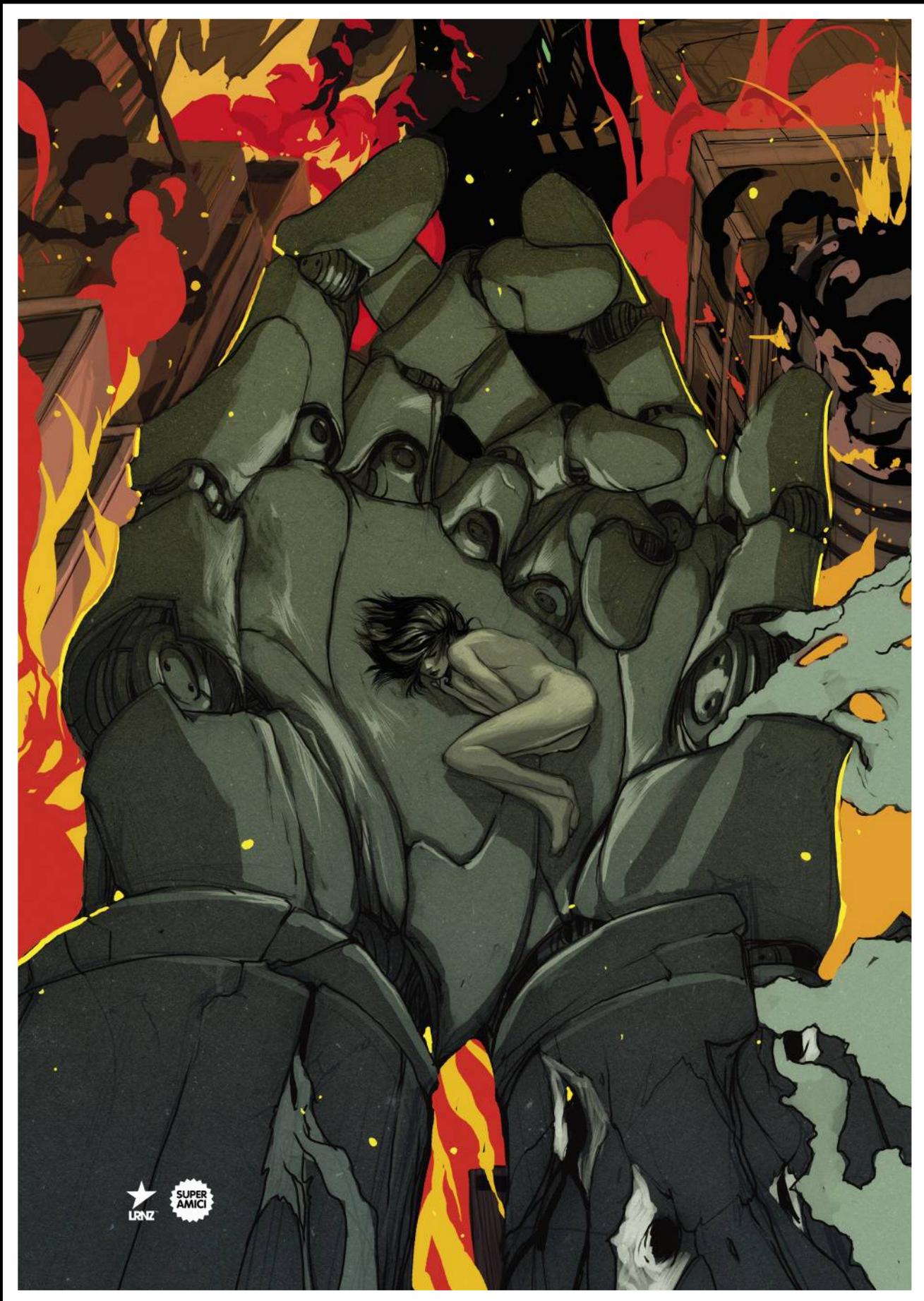
risme di materiale cartaceo colme di segni e disegni che testimoniano tenui avvicinamenti alla materia narrata, pallide brutte copie per il tema in bella, a braccetto con altrettante (se non superiori numericamente) divagazioni, binari morti, false piste abbandonate,

intuizioni sbagliate, grafismi dettati dallo stato confusionale (qui si può eventualmente recuperare l'immagine iniziale della testa fra le mani); materiale di cancelleria, impiegato conformemente a quanto qui elencato in precedenza, e necessario come i proiettili a un mortaio. Sedimenti tangibili nella vita del fumettista e luce degli occhi del fidato cartolaio: trucioli di gomma, penne giunte al capolinea, cartucce essiccate, eccetera.

Non è quindi così rosea la vita del narratore per immagini, così come l'apparente docilità della parola "fumetto" non manca di celare dei tenaci nodi problematici, scorsoi e alla marinara. Alla luce di tutto ciò, giudichi l'osservatore attento se la fervida attività dei fumettisti del globo terracqueo, irriducibili nel tentare di piegare il caos dell'ignoto a suon di squadrate geometriche e decisi segni curvilinei, incuranti di questo spietato processo di selezione, sia dettata più dalla pazzia o dalla fiducia nella bontà dei suoi traguardi.

## IL UOMO PETTIACITO





L'altro giorno parlavo con Claudio Acciari. Lui per me è il più grande disegnatore sequenziale in Italia.

Le sue storie stanno al crocevia fra i medium narrativo-visuali di cinema, animazione, pittura, fumetto, libri illustrati, videogiochi e videoclip. Lui ha tutto. Parlavamo al telefono (fisso, con Claudio ci facciamo delle telefonate così lunghe che ci dobbiamo prendere un appuntamento) e riflettevo su un fatto: nei materiali progettuali di un film di animazione di Miyazaki, ad esempio, emerge già tutto il suo volere. A parità di mezzi, Claudio e Miyazaki fanno lo stesso lavoro e seguono gli stessi processi. La differenza è che il libro di Miyazaki viene preso in consegna da uno studio e messo in atto (sempre sotto le direttive di Miyazaki, chiaro, e questo fa molta differenza), quello di Claudio (ancora) no.

Possiamo dire senza timore che Claudio ha all'attivo dei

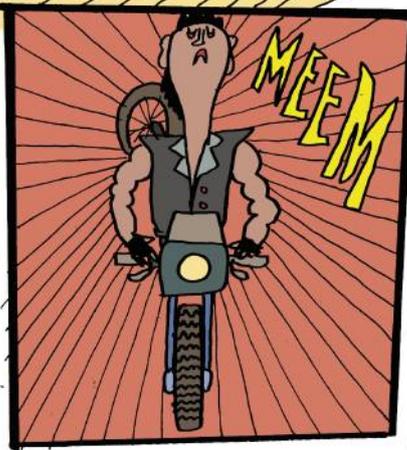
film potenziali. Il fumetto è la forma d'espressione visuale sequenziale più efficiente in termini di controllo autoriale, strumenti narrativi, costo e risultati. Non è un caso che Otomo riesca a raccontare bene *Akira* in fumetto e in maniera così sacrificata al cinema, con migliaia di assistenti e un budget decuplicato. E non si può certo imputare al fatto che non sia un bravo regista o che non si siano sforzati a sufficienza. Quindi, se è vero che in qualche rarissimo caso la musica fa eccezione (album che contengono film monumentali da budget impensabili ce ne sono eccome), il fumetto è veramente il migliore medium per mettere in campo qualunque cosa si vuole nella maniera più semplice e comunicativa possibile, al costo di un foglio di carta e di un pennarellino (o del computer da 10.000.000 di dollari di Batman se siete amanti dei grandi formati digitali, già).

# IL RINIZ



# IL COPPIE

in: THE CHAMPION OF THE WORLD

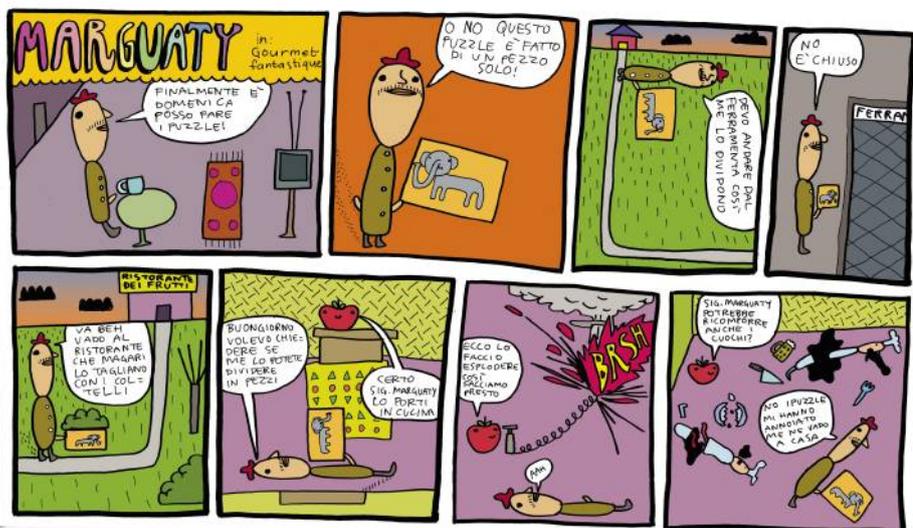


I fumetti non sono mai stati una vocazione per me, ma piuttosto una terapia consigliatami in seguito ai traumi subiti durante la guerra in Vietnam. Non dedicavo particolare passione a questa pratica, ma sentivo che in qualche modo mi giovava. A quel tempo i pomeriggi trascorrevano indistinti ma sereni, tra i doveri lavorativi e lunghe partite a tennis durante le quali distendevo i nervi; fare fumetti era diventata un'abitudine salutare né più né meno che la pratica di lavarsi i denti. Ci dedicavo all'incirca lo stesso tempo, alla mattina. In seguito, il lavoro si fece più pressante e non trovai più il tempo di disegnare. Accumulai grandi capitali che poi sperperai nel corso di una violenta crisi esistenziale. Poi, durante un lungo viaggio in Tibet, incontrai gli altri Superamici.

Fu durante un ritiro di meditazione che scoprimmo il nostro comune interesse per i fumetti e la criptoarcheologia. Presto decidemmo di realizzare un albo insieme per suggellare la nostra amicizia, e per farlo ci spingemmo ai confini con il Nepal, dove era più facile trovare pennarelli. Ma non trovammo solo quelli: nei pressi

dell'Annapurna rinvenimmo un antico manoscritto in una lingua sorprendentemente simile a quella dei Celti. Quando finimmo di decifrarlo, le nostre vite non furono più le stesse. Decidemmo di cambiare anche i nostri nomi, traendoli da quelle illuminanti Scritture. Non posso rivelarvi in queste pagine ciò che leggemmo – anche perché *nel migliore dei casi* potrei essere ucciso per averlo fatto – ma ci sono un paio di cose che dovrete sapere. Quando facciamo fumetti, noi fungiamo da semplici *canali* con alcune entità superiori di cui sappiamo poco, a parte il fatto che si fanno chiamare "i grandi Antichi", e che sono noti presso diverse popolazioni come "gli Eterni Dormienti". Ebbene, negli ultimi mesi abbiamo iniziato a sentire nei loro segni i primi spasmi di un lento risveglio. L'ultima volta che si sono destati hanno causato l'estinzione dei dinosauri con un semplice peto. Perciò, non è per superbia che vi intimo a leggere i nostri fumetti con un diverso interesse. Potrebbe essere importante essere ben informati quando arriverà il Tempo. E Wotan dice: il Tempo è vicino!

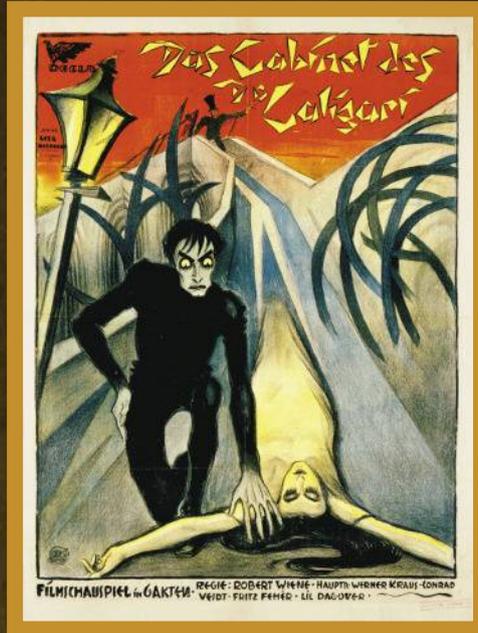
IDA. PIACI



# SILENZIO, PARLA IL CINEMA

di Andrea Chirichelli

L'uscita di *The Artist* ci ha ricordato che tempo fa, molto tempo fa, il cinema non aveva bisogno di troppe parole per suscitare emozioni. A ben vedere, oggi gli script sono spesso farrinosi e assurdi, migliaia di parole vomitate addosso al pubblico, e non è un caso che alcuni tra i film più convincenti degli ultimi tempi (*Melancholia* e *The Tree of Life*, per citarne un paio) abbiano lunghe pause dedicate alla musica e al silenzio. **Players** sale sulla DeLorean e torna indietro di quasi un secolo per raccontare quali sono stati i blockbuster senza parole ma con tante idee che hanno cambiato la storia della settima arte...



## The General (1926) di Buster Keaton

In italiano *Come vinsi la guerra*, *The General* è l'ultimo e forse più celebre film diretto e interpretato da Buster Keaton e da molti considerato la migliore pellicola muta mai girata. Sempre in bilico tra azione, avventura e comicità slapstick, il film racconta la storia del coraggioso macchinista Johnny Gray che, dopo avere tentato invano di essere arruolato nell'esercito sudista per fare colpo sulla ragazza di cui è innamorato, si trova suo malgrado coinvolto nel conflitto secessionista. Se pensavate che *Unstoppable* fosse un atipico film action coi treni, sappiate che Keaton ci aveva già pensato ottant'anni fa, con risultati migliori. Ritmo perfetto, sequenze di incredibile complessità (e perfettamente credibili ancora oggi, come quella dell'esplosione del ponte o quella dell'inseguimento fra i treni), una maniacale ricostruzione storica, gag ancora fresche e divertenti e quell'aura di malinconia e disincanto che avvolge ogni opera del più triste tra gli autori comici dell'epoca.

## Metropolis (1927) di Fritz Lang

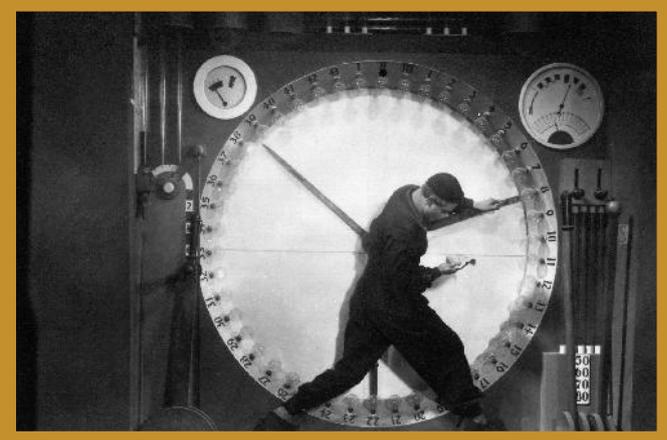
Molti della nostra generazione l'hanno conosciuto a metà degli anni ottanta, quando i cinefili Queen ne utilizzarono alcune sequenze per l'altrettanto immortale hit *Radio Gaga*, ma *Metropolis* già da mezzo secolo affascinava e atterrava il pubblico. Un kolossal sci-fi di matrice orwelliana che parla di temi oggi ancora attuali: il conflitto tra classi diverse, la disumanizzazione del lavoro e delle megalopoli, cattedrali di vetro e cemento, il fascino del dispotismo e della dittatura, l'amore come unica fonte di gioia e possibile risoluzione dei problemi. Affascinante l'approccio alla tecnologia che, nata per distruggere (il tiranno affida a uno scienziato la costruzione di un androide femmina che deve sorvegliare gli operai), si rivela foriera di pace e stabilità. *Metropolis* è l'ultimo esempio del cinema espressionista tedesco che con l'arrivo del sonoro scomparirà dagli schermi. Impressionanti le idee futuribili presenti nel film, poi concretizzatesi quasi ottant'anni dopo, dal "cellulare" agli arti bionici.

## Nosferatu (1922) di F.W. Murnau

La storia dei vampiri al cinema comincia qui. Curiosamente, è una storia che avrebbe potuto essere procrastinata a lungo: Murnau non aveva pagato i diritti per mettere in scena la storia narrata da Bram Stoker (infatti i nomi sono cambiati e Dracula diventa Orlock) e la vedova dello scrittore aveva vinto una causa che imponeva la completa distruzione del film. Eppure, come in una favola a lieto fine o un film con annesso colpo di scena, una copia sopravvisse e così ancora oggi possiamo apprezzare la terrorizzante interpretazione di Max Schreck (che la leggenda vuole fosse anch'esso un vampiro) e la regia sobria e originale di Murnau, che sceglie spazi aperti come sfondo di molte sequenze e opta per un minimalismo che avrebbe caratterizzato molte delle pellicole dell'espressionismo tedesco, genere sovrano ai quei tempi. Tra psicanalisi e metafore, la storia si dipana lentamente, avvolgendo lo spettatore in un'atmosfera cupa e pessimistica.

## The Cabinet of Dr. Caligari (1920) di Robert Wiene

Film o trattato di psicoanalisi? La domanda è lecita quando si parla del manifesto dell'espressionismo, corrente nota soprattutto per i suoi exploit pittorici e teatrali, ma di fondamentale importanza anche nella settima arte. Il dottor Caligari del titolo è uno stregone (o scienziato?) che appare a una fiera in una piccola città tedesca: il suo talento sta nella capacità di impartire ordini a un mostruoso essere sonnambulo e dotato del dono della preveggenza, Cesare, che esegue ogni sua volontà, crimini compresi. La storia viene raccontata al pubblico dal giovane ed ingenuo Francis, ma il finale, con un colpo di scena memorabile, ribalta la prospettiva della storia e i ruoli di vittime e carnefici. Wiene trasforma i set in quadri, fa creare al gruppo Der Sturm scenografie essenziali, lugubri, appuntite e prive di prospettiva che paiono uscite dal peggiore degli incubi, fa muovere gli attori in un'atmosfera magica, gotica e terrorizzante.



## Greed (1924) di Erich von Stroheim

Siamo ancora nel pieno di una crisi economica mondiale, causata dall'avidità di pochi. Nel 1924 Erich von Stroheim, pochi anni prima della Grande Depressione, dipinge un quadro dell'umanità a tinte fosche, non troppo dissimile da quello che forse porterebbe in scena oggi. *Greed* è un film maledetto, in ogni senso: tratto dal romanzo *McTeague* di Frank Norris, la sua durata originaria era di quasi nove ore e il regista aveva impiegato sei mesi per realizzarlo. Nelle sale andò, con esiti disastrosi, una versione mutilata. In *Greed* l'uomo è messo a nudo con tutti i suoi difetti come mai era capitato prima nel cinema americano: la storia di McTeague, che elimina la moglie, impazzita dopo una vincita alla lotteria, fugge nel deserto della Death Valley col malloppo e muore ammanettato al cadavere dell'amico che voleva sottrargli il denaro, è la storia di tutti gli avidi e avari della Terra. I soldi rovinano il mondo e nei cuori dei personaggi del film vincono sempre la cattiveria e l'egoismo.

## The Crowd (1928) di King Vidor

Capolavoro di stretta attualità. Un ragazzo di provincia si trasferisce nella grande città per "diventare qualcuno" e inseguire il Sogno Americano, ma le difficoltà non mancano. Vidor, al suo ultimo film muto, polverizza le instabili certezze dell'americano medio instillandogli il dubbio che la differenza tra sogno e incubo stia in pochi, fondamentali dettagli. La folla, che tutto assorbe e normalizza, finirà per inghiottire anche il protagonista che cerca di distinguersi. Memorabili alcune sequenze: la carrellata che dalla strada corre lungo le pareti del grattacielo e termina con l'inquadratura della scrivania alla quale lavora il protagonista, più un numero che una persona, e l'amarissimo finale nel quale, abbandonata ogni velleità, l'antieroe si mescola finalmente tra i suoi simili. Non bastano i sani principi morali per evitare la sfortuna, questa colpisce alla cieca e il mondo non può fermarsi, mai, nemmeno di fronte alle peggiori disgrazie. Allora come oggi.

## The Wind (1928) di Victor Sjöström

Annichilente dramma familiare ambientato nel west più inospitale, il deserto texano del Mojave: una ragazza (l'eccezionale Lillian Gish che rivedremo anziana in un altro capolavoro, *La morte corre sul fiume*) va ad abitare dal cugino in un deserto negli USA, in una valle battuta da un vento incessante. Odiata dalla moglie del cugino e tormentata da uno spasimante, la ragazza uccide quest'ultimo e ne occulta il cadavere, liberandosi una volta per tutte della follia che la stava annientando. Sjöström (il futuro Dr. Borg de *Il Posto delle fragole* di Bergman) crea un'atmosfera inquietante e ossessiva e riesce a superare notevoli difficoltà tecniche nella realizzazione di un film che vede come protagonista assoluta la natura e i suoi capricci. Onirico e inquietante, il film ha un finale positivo dettato dal volere della produzione ma resta un western atipico per gli standard dell'epoca, profondamente pessimista e ricco di metafore e allegorie.

## City Lights (1931) di Charles Chaplin

Può una top ten dei migliori film muti prescindere da Charlie Chaplin? Ovviamente no. Il regista decise subito che a lui il sonoro non serviva e infatti andò avanti per anni a girare col solo supporto della musica. Qui il regista e attore tocca forse il suo vertice massimo, regalando al pubblico un mix perfetto di dramma e commedia, risate e lacrime. Un intreccio magistrale che vede il suo alter ego Charlot, vagabondo ingenuo ma dal cuore d'oro, prendersi cura di una giovane e bella fioraia cieca. La parole non servono, né per mettere in scena alcune delle sequenze più divertenti di sempre (l'incontro di boxe) né per esaltare il disagio sociale espresso dalla figura del protagonista, emarginato e irriso da tutti ma che rimane saldo e fermo nei suoi principi anche di fronte alle peggiori avversità. Tra scene girate centinaia di volte (l'incontro tra i due protagonisti) e altre passate alla storia (il malinconico finale), Chaplin scrive un pezzo di storia del cinema.

UNITED ARTISTS PICTURE



## Wings (1927) di William A. Wellman

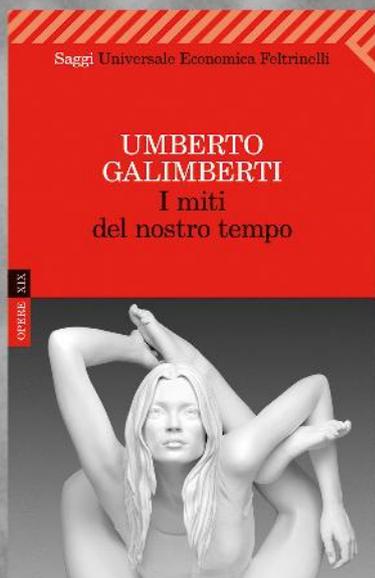
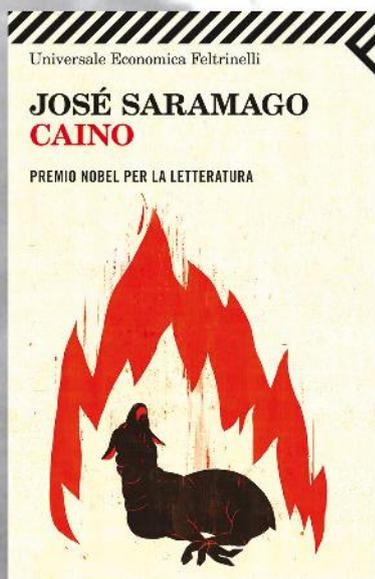
Pensi a *Wings* e, a distanza di anni, ti sorprendi a ricordare un classico del videogioco, realizzato qualche lustro fa da Cinemaware per Amiga. E non a sproposito, visto che il fulcro di questo melodramma bellico sono proprio gli scontri aerei: spettacolari e spericolati. William Wellman firma il primo film d'aviazione della storia, volgendo il suo sguardo alla non troppo distante Prima Guerra Mondiale e agli scontri tra biplani condotti da coraggiosi cavalieri medievali dell'aria, che solcavano i cieli su bare volanti. La storia sta da un'altra parte e la trama si poggia su un triangolo amoroso, elemento banalizzante ma che non preclude la visionarietà dell'opera. Tecnicamente formidabile ai tempi, *Wings* è apprezzabile anche oggi, nonostante l'ostentato manicheismo che porta alla rappresentazione dei buoni e dei cattivi senza sfumature intermedie, proprio in virtù del coraggio dimostrato dal regista nel mettere in scena un blockbuster antelitteram fatto di azione e sentimento.



## The Lodger (1926) di Alfred Hitchcock

Il McGuffin nasce qui. E anche il cinema del maestro Hitchcock che, alla sua terza fatica, inserisce nel contesto narrativo tutti i topos che lo renderanno celebre nei decenni a venire. C'è la location misteriosa, una Londra avvolta nella nebbia, il coinvolgimento dell'uomo qualunque che si trova a vivere un'esperienza più grande di lui, c'è il complotto e l'accusa a un falso colpevole, la tensione palpabile a ogni sequenza e il colpo di scena finale e risolutore. Ah, c'è persino il primo cameo del regista. *The Lodger* parla di omicidi e vendette, condanne e giustizia sommaria, suspense e folla incattivita. Uno spaccato della società del tempo, sempre pronta ad accusare il più debole come vittima designata, in virtù del quieto vivere. A quasi novant'anni dalla sua release originale, *The Lodger* (che ispirò anche *M, il Mostro di Dusseldorf*) resta un giallo godibilissimo e meravigliosamente ricercato sotto il profilo tecnico e registico.





**PIÙ LIBRI  
PER TUTTI.**

# SHAME

## LA GRANDE FUGA DALL'IO

di Mattia Veltri

**A**mare una persona, condividere con lei ogni momento di intimità e trascorrere insieme l'intera esistenza, è una responsabilità che non tutti sono pronti a prendersi. È il caso di Brandon, trentenne in carriera che vive esclusivamente in funzione del sesso. Per lui non c'è amore alcuno e le relazioni sono complicate, opprimenti, c'è soltanto il sesso, in ogni sua forma e depravazione e in funzione del sesso è disposto a dimenticare tutto il resto, persino i suoi familiari.

Il nuovo film di Steve McQueen (che con il duro dell'Indiana ha in comune soltanto il nome) è un'escursione nell'animo umano, costretto quotidianamente a dividersi tra la sostanza e l'apparenza, tra ciò che vogliamo gli altri vedano del nostro io e ciò che, invece, preferiamo mantenere privato, quasi ce ne vergognassimo.

E in ambito sessuale, molto spesso, la vergogna è il vincolo e il motore delle decisioni più avventate: dalla paura nel dichiarare la propria sessualità, perché si potrebbe essere additati per diversi,

alla voglia di avere un rapporto sessuale senza complicazioni alcune, passando per la prostituzione, l'autoerotismo e il feticismo. La violenza.

Michael Fassbender presta anima e corpo a Brandon Sullivan, proveniente da quella tormentata Irlanda in cui il duo McQueen-Fassbender aveva già ambientato *Hunger* nel 2008. Il Patrick Bateman (per i distratti è il protagonista dell'*American Psycho* di Bret Easton Ellis, adattato poi da Mary Harron per il grande schermo) del ventunesimo secolo preferisce il masochismo al sadismo, lo scandalo alla privazione, la depressione alla follia.

Il castello di carte costruito da Brandon, lentamente, si sgretola davanti ai suoi occhi, una carta dopo l'altra: dapprima il rapporto con una sorella (Carey Mulligan, che preferiamo ricordare in *Drive* di Winding Refn e il cui unico momento di spicco all'interno dell'intero film è una reinterpretazione di *New York, New York* di Sinatra) disinibita e libertina, la cui voglia di trasgredire e somigliare a suo fratello è più forte della volontà di avere un rapporto familiare che mai in realtà è esistito, poi un capoufficio incapace di preservare la sua fedeltà al vincolo matrimoniale, e infine le mille donne, reali e virtuali,



**REGIA**

STEVE MCQUEEN

**SCENEGGIATORE**

ABI MORGAN, STEVE MCQUEEN

**ATTORI**

MICHAEL FASSBENDER,

CAREY MULLIGAN,

JAMES BADGE DALE

**PROVENIENZA**

UK

**VERSIONE**

ORIGINALE

che affollano i suoi pensieri e che lo smascherano di fronte al mondo intero, lasciandolo nudo ad affrontare il suo vero io.

Per certi versi, nonostante possa risultare forzato, c'è un altro film al quale si potrebbe accostare *Shame* (oltre al sopracitato *American Psycho* di Harron): *A dangerous method*. Molti sono i punti di contatto con l'ultimo lavoro di Cronenberg, dal triangolo amoroso (nel caso della pellicola di McQueen è rappresentato da Brandon, dalle sue pulsioni sessuali che prova a tenere nascoste e da sua sorella Sissy) alla sensazione di incompiuto fino, ovviamente, alla presenza di Fassbender come protagonista e colonna portante del film.

Fassbender è motore unico della pellicola, da solo riesce a reggere per novanta minuti un film costruito a tavolino in ogni minimo aspetto e che per molti versi risulta asettico e privo di mordente. Probabilmente era questa l'intenzione di McQueen, ma ciò che invece traspare è un mancato coinvolgimento dello spettatore, nonostante diverse immagini provocatorie e violente (più che di violenza fisica parliamo di violenza psicologica) e non basta un'ammissione di colpa in un finale volutamente aperto per risollevarne le sorti: la decisione di depersonalizzare la città (una New York fatta di stazioni metropolitane e palazzi tutti uguali) e il protagonista (al di là delle sue abitudini sessuali, Brandon è un individuo che vive nel più totale anonimato) pesano in maniera inevitabile sul giudizio finale.

Come un diamante allo stato grezzo, *Shame* rimane un'opera dal potenziale inespresso e dal valore ingiudicabile.



Scoprili tutti su  
zoom.feltrinelli.it

zoom

**Roberto Saviano**  
**Super Santos**

Feltrinelli



0,99 €

zoom

**Amos Oz**  
**Il re di Norvegia**

Feltrinelli



zoom

**Cristina Comencini**  
**La nave più bella**

Feltrinelli



zoom

**Erri De Luca**  
**Il turno di notte lo fanno le stelle**

Feltrinelli



zoom

**Stefano Benni**  
**L'ora più bella**

Feltrinelli



zoom

**Alejandro Jodorowsky**  
**Corso accelerato di creatività**

Feltrinelli



zoom

**Pino Cacucci**  
**Tijuana Land**

Feltrinelli



zoom

**Osho**  
**La vita è semplicissima**

Feltrinelli



zoom

**Banana Yoshimoto**  
**Ricordi di un vicolo cieco**

Feltrinelli





# BEGINNERS



non è mai troppo tardi





**REGIA**  
MIKE MILLS  
**SCENEGGIATURA**  
MIKE MILLS  
**ATTORI**  
EWAN MCGREGOR,  
CHRISTOPHER PLUMMER,  
MELANIE LAURENT  
**PROVENIENZA**  
USA  
**VERSIONE**  
ORIGINALE

di Andrea Chirichelli

**I**nspiegabilmente distribuito solo in versione dvd, quando il passaggio sul grande schermo sarebbe stato d'obbligo vista la sua qualità e le schifezze che impestano la stragrande maggioranza delle sale nostrane, *Beginners* è un'epifania, una commedia amara girata con gusto, raffinatezza e intelligenza.

È possibile essere felici? Se lo chiede Oliver (Ewan McGregor, alla sua migliore prova in assoluto), malinconico e riflessivo trentacinquenne che si trova contemporaneamente a dovere accudire un padre (l'eccezionale Christopher Plummer) che ha scoperto da poco di essere gay e sofferente per una malattia terminale, intrecciare una relazione amorosa con la dolce e umorale Anna (Mélanie Laurent, perfetta) e prendersi cura di un cane... pensante.

Amabilmente distante dagli ammiccamenti pro-pubblico tipici delle pellicole che tanto successo riscuotono ai Festival indipendenti, *Beginners* è una commedia agrodolce che riesce nel

l'impresa di raccontare alla perfezione due temi tanto banali quanto difficili: il rapporto tra padre e figlio e quello tra due persone che si conoscono e si innamorano.

La sceneggiatura di Mike Mills utilizza con saggezza ed efficacia lo strumento del flashback per raccontare storie e rapporti affettivi credibili e dissemina il film di piccole ma fondamentali sequenze (la festa in costume durante la quale Oliver incontra Anna, i suoi ricordi di bambino e il rapporto con la madre, i dialoghi col proprio cane, i cui pensieri sono sottotitolati) per comprendere al meglio la psicologia dei personaggi.

Mai un passaggio sopra le righe, tanti temi affrontati con una leggerezza inusuale ma che nasconde una grande profondità (l'omosessualità con la bella sequenza in cui Plummer organizza una serata tra amici con annessa visione del documentario *The Times of Harvey Milk* di Epstein); Mills dimostra, dopo l'interessante ma acerbo *Thumbsucker*, di avere un certo talento nel raccontare il genere umano. Non una cosa da poco, specie di questi tempi.



# the Descendants

## Parenti Serpenti

di Andrea Chirichelli

**S**e in *About Schmidt* Alexander Payne aveva scandagliato alla perfezione gli abissi della vecchiaia e della solitudine, in *The Descendants* (brillantemente intitolato in Italia *Paradiso Amaro*, con un guizzo di originalità da non sottovalutare viste le demenziali interpretazioni che i distributori danno di solito ai titoli originali) si concentra sul versante opposto: la famiglia e relative gioie (poche) e dolori

(tanti).

Matt King è un avvocato benestante che vive e lavora alle Hawaii. Un giorno la sua vita cambia radicalmente: la moglie, con la quale era in crisi, ha un incidente e cade in un coma irreversibile. Così, assieme alle due figlie di 10 e 17 anni, che conosce ben poco, Matt intraprende un viaggio per avvertire parenti e amici dell'accaduto e permettere loro di dare l'estremo saluto alla donna prima che le vengano espantati gli organi. Le sorprese, per lui, però, non sono finite...

Tratto dall'omonimo romanzo

di Kauai Hart Hemmings, *The Descendants* è una commedia amara, pungente, toccante e realistica. I protagonisti sono persone comuni, alle prese con problemi di tutti i giorni. Proprio questa ordinarietà permette allo spettatore una perfetta identificazione: chi, nella vita, non ha dovuto affrontare ed elaborare un lutto, gestire un'eredità, risolvere screzi e incomprensioni con genitori, parenti e figli? Payne non dà giudizi e lascia che il pubblico giudichi l'operato dei personaggi.

Il film, qualora ce ne fosse bisogno, consacra George Clooney

**REGIA**

ALEXANDER PAYNE

**SCENEGGIATURA**

ALEXANDER PAYNE,

NAT FAXON,

JIM RASH

**ATTORI**

GEORGE CLOONEY,

SHAILENE WOODLEY,

JUDY GREER

**PROVENIENZA**

USA

**VERSIONE**

ORIGINALE

come attore "a tripla A" che sbalordisce con una prestazione che eguaglia e supera quella già quasi perfetta di *Up in the air*. Smessi i panni della star piaciona e ammiccante ed eliminata ogni traccia di fascino o glamour (epifanica la sequenza in cui corre affannosamente in ciabatte per andare da casa propria a quella degli amici/vicini per scoprire gli ultimi altarini), l'attore interpreta un uomo confuso e colpito dagli eventi, fragile ma al tempo stesso determinato a resettare la propria vita e ripartire

da zero.

*The Descendants* conferma che il serbatoio di giovani talenti da cui può attingere il cinema americano è pressoché infinito: i jolly pescati dal mazzo si chiamano Shailene Woodley e Amara Miller. La prima in particolare si dimostra abilissima nella trasformazione da ragazza ribelle a saggia consigliera del padre. Impeccabili anche le seconde linee, da Judy Greer a Robert Foster.

Tante verità, tante frasi e dialoghi da ricordare, una narrazione solida, compatta, senza fronzoli

ma che lascia ampio spazio all'ironia, a volte anche cinica e stralunata: lo script del film aggiunge un altro tassello al puzzle iniziato con *Election* e continuato con *Sideways*. Non inganni il finale pacificatorio e il richiamo, apparentemente tardivo, alla terra e agli antenati: la sottile inquietudine che attraversa tutto il film persiste fino all'ultima sequenza e, forse, continuerà anche dopo i titoli di coda, perché in fondo la vita, così come le Hawaii, non sempre è un paradiso.



Regista  
**Tate Taylor**

Sceneggiatore  
**Tate Taylor**

Attori  
**Emma Stone,  
Jessica Chastain,  
Viola Davis**

Provenienza  
**USA**

Versione  
**Originale**



# THE HELP

Piccole attrici crescono

di Andrea Chirichelli

**G**uardi *The Help* e pensi che vent'anni fa, forse, l'avrebbe diretto Robert Altman. O, andando ancora più indietro nel tempo, George Cukor. Tratta dal romanzo della scrittrice Kathryn Stockett, la sceneggiatura scritta dal regista Tate Taylor racconta la storia della giovane giornalista Eugenia "Skeeter" Phelan, che, grazie a un libro che raccoglie le testimonianze di decine di cameriere e "tate" di colore, riesce a denunciarne la discriminazione da parte dei padroni.

La storia, ambientata in uno stato del Sud agli inizi degli anni '60, prima che i fermenti sociali e culturali cambino per sempre l'America e il mondo, nonostante il gap temporale appare ancora

oggi di drammatica attualità ma Taylor preferisce saggiamente non spingere il pedale del dramma tout court, inserendo nel contesto generale scene e sequenze più leggere.

Altman, si diceva: la struttura corale del film richiama i suoi classici e anche la regia di Taylor pare seguire il percorso ideale tracciato dal vecchio maestro. La macchina da presa si limita a osservare quello che succede e trasforma in immagini uno spunto squisitamente letterario.

Per una volta, evento raro nelle produzioni hollywoodiane contemporanee, le donne sono assolute protagoniste: a brillare è la stellina di Emma Stone, al suo primo ruolo serio dopo anni di

fortunate commedie, ma più incisive appaiono Viola Davis e Olivia Spencer, meno note ma altrettanto talentuose. Jessica Chastain, oramai onnipresente, e Bryce Dallas Howard (sempre nel ruolo di una stronza, vedi *50/50*) completano un cast in rosa molto convincente, in grado di fare digerire anche alcuni, inevitabili, svarioni retorici.

Se la ricostruzione storica è verosimile, paradossalmente è proprio il messaggio antirazzista ad apparire un po' troppo diluito nelle due ore e venti di durata, complice alcune divagazioni dalla trama portante e uno script che non sempre riesce a seguire contemporaneamente le vite di tutti i personaggi. Edificante.

Regista  
**Jonathan Levine**

Sceneggiatore  
**Will Reiser**

Attori  
**Joseph Gordon-Levitt, Seth Rogen, Anna Kendrick**

Provenienza  
**USA**

Versione  
**Originale**



# 50/50

La morte ti fa bello

di Andrea Chirichelli

**D**i morte si parla sempre più raramente. L'occidente pare averne rimosso il concetto stesso, sostituendolo con vari feticci: edonismo fine a sé stesso, beni materiali, media orwelliani. Al cinema, invece (e per fortuna), è un tema che viene proposto con sempre maggiore frequenza, un po' a tutte le latitudini. A ben vedere *50/50* ricorda in modo impressionante il nostrano *Uno su due*, film di qualche anno fa con un Fabio Volo che scopriva il gusto pieno della vita solo di fronte al rischio di una morte prematura.

La sceneggiatura di *50/50* riesce a non scadere mai nella melensaggine gratuita e c'è un rapporto felice tra personaggi e

attori che danno loro volto. Ottima è l'alchimia tra il simpatico Joseph Gordon-Levitt e Seth Rogen, che non fatica troppo a mettersi nei panni dell'amico ciarliero e volgarotto.

L'intero film è un déjà vu, ma la varietà di toni, situazioni, atmosfere e alcuni dialoghi ben scritti rendono *50/50* un'esperienza interessante e quasi catartica. Laddove l'opera riesce con efficacia a toccare le corde del cuore è nella rappresentazione del decorso della malattia e nel fare vivere allo spettatore quel senso di caducità che quest'ultima comporta.

Brevi sequenze, istantanee, flash di ordinaria umanità rendono più credibile trama e personaggi; alcune scene dimostrano

una certa attenzione in fase di scrittura nella capacità di catturare attimi di normalità in una vicenda a suo modo stra-ordinaria.

Proprio per questo dispiace un po' che il film si concluda con un esito chiaro e ben definito: alla fine lo spettatore viene a sapere quale "50" tocca al protagonista, mentre un po' più di pathos, oltre che a essere maggiormente coerente con lo spirito del film, avrebbe giovato.

Come spesso capita nei film di genere "indie dramedy", la colonna sonora rappresenta un valore aggiunto di non poco conto rispetto alla narrazione e anche *50/50* non fa eccezione, proponendo una delle migliori OST ascoltate negli ultimi mesi.



Regista  
**Tomas Alfredson**

Sceneggiatore  
**Bridget O'Connor,  
Peter Straughan**

Attori  
**Colin Firth, Gary  
Oldman, John Hurt**

Provenienza  
**Gran Bretagna**

Versione  
**Originale**

# TINKER, TAYLOR, SOLDIER, SPY

La talpa è la talpa

di Andrea Chirichelli

**N**on di solo 007 vive il genere spionistico al cinema. Prendiamo *Tinker, Taylor, Soldier, Spy* (in italiano *La Talpa*), adattamento fedele e ossequioso dell'omonimo romanzo di John Le Carré: i personaggi sono tutti "agenti segreti" ma ben distanti dalla luccicanza del mito bon-diano sciupafemmine e del Martini agitato e non mescolato.

Vecchi, gobbi, grigi, facilmente scambiabili per impiegati del catasto, gli agenti si muovono come ratti in edifici dalle pareti ammuffite, illuminati da luci fioche al neon. Se cercate sequenze d'azione e ritmo forsennato, avete sbagliato film. *Tinker, Taylor, Soldier, Spy* procede lento ma inesorabile, i colpi di scena ci

sono ma vengono centellinati con saggezza e la regia asciutta e senza fronzoli di Tomas Alfredson, già autore dello splendido *La sciami Entrare*, permette di valorizzare il miglior cast maschile visto quest'anno.

Uno dei punti di forza del film sta, infatti, nella straordinaria varietà di volti, espressioni e performance dell'ensemble riunitosi per raccontare questa storia: Gary Oldman, Colin Firth, Tom Hardy, Mark Strong, Ciarán Hinds, John Hurt, Toby Jones e Benedict Cumberbatch (ovvero lo Sherlock della serie tv) scelgono un basso profilo, adattandosi alla perfezione al personaggio che devono interpretare; basti pensare al recente "oscarizzato" Firth, cui sono

dedicate pochissime scene ma tutte fondamentali ai fini della narrazione.

A differenza della maggioranza dei film di questo genere, però, una volta rimossa la patina di polvere, *Tinker, Taylor, Soldier, Spy* rivela un cuore caldo, sentimentale, romantico, appassionato, che emerge lentamente. La trama molto complessa, la notevole verbosità, le atmosfere raggelanti e il ritmo compassato potrebbero deludere le platee abituate ai botti, frizzi e lazzi tipici dell'entertainment hollywoodiano; ma chiunque voglia respirare aria da guerra fredda, complotti, doppi e tripli giochi ha trovato pane per i suoi denti e immagini per le sue retine.

Regista  
**Bennet Miller**

Sceneggiatore  
**Aaron Sorkin,  
Steve Zaillian**

Attori  
**Brad Pitt, Jonah  
Hill, Philip Sey-  
mour Hoffman**

Provenienza  
**USA**

Versione  
**Originale**



# MONEYBALL

Calcolo e cuore

di Emilio Bellu

**L**e leghe professionistiche cercano da sempre di risolvere il problema della disparità di budget tra diverse squadre coinvolte nei loro campionati, per evitare che le solite, poche maglie vincano anno dopo anno, senza ricambio. Un grosso problema per team piccoli come gli Oakland Athletics, nel campionato MLB 2001, anno in cui tutti i loro giocatori di maggiore talento vengono acquistati da squadre molto più ricche e blasonate.

Il general manager, Billy Beane, deve ricostruire la squadra e decide di dare fiducia a un giovane analista, Peter Brand, il cui approccio alla scelta dei giocatori si basa sullo studio delle statistiche

delle potenziali reclute. Mentre gli altri allenatori cercano giocatori carismatici, eleganti e disciplinati, gli Oakland Athletics del 2002 scelgono nomi quasi sconosciuti, ma sulla carta molto efficaci. L'approccio di Beane cozza con le scelte del suo allenatore, e con tutti i commentatori della lega. Ma Beane, interpretato da un ottimo Brad Pitt, è uno che non si fa mettere sotto.

*Moneyball*, più che un film sul baseball, parla della tenacia di un uomo e della sua ricerca di un equilibrio tra le statistiche e ciò che rende magico ogni sport. Questo è il secondo film di Bennet Miller, un regista che con *Capote* aveva dimostrato di avere una sensibilità straordinaria nel

raccontare uomini complessi. E grazie alla sceneggiatura di due giganti come Aaron Sorkin e Steven Zaillian, e a un cast di attori enormi, *Moneyball* fa trascorrere le sue due ore di durata in ipnosi: questo è cinema di sostanza, lucido e diretto, montato con un ritmo pacato e determinato, come gli uomini che descrive. Riesce anche a continuare la riflessione che *Capote* aveva iniziato qualche anno fa, sulla distanza tra la percezione pubblica degli eventi e la realtà degli stessi. Miller rischia di diventare un nome imprescindibile per il cinema americano, e Pitt dimostra che non avere paura di invecchiare è l'arma migliore che un attore possa possedere.



# HELL ON WHEELS

di Antonio Lanzaro

## SOGGETTO

JOE GAYTON, TONY GAYTON

## SCENEGGIATORI

JOE GAYTON, TONY GAYTON, BRUCE MARSHALL ROMANS

## ATTORI

ANSON MOUNT, COLM MEANEY, COMMON, DOMINIQUE MCELLIGOTT

## PROVENIENZA

USA

## VERSIONE

ORIGINALE

**L**a seconda metà dell'Ottocento segnò una svolta storica per gli Stati Uniti D'America. L'elezione di Lincoln scatenò la guerra di secessione, che vide combattere gli stati del Nord contro gli undici stati schiavisti del Sud. Dal 1861 al 1865 l'America era di fatto divisa in due, ma, per una strana ironia del destino, quelli furono anche gli anni della costruzione della Prima Ferrovia Transcontinentale: l'ambizioso progetto ferroviario che voleva unire la già sviluppata rete della costa est con gli stati della costa ovest. Mentre la guerra civile divideva Nord e Sud, la ferrovia provava a unire Est e Ovest. Da queste forze contrastanti nascerà la nuova America, ponendo le basi alla superpotenza che conosciamo oggi.

*Hell on Wheels* è una finestra su quegli anni di grandi contraddizioni. La storia è ambientata nel periodo appena successivo alla conclusione della guerra di secessione. La Union Pacific è incaricata della costruzione della grande opera che collegherà l'Atlantico al Pacifico. *Hell on Wheels* è l'insieme itinerante di tende, fango e bordelli che segue i lavori. La vita non è semplice. I neri sono costretti ai lavori più pesanti, e di fatto sono ancora trattati come schiavi senza diritti. Lavorano in silenzio, seguendo gli ordini del caposquadra

bianco, ma allo stesso tempo in loro si rafforza la consapevolezza che i tempi stanno cambiando e che bisogna trovare il coraggio di contribuire, nel proprio piccolo, alla rivoluzione in atto. I contrasti razziali sono un tema ricorrente, trattato con grande delicatezza. La ferrovia dovrà attraversare territori da sempre occupati dagli Indiani, considerati inferiori dall'uomo bianco, proprio come i neri. Queste frizioni sfociano inevitabilmente in aspri contrasti, talvolta violenti, e sono la scusa perfetta per dipingere affascinanti personaggi d'altri tempi.

Thomas "Doc" Durant, a capo della Union Pacific, è l'uomo d'affari disposto a tutto pur di soddisfare i propri interessi e arricchirsi grazie al gigantesco progetto della ferrovia. È lui il deus ex machina, la persona in grado di far diventare realtà l'ambiziosa idea di unire Est e Ovest, oltrepassando le Montagne Rocciose. È lui che da un lato tratta con i politici e dall'altro tiene buoni i lavoratori, anche quando i soldi scarseggiano e la ribellione è dietro l'angolo.

Ma il vero protagonista è Cullen Bohannon, interpretato dal tenebroso Anson Mount. Ex militare in prima linea con i sudisti, le sue azioni sono motivate dalla sete di vendetta. La guerra gli ha portato via la moglie. La sua unica ragione di vita è trovare gli uomini responsabili della sua morte e toglierli dalla

faccia della terra. Grazie al suo carisma e a una serie fortunata di eventi, passa dall'essere ricercato per omicidio a essere nominato supervisore dei lavori della ferrovia. Bohannon è un uomo del sud anomalo. Ha posseduto schiavi in passato, eppure i suoi comportamenti lasciano intuire un'apertura mentale decisamente maggiore rispetto ai suoi colleghi. I contrasti tra bianchi e neri sono sempre accesi a *Hell on Wheels*. I neri non sono accettati neppure nel bordello delle puttane. Bohannon sembra l'unico bianco capace di leggere gli eventi, di ragionare con la sua testa e metabolizzare gli storici cambiamenti in atto. Le convinzioni radicate sono dure da estirpare anche negli uomini più illuminati, ma la luce fioca che si intravede nei suoi occhi è la luce della speranza.

L'altro protagonista è Elam, punto di riferimento della squadra dei neri, da sempre in conflitto con se stesso, perché per metà bianco e per metà nero. La sua natura meticciosa è l'emblema di una società che vuole cambiare, ma che allo stesso tempo ha paura dei cambiamenti. Elam rappresenta il punto di rottura con il passato e il suo coraggio di fare un passo avanti, comportandosi come un bianco e pretendendo fortemente di essere trattato come tale, è il simbolo dei tempi che viaggiano veloci. A bordo di una locomotiva.



# BLACK MIRROR

SOGGETTO  
CHARLIE BROOKER  
SCENEGGIATORI  
CHARLIE BROOKER,  
KANAQ HUQ, JESSIE  
ARMSTRONG  
ATTORI  
RORY KINNEAR, DANIEL  
KALUUYA, TOBY KEBBEL  
PROVENIENZA  
UK  
VERSIONE  
ORIGINALE



**L**a principessa Susannah, membro fittizio della famiglia reale britannica, viene rapita da un terrorista. Affinchè venga rilasciata sana e salva, il Primo Ministro dovrà avere un rapporto sessuale con un maiale in diretta sulla tv nazionale. Il video della particolare richiesta diventa virale su YouTube in soli nove minuti, scatenando una diffusione incredibilmente veloce attraverso i social network e rendendo inutile ogni tentativo di na-

scondere la cosa da parte del governo britannico.

È questo l'incipit del primo scioccante episodio di *Black Mirror*, miniserie da tre episodi nata dalla mente di Charlie Brooker e andata in onda sul britannico Channel 4. Il giornalista e sceneggiatore inglese aveva già incuriosito molti con *Dead Set*, una serie di cinque episodi che racconta di un'invasione zombie dal punto di vista degli inquilini e dello staff di produzione della casa del Big Brother.

Con *Black Mirror* l'humour di Brooker diventa

più cinico. La sua satira si carica di un pessimismo ancora più evidente, senza via d'uscita, che ha come bersaglio il modo in cui le conseguenze dell'interazione sociale, quando questa avviene attraverso la tecnologia, possono risultare estremamente pericolose e quasi impossibili da evitare. Brooke spiega in un articolo sul Guardian che ognuna delle tre parti è completamente slegata dalle altre in quanto a trama, cast e ambientazione, ma condivide lo stesso messaggio di fondo: "se la tecnologia è una

droga - e sembra proprio esserlo - allora quali sono, di preciso, gli effetti collaterali?"

Lo "specchio nero" è il display di ogni televisore, ogni monitor, ogni smartphone su cui la nostra immagine viene riflessa più e più volte ogni giorno. È entrato a far parte della vita di ognuno di noi, non possiamo più farne a meno e di questo passo non è da escludere che in un futuro prossimo potremmo trovarci in situazioni come quelle raccontate in maniera così credibile da Brooke in *Black Mirror*.

**di Matteo Ferrara**

# players

## GRIND 07 HOUSE

di piero ciccioli

**A**lla luce del successo commerciale di *Women in Cages*, Roger Corman decide di concentrarsi sul genere degli women in prison esotici, che connota la maggior parte delle pellicole filippine da lui prodotte durante tutto il lustro successivo, sino alla metà degli anni Settanta.

Così, il cineasta titilla il pubblico dei giovani americani, affascinati dal Flower Power, attraverso contenuti che exploitano l'emergente femminismo radicale, dirottandolo verso tematiche erotiche e ammiccanti, ma conservandone, al contempo, l'impronta emancipativa. In effetti, le sceneggiature si fondano sull'aff-

ermazione d'indipendenza della donna, che si libera letteralmente dalle catene imposte da uomini violenti e reazionari, mentre le frequenti scene di nudo assumono una duplice valenza. Da una parte, ovviamente, compiacciono lo spettatore maschile, dall'altra mostrano ragazze moderne, «fiere e sicure della propria femminilità», come ricorda oggi la stessa Andrea Cagan, in riferimento alla sua esperienza d'attrice per *The Hot Box* (1972). Di conseguenza, la figura del maschio oppressivo viene estremizzata per risultare univocamente negativa e, talvolta, è persino messa alla berlina. È questo il caso dell'ironico *The Big Bird Cage* (1972), dove tra i carcerieri di turno spicca un grottesco eunuco, tutto chiacchiere e distintivo, che viene sopraffatto e umiliato dalle detenute.

Dal punto di vista prettamente pop, le pellicole cercano di attirare lo spettatore tramite una scoppiettante rassegna di assurde scene d'azione al femminile e torture sempre più stravaganti. Queste ultime identificano talvolta il film stesso, come accade per il succitato *The Hot Box*, che prende il titolo dalla bizzarra gabbia di metallo in cui le prigioniere vengono ammassate e sottoposte a getti di vapore rovente. Gli aspetti action delle produzioni,

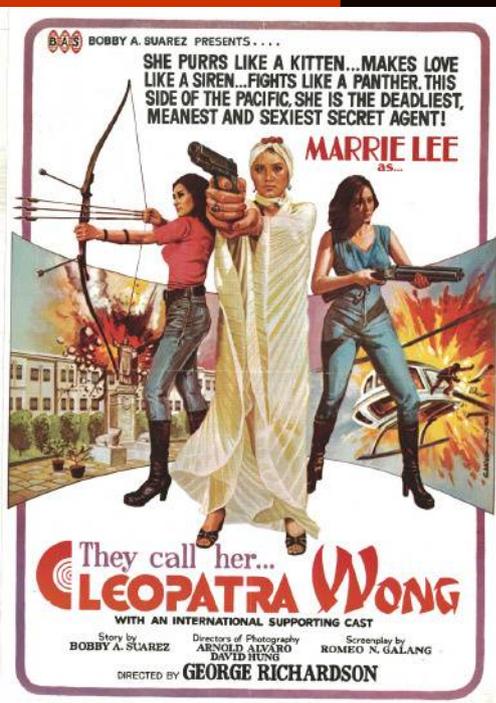
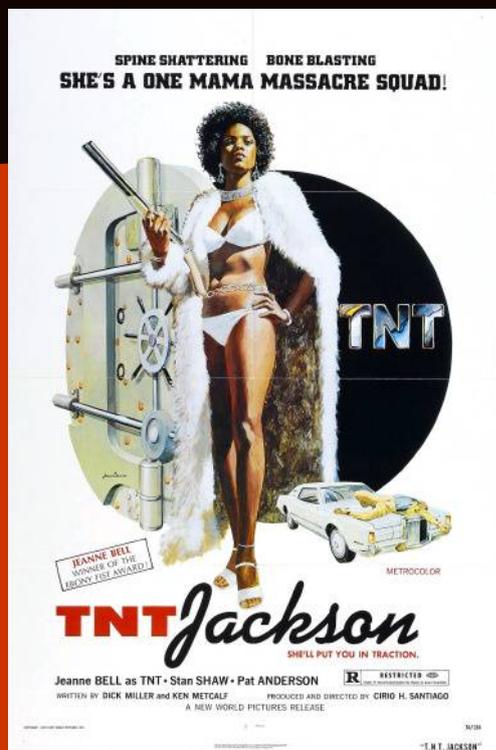
invece, si risolvono in deliranti sequenze incentrate su moderne amazzoni, tanto sensuali quanto implacabili, che lottano tra loro nel fango, fanno a pezzi gli aguzzini a colpi di machete o sterminano interi contingenti militari, sparando a raffica in desabillè, nel mezzo della giungla, con in braccio due mitragliatrici contemporaneamente.

Il ruolo di primo piano giocato dalle interpreti femminili favorisce l'affermarsi di attrici come Pam Grier, futura venere nera della blaxploitation commerciale (*Coffy*, 1973) e d'autore (*Jackie Brown*, 1997). Bellissima, atletica, intelligente e squisitamente afroamericana, la Grier costituisce un prezioso plusvalore per le pellicole di Corman, in un momento in cui gli USA, nel pieno delle proteste contro la discriminazione razziale, stanno iniziando a realizzare film popolari indirizzati alla comunità nera. Così, l'attrice diventa il contrappunto multietnico di quasi tutti gli women in prison filippini prodotti sotto etichetta New World, da *The Big Doll House* (1971) a *Black Mama, White Mama* (1973), che rappresenta l'ideale passaggio verso le pellicole action vere e proprie. Pensato come una rivisitazione de *La Parete di Fango* di Stanley Kramer (1958), il lungometraggio diretto da Eddie Romero segue le rocambole-

**FILIPPINE:**  
l'arcipelago dell'  
**EXPLOITATION**  
parte 2:  
the **BOOBS**  
and the **BOMBS**

# VV

I trailer dei kung-fu movie filippini attribuiscono alle attrici protagoniste titoli marziali fittizi e dai nomi assurdi. La Jeannie Bell di *TNT Jackson* viene definita campionessa uscente degli "Ebony Fist Awards", mentre, in realtà, l'interprete è appena reduce dal *Mean Streets* di Scorsese...



# VV

Cleopatra Wong integra nella sua delirante miscela action anche elementi propri del genere "nun-sploitation", come nel finale, in cui la protagonista, camuffata da monaca, tira fuori un fucile da sotto la tonaca e scatena l'inferno

# MM

*Savage Sisters* (1974) è un altro caso di ridicolizzazione del maschio dominante negli woman in prison filippini. Qui, per esempio, una donna collega attraverso uno spago teso i "gioielli di famiglia" di un malcapitato alla maniglia di una porta aperta, che viene poi chiusa fragorosamente

... analogo trattamento viene riservato alla Jillian Kesner di *Firecracker*, definita come "1981 Winner of the North American Black Belt Olympics", quando l'attrice era poco più che un'esordiente e aveva al massimo dei trascorsi come modella di lingerie

sche avventure di una prostituta nera e di una terrorista anarchica bianca fuggite di prigione. Dal genere women in prison, però, il film riprende solo le premesse, per poi imboccare il bivio verso l'azione pura, con inseguimenti, in cui le due ragazze scappano incatenate l'una all'altra, o sparatorie infuocate.

Si passa, così, da "the Boobs" a "the Bombs", dalle "tette" alle "bombe". Sebbene dettata da esigenze commerciali, questa transizione ha anche dei retroscena politici grotteschi. Il 21 settembre del 1972, Ferdinand Marcos pone le Filippine sotto regime marziale e, l'anno successivo, si ha la definitiva svolta dittatoriale del presidente. Il risvolto amaramente ironico è che mentre le produzioni di Corman inneggiano spesso a principi rivoluzionari, per attrarre i giovani statunitensi più smaliati, al contempo Marcos non vuole rinunciare agli introiti economici derivanti dalla presenza dei cineasti americani nel suo Paese. Si vengono quindi a creare delle condizioni surreali, in cui film apertamente critici verso i regimi totalitaristi sono realizzati con il benessere e, soprattutto, con i mezzi di una dittatura. Marcos, infatti, mette a completa disposizione dei registi uomini e mezzi militari di ogni tipo, consegnando, per esempio, veicoli d'assalto equipaggiati con munizioni a salve sul set di *Savage* (1973) senza batter ciglio. I problemi concreti per lo staff di Corman arrivano piuttosto da Occidente, dove i criteri

istituiti nel 1970 dalla Motion Pictures Association of America per la classificazione dei film cominciano a essere applicati con crescente rigore. Per aggirare problemi di censura, New World consolida il filone delle pellicole d'azione filippine, le quali mettono in primo piano la componente avventurosa, senza sovraesporre i contenuti erotici, che restano comunque presenti, sebbene in dosi leggermente minori.

Nell'ambito della promozione di questi film, si formano personaggi del calibro di Joe Dante, che esordisce proprio confezionando in maniera picaresca il trailer del *TNT Jackson* di Ciro Santiago (1974), una pellicola a cavallo tra i kung-fu movie e la blaxploitation, avente come protagonista un'assurda karateka nera dall'acconciatura afro. Nonostante la presenza di combattimenti liminali allo splatter, con arti umani strappati via a mani nude, Corman è scontento della penuria di scene d'azione pirotecniche. Così, Dante implementa nel trailer la sequenza dell'esplosione di un elicottero, deliberatamente ritagliata da *Cover Girls Models* (1975), altro action movie al femminile griffato da Santiago e anch'esso foriero di aneddoti demenziali. Le attrici protagoniste del film, infatti, sono tutte digiune di arti marziali e vengono iniziate al kung-fu durante l'ora e mezza di pausa pranzo, da un David Carradine di passaggio.

Il tema delle donne combattenti viene successivamente de-



# WV



clinato in ogni modo possibile. Dopo la nera *TNT Jackson*, arriva l'asiatica *Cleopatra Wong* (1981), capace di sconfiggere decine di avversari a suon di calci rotanti, come neanche il miglior Chuck Norris saprebbe fare. Infine, per non scontentare nessuno, c'è la biondissima *Firecracker* (1981), che, al termine di un salto mortale, conficca con chirurgica precisione due pali di legno negli occhi del nemico atterrato. In ogni caso, l'apice della creatività weird filippina applicata agli action movie viene toccata da Cirio Santiago con *Dynamite Johnson* (1979). Qui, un bambino bionico aiuta sua zia Cleopatra Wong (interpretata da Marrie Lee, come nell'eponimo film del 1981) a sconfiggere un gruppo di neonazisti, combattendo a mani nude contro un drago meccanico dotato di lanciafiamme negli occhi, lanciafiamme nella bocca e mitragliatrice sulla coda.

Durante la prima metà degli anni Ottanta, parafrasando i Buggles, "home video killed the drive-in star". La diffusione delle videocassette e il crescente suc-

cesso delle produzioni horror (*Nightmare*, 1984) e d'azione (*Rambo*, 1982) hollywoodiane relegano i film d'exploitation al mercato casalingo e li reindirizzano concettualmente verso l'emulazione a basso costo delle pellicole mainstream. Così, Corman abbandona definitivamente le Filippine per produrre una serie di cloni dell'*Alien* di Ridley Scott (trattati su *Players* #06). Dopo l'evento, gli ultimi residui delle coproduzioni americano-filippine s'incarnano in progetti quasi nostalgici, come *Raw Force* (1982), che riprende tutti gli elementi cardine dell'epopea di New World nel Sud-est asiatico. Si passa, così, dagli zombie evocati attraverso riti tribali ai combattimenti di arti marziali, passando per ragazze discinte, imprigionate in gabbie di bambù. Sul frangente filippino, invece, questa sorta di scambio culturale con gli USA favorisce il nascere di un cinetrash autoctono, come il fenomeno della batsploitation (si veda *Players* #10) o di vari filoni ancor più bizzarri... ma questa è un'altra storia.





# ordem e progresso

> Larissa Felsen

[www.larissafelsen.com.br](http://www.larissafelsen.com.br)

Nata nel 1988, Larissa Felsen attualmente risiede in Brasile, a São Paulo. La sua carriera inizia, alquanto precocemente, a sedici anni, quando, ispirata dai lavori Tim Walker, Otto Stupakoff, Cindy Sherman e Francesca Woodman, realizza il suo primo portfolio dedicato al mondo della moda, settore che attualmente costituisce il suo campo d'azione primario. I suoi scatti sono apparsi sulle testate di moda più importanti del mondo, ma negli ultimi tempi Larissa si è dedicata a soggetti e situazioni più sperimentali: storie comuni, fantasy, ritratti che abbiano come comun denominatore la luce naturale e la capacità di raccontare e ispirare il pubblico.









# RINGCAST

Sonera 93%

09:15

RingCast Episodio 48



.ringcast.

sbolocca

**videogiocatori con una certa personalità**  
disponibile su itunes e [www.parliamodivideogiochi.it](http://www.parliamodivideogiochi.it)

<http://outcastlive.blogspot.com>

# Outcast



010010111101111001010001  
110101110001010110101100

OUTCAST TEAM  
SUPPORTS

independent  
**IVP**  
Ideogame  
Podcast



dedicated to  
**Borderline  
Players**

<http://outcastlive.blogspot.com>

**RCM**



powered by  
**PD  
3000**



# PER UN PUNTO CHUCK PERSE LA KAPPA

di Mattia Veltri

TITOLO OPERA: DANNAZIONE • AUTORE: CHUCK PALAHNIUK



In principio fu *Fight Club* (almeno in Italia, in realtà in principio fu *Survivor*), poi arrivarono *Soffocare*, *Invisible Monsters*, *Cavie*, *Rabbia*, *La scimmia pensa, la scimmia fa* e *Gang Bang* (rimane un mistero del perché abbiano tradotto il titolo originale, in inglese, con un altro termine, sempre in inglese, appositamente per il mercato italiano). Infine, il dittico *Pigmeo* e *Senza Veli*.

Il primo lo abbandonai sulla mensola della libreria dopo un paio di pagine: illeggibile (originariamente pensavo il problema derivasse dalla traduzione, ma acquistato l'originale mi ritrovai di fronte allo stesso, insormontabile, ostacolo). Del secondo ne ho un ricordo mediocre, era carina l'idea del romanzo a metà strada tra il racconto e la sceneggiatura, ma del Palahniuk caustico delle "origini" non se ne vedeva minimamente l'ombra.

Arriviamo, quindi, alla sua ultima creatura, *Dannazione* (edito da Mondadori per la collana Strade Blu) che riesce in un certo senso a fare sperare che Chuck possa offrire ancora qual-



cosa di valido al panorama letterario, lascia comunque interdetti per alcune scelte narrative poco soddisfacenti.

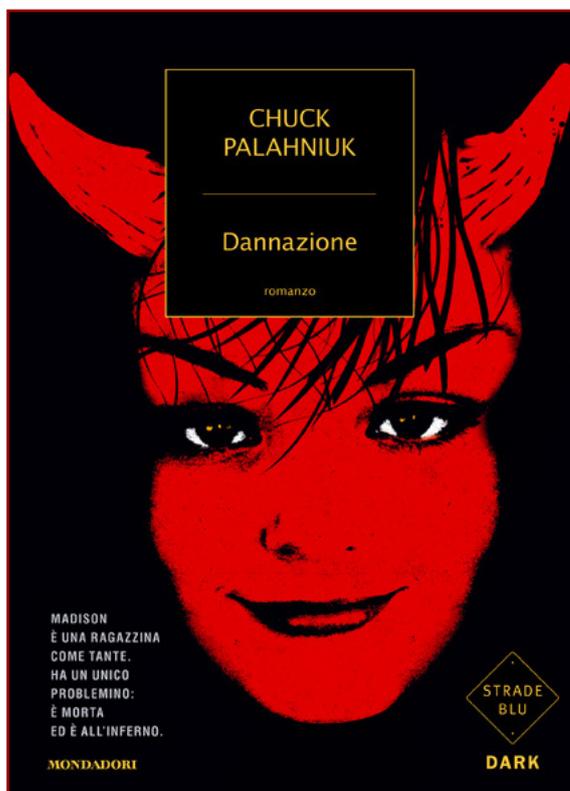
Nella più classica delle premesse "palahniesche", l'incipit del romanzo è quanto di più demenziale possa esistere: Madison, figlia tredicenne di una star del cinema e di un miliardario, muore per un'overdose di marijuana durante la notte degli Oscar e si ritrova nell'Adè; da qui inizia il suo viaggio attraverso gli oceani infernali insieme a dei singolari compagni di viaggio, tra cui una cheerleader e un giocatore di football, con l'obiettivo di raggiungere la fortezza in cui vive Satana.

Da un lato, Palahniuk riesce a utilizzare ancora espedienti narrativi funzionali e divertenti, come ad esempio l'incipit di ogni capitolo, in cui la protagonista si rivolge diret-

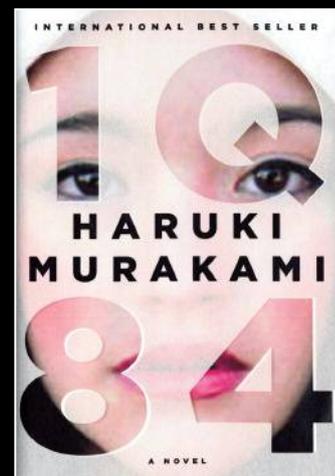
tamente a Satana esponendogli perplessità e dubbi, ma dall'altro si ritrova a cadere sempre negli stessi schemi che prevedono un crescendo narrativo fino al tanto atteso finale; ma se in passato (mi riferisco alle prime opere) rimaneva sempre quella sensazione di un misto di incredulità e stupore per come fosse riuscito a giostrare l'intera vicenda, in questo caso la sensazione è di amarezza, la prima per avere finito il libro, la seconda per averlo acquistato a prezzo pieno.

Non bastano certamente le ormai classiche critiche alla nostra società e un paio di battute per fare di un libro un buon libro, né tanto meno per renderlo memorabile, tanto più quando il finale risulta monco (Palahniuk ha intenzione di omaggiare *Dannazione* con ben due seguiti) e privo di climax.

Memorabile, ma è una delle poche cose, l'incontro con Charles Darwin. L'autore di *Portland* ha scritto di molto meglio, io attendo ancora il suo ritorno.



# Una Nove Ottanta Quattro



**Titolo libro:** 1q84

**Autore:** Haruki Murakami

**Editore:** Knopf

**Anno:** 2011

**Prezzo di Copertina:** 30,50\$

**Pagine:** 944

**Versione:** Americana

di Alberto Li Vigni

**1** *q84* è certamente il magnum opus di Haruki Murakami, almeno inteso come summa enciclopedica della sua carriera. I risultati però non sembrano essere altrettanto efficaci.

Le premesse erano, comunque, incoraggianti. *1q84* si apre infatti con una sequenza dinamica costruita su immagini tipicamente cinematografiche, dove un leitmotiv musicale, oltre a modulare la narrazione, ci suggerisce che ci troviamo in una realtà alterata.

Questa introduzione è caratteristica del lento sviluppo dei parallelismi del romanzo, che descrive a capitoli alterni le vite dei protagonisti; entrambi hanno dimenticato eventi passati comuni e sono

legati a sistemi che gli impediscono di esprimere le loro identità.

Le flebili corrispondenze con il *1984* di Orwell appaiono dunque essere limitate a tale condizione esistenziale, trasferendo il ruolo di Grande Fratello a misteriose entità che personificano i consueti aspetti da realismo magico e sci-fi di Murakami.

I suoi complessi immaginari prendono comunque forma anche dal subconscio nipponico, ancora turbato dai disordini universitari degli anni settanta, da pericolosi culti autoctoni ed esterni, dalla condizione sociale della donna singola.

Proseguendo nella lettura, però, si può notare un'eccessiva verbosità nella presentazione di singoli aneddoti, non solo

poco importanti per il dipanarsi dell'intreccio, ma che risultano sensibilmente inferiori ai migliori divertissement surreali dell'autore giapponese. Il racconto potrebbe quindi in alcuni momenti perdere d'interesse, in particolare nel terzo libro, dove viene introdotto un nuovo punto di vista le cui osservazioni non sempre giustificano il lungo momento di stasi prima della conclusione; quest'ultima peraltro facilmente ipotizzabile e che lascia in sospeso alcuni eventi.

L'eccessiva ambizione si è rivelata in parte nociva per *1q84*, il quale, pur essendo un buon libro, rimane lontano dai voli di fantasia delle opere più significative di Murakami.

# SESSO & LOVECRAFT

di Claudio Magistrelli

Titolo: Neomicon  
Storia: Alan Moore  
Disegni: Jacen Burrows  
Colore: Juanmar  
Editore: Avatar  
Anno: 2011  
Edizione: USA



Il ritorno di Moore alla sceneggiatura di un fumetto per dichiararsi fini economici è già di per se un elemento sufficiente a scatenare fiumi di inchiostro e valanghe di polemiche. *Neomicon*, miniserie scritta dal Bardo di Northampton per i disegni di Jacen Burrows e pubblicata dalla Avatar, contiene tuttavia in sé sufficienti elementi per infiammare le discussioni anche al di là della sua natura.

Seguito di *The Courtyard*, storia in prosa ispirata alle opere Cthulhu di Lovecraft, *Neomicon* racconta le indagini di due agenti federali, una ex sesso-dipendente e un afroamericano, in seguito a una serie di omicidi collegati al culto di Cthulu. Il poliziesco, però, lascia presto

spazio all'horror e al sesso, operando un ribaltamento dell'opera lovecraftiana.

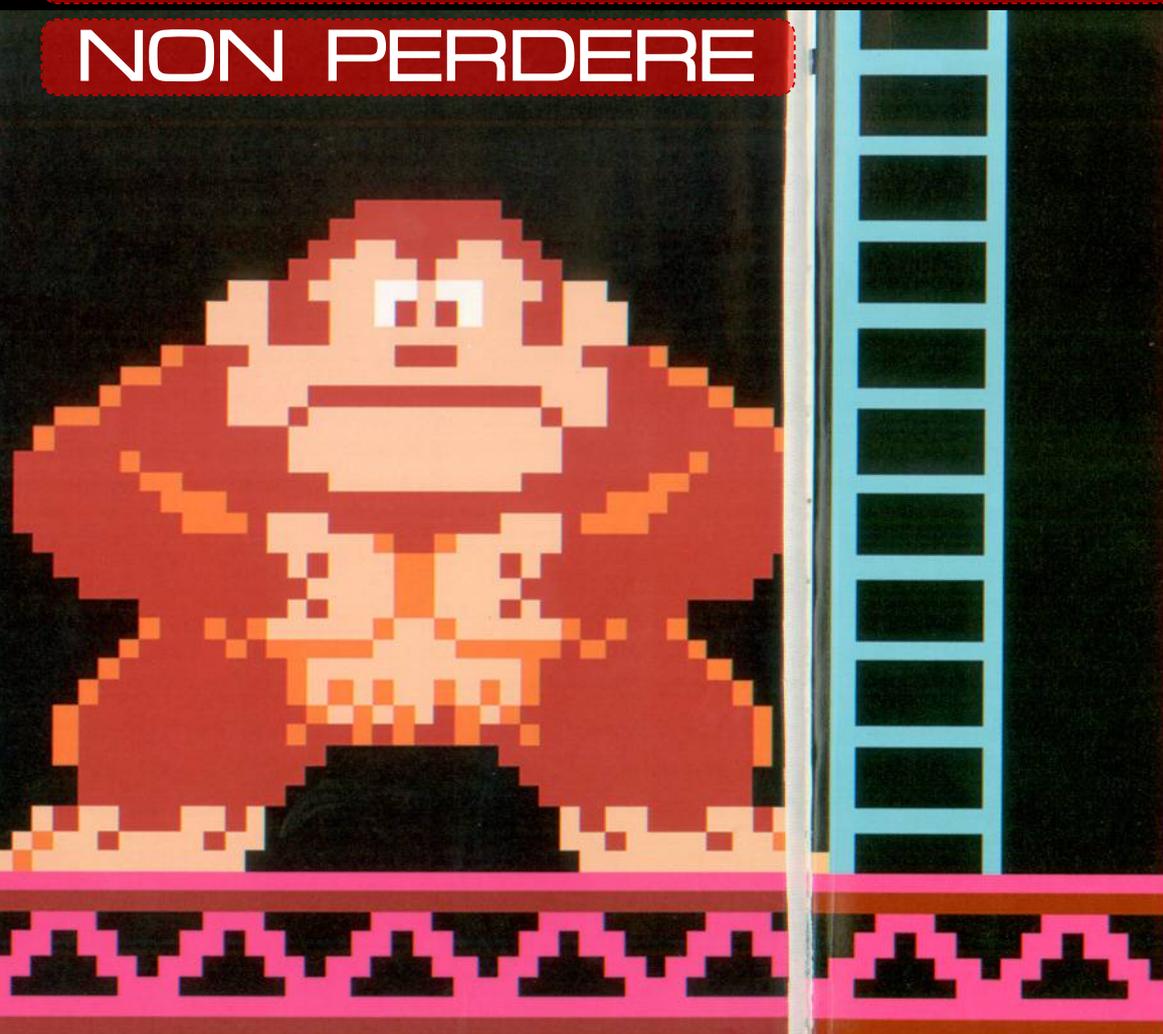
Laddove, infatti, i libri dell'autore di Providence affidavano alla decifrazione del lettore i significati più mistici e sottraevano ogni allusione sessuale alle vicende, Moore utilizza invece i personaggi della miniserie per offrire una propria personale interpretazione del Lovecraft scrittore, mischiando realtà e finzione in una vicenda che gronda sesso e sovverte la visione canonica sul rapporto tra lo scrittore e i culti a lui connessi.

Il sesso, elemento comune a tutta la produzione di Moore, così come una particolare attenzione agli ambienti della controcultura, anch'essi presenti, permea tutta la storia e la sua esplicita rappresen-

tazione culmina in una lunga, dettagliata e disturbante scena di stupro. Questa non può essere vista come provocazione fine a se stessa, ma come un attacco all'uso strumentale della figura della donna operata dall'industria del fumetto americana. In questo senso appare profondamente simbolico anche il repentino destino toccato in sorte al coprotagonista di colore.

Anche in un'opera elementare, insomma, Moore lascia un'impronta profonda, che va al di là della professionalità di una sceneggiatura perfettamente ritmata con cui guida l'ottimo tratto di Burrows.

# 1001 VIDEOGIOCHI DA NON PERDERE



- Pac-Man arriva nelle sale giochi nel 1980, conquistando il grande pubblico.
- Il Commodore 64, commercializzato a partire dal 1982, diventa il sistema da gioco di maggior successo negli Stati Uniti.
- Nintendo lancia il NES in Giappone nel 1983. In Europa la console approda nel 1986, e in Italia nel 1987. Tra i suoi giochi più celebri figura *Super Mario Bros.*
- Alla fine degli anni Ottanta, le schede audio dedicate migliorano l'esperienza di gioco.
- Il Game Boy, celebre console portatile Nintendo, fa la sua comparsa in Giappone nel 1989.



**Autore:** Tony Mott  
**Editore:** Atlante  
**Anno:** 2011  
**Prezzo di copertina:** 35€  
**Pagine:** 960  
**Versione:** Italiana

DI EUGENIO LOSTUMBO

**N**egli ultimi anni, il medium videoludico ha raggiunto vette inedite di maturità e consapevolezza. Finalmente, le grandi produzioni sembrano puntare sulla qualità effettiva, più che sulle licenze di *Matrix*, e gli sviluppatori indipendenti hanno potuto creare capolavori ambiziosi e originali, costantemente stimolati da un mercato online in continua espansione.

*1001 videogiochi da non perdere* dovrebbe essere comprato da tutti. Tony Mott, caporedattore di Edge, cura questa lista di must have imprescindibili. Le recensioni che compongono il volume sono incisive e puntuali, e, in poche righe, gli autori dei testi inseriscono in-

formazioni, curiosità e rimandi di ogni genere, senza annoiare mai. La prefazione è affidata a Peter Molyneux, genio creatore di alcune delle più belle pagine della storia dei videogames, mentre la versione italiana è impreziosita da poche, splendide righe di Andrea Dresseno, responsabile dell'Archivio Videoludico della Cineteca di Bologna. La cura riposta nella realizzazione del volume traspare da ogni pagina e la carta ha un odore così buono che ci infilerete il naso.

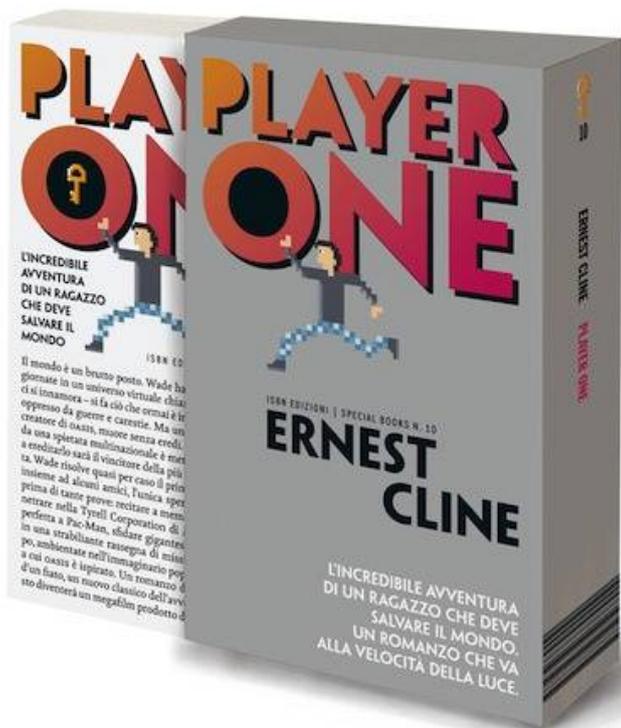
La differenza sostanziale tra i videogiochi e il cinema è che il cinema nasce con una certa dignità intrinseca, mentre i videogiochi no. *1001 videogiochi da non perdere* è uno strumento utilissimo per chi vuole comprendere in che modo gli

sviluppatori abbiano preso un passatempo a gettoni e ne abbiano fatto una industria milionaria, oltre che un mezzo espressivo dalle potenzialità infinite.

Leggendo il volume, si potrà ripercorrere il cammino evolutivo che da *Space Invaders* ha portato fino ai giorni nostri, ma potremo anche andarci a cercare il gioco che ci faceva impazzire da bambini, consultando l'indice alfabetico, o quello per casa di produzione. Il tutto è corredato da una grafica coloratissima e da screenshots giganti. Se da piccolo avessi avuto questo libro tra le mani, non avrei comprato *Hercules* per il Gameboy. Questo volume è una gioia per la mente e i sensi.

# ERO NERD PRIMA CHE FOSSE COOL

di Claudio Magistrelli



Titolo Libro: Ready Player One  
Autore: Ernest Cline  
Editore: Crown

Anno: 2011  
Pagine: 384  
Edizione: USA

Oggi, che d'improvviso il nerdismo è di moda e le camicie a quadrettoni, abbinata a montature spesse, hanno sostituito i dadi a 20 facce, *Ready Player One* rappresenta un inatteso ritorno alla genuinità delle origine nerdiche.

Il romanzo d'esordio di Ernest Cline - lui si nerd vero, ha scritto la sceneggiatura di *Fanboys* e coi primi soldi si è comprato una DeLorean come quella di Doc - è un puro atto d'amore verso gli anni '80 e la loro cultura multiforme, che si concretizza in una cascata di citazioni, per nulla superflue, ma indispensabili linee guida della trama.

Nel futuro prossimo immaginato da

Cline, un'interfaccia virtuale chiamata Oasis ha sostituito e inglobato internet, ma anche buona parte della vita reale, scuola inclusa. Il testamento del suo creatore è una caccia all'Easter Egg basata su indizi che rimandano a musica, televisione e videogiochi degli anni '80: in palio c'è il controllo dell'Oasis e la sua libertà, minacciata da malvagie multinazionali.

Il citazionismo esplicito si mescola con la struttura stessa del romanzo che poggia sui capisaldi del cinema anni '80: dal protagonista ragazzino, alla lotta tra un gruppo di ribelli e una organizzazione totalitaria. Questi amarcord abbassano senza fatica le difese del lettore cresciuto su quegli sche(r)mi fino a

scaraventarlo di colpo alle domeniche d'infanzia, durante l'ennesima meravigliosa visione di una VHS consumata dei *Goonies* o di *Ghostbuster*. Non a caso la Warner Bros si è fiondata sui diritti cinematografici del libro ancora prima dell'approdo in libreria.

Non so dire in tutta franchezza se la lettura possa risultare così piacevole anche senza la gioia che deriva dal cogliere ogni riferimento a giochi o film semisconosciuti ai più, ma se ancora vi commuovete al ricordo del vostro Atari e ricordate tutt'oggi i nomi di ogni robottone giapponese mai apparso in un cartone animato, questo è un libro da non perdere. Prima che la massa si appropri anche di lui.

## COLOFONE



di Simone Tagliaferri

**Q**uando hai paura di andare a fondo, oppure quando sai che il lettore non ti seguirebbe se tentassi un approccio differente, non puoi che puntare sull'elenco delle caratteristiche di ciò che stai recensendo. La critica videoludica è nata e si è sviluppata intorno a un elenco di "comparti", che con lo sviluppo dei videogiochi hanno perso senso, ma da cui non ci si riesce a liberare o, meglio, non ci si vuole liberare.

In altri settori la critica sta messa meglio, ma internet, che ha dato il diritto di parola soprattutto a chi non ha niente da dire, propone orrori che francamente fanno quasi rimpiangere le epoche in cui

il critico era un mostro sacro contro cui combattere. Dico questo immaginando personalità orrende che, pur partendo da punti di vista fortemente conservatori, sapevano bene di cosa stavano scrivendo e sapevano usare le parole. Se volevi rispondere a tono, dovevi fare meglio di loro o stare zitto.

Scrisse qualcuno che dalla cattiva critica sono nate delle grandi opere d'arte... Cosa potrà mai nascere dai moderni ragionieri della critica, da quelli che recensiscono i libri copiando i colofoni, da quelli che si sentono brillanti più per ciò che recensiscono che per quello che scrivono? Cosa rimarrà di autori che non riescono ad andare oltre il "Mi piace" di Facebook come complessità di pensiero

e che, al massimo, si adagiano in qualche onanismo di maniera raccontando che mentre leggevano un libro stavano in mutande sul divano, o che un film lo hanno guardato in compagnia di una cugina thailandese? Chi ci salverà da tanto fulgido nulla?

Verrebbe da dire che dietro certi modi di scrivere, propri anche di quelli che dovrebbero essere i critici di punta della modernità, ci sia la paura dell'inadeguatezza davanti alla complessità dei testi, e di riflesso del mondo, esplorata dai padri spirituali e materiali delle ultime generazioni. In fondo possiamo considerarla una forma di ribellione, che però puzza sempre più di cadavere e di conformismo.

# ARS LUDICA

videogiochi, farsi una cultura

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

Cerca su arsludica.org

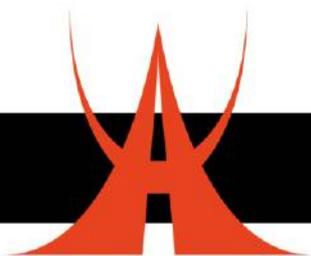
Gioco solo a Call of Duty

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

© 2010 - [Privacy](#)

Una sola voce in Italia.

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



# TURTLE POWER!

DI PIERO CICCIO

# EASTMAN AND LAIRD'S TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES®



**A** quasi trent'anni dal suo esordio in USA, il comic *Teenage Mutant Ninja Turtles* arriva in Italia grazie a un'enciclopedica raccolta in sei volumi edita da O01 Edizioni, che mostra al pubblico del Bel Paese il vero volto delle Tartarughe Ninja. La caratterizzazione originale di questi personaggi, difatti, è diametralmente opposta all'immagineedulcorata prodotta in seguito per l'adattamento a cartoni animati e per il resto di quel merchandise (come la linea di action figures o le serie di videogiochi) attraverso cui il brand delle Turtles si è affermato nello Stivale, durante i primi anni Novanta. Il comic ideato nel 1984 da Kevin Eastman e Peter Laird (entrambi sia disegnatori che sceneggiatori) risulta un prodotto tutt'altro che rivolto ai giovanissimi, dove la vena ludica è limitata a una satira salace dell'America di quel periodo e del relativo panorama fumettistico, mentre il tono generale si rivela sin da

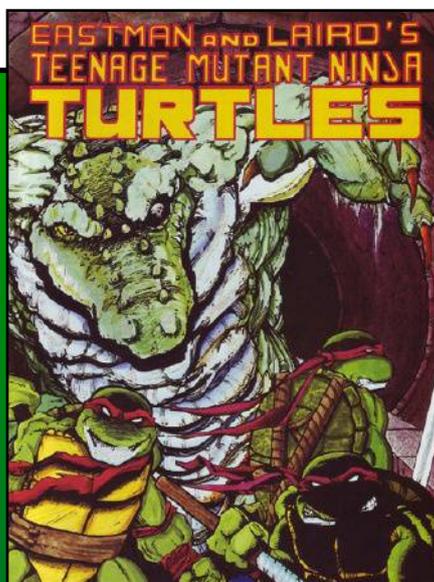
subito cupo, a tratti drammatico. Del resto, *Teenage Mutant Ninja Turtles* nasce come un'opera underground.

Ai tempi, Eastman e Laird sono una coppia di autori in erba, ma già reduci da una serie di delusioni professionali, dovute alla loro cifra stilistica aggressiva e non convenzionale, che gli preclude l'inserimento all'interno delle major fumettistiche statunitensi. Così, con i 500 dollari racimolati tra un provvidenziale rimborso tasse e un prestito ottenuto dallo zio di Kevin, i due creativi decidono di fondare una propria casa editrice, la Mirage Studios, e di autoprodurre un fumetto che condensi senza compromessi la loro vena artistica. In questo modo, viene alla luce il primo numero di *Teenage Mutant Ninja Turtles*, un albo da quaranta pagine, pubblicato nella tiratura limitata di tremila copie.

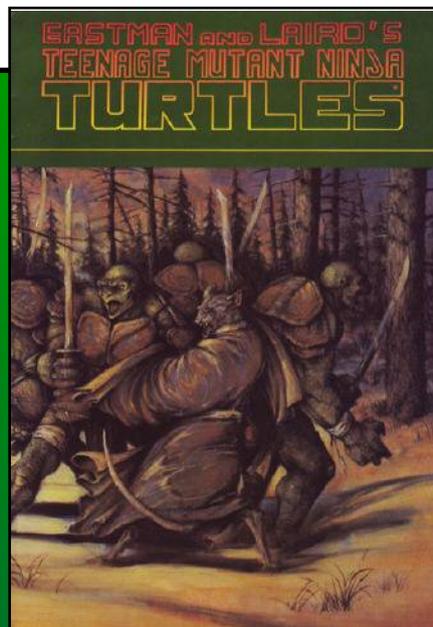
I contenuti si fondano su una sorta di ossimoro concettuale, incarnato nel quartetto di protagonisti, che calano la figura dei ninja (tradizionalmente de-

scritti come assassini agili e letali) nel corpo di una versione antropomorfa delle tartarughe (note per essere creature goffe e pacifiche). In tale scelta si respira tutta la potenza weird e iconoclasta del comic, che trova eco sia nella trama che nell'ambientazione. Quest'ultima è uno spaccato privo di filtri estetizzanti della New York di metà anni Ottanta, raffigurata come una metropoli lercia, abbruttita, divorata dalla criminalità e dove «i coccodrilli vengon fuori dalla doccia». Non a caso, sono proprio le fogne della Grande Mela, salite alla "cronaca" popolare dell'epoca come ricettacolo di rettili esotici scaricati nel water, a fare da culla alle quattro tartarughe, mutate in esseri umanoidi da un liquido misterioso, per poi essere prese in custodia e iniziate alle arti marziali da Splinter, un ipertrofico ratto senziente, originario del Giappone.

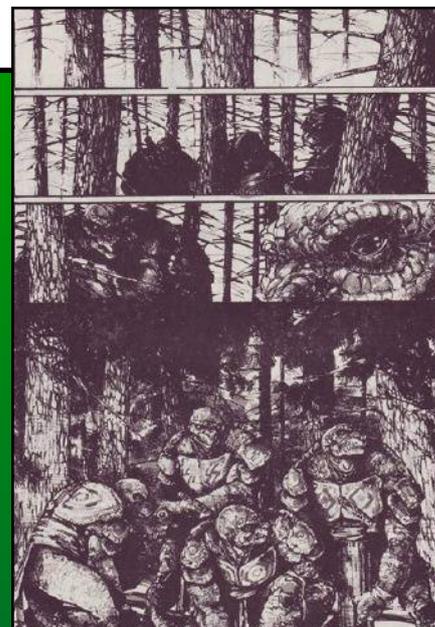
Nonostante la loro genesi stravagante, le Turtles non sono dei benevoli freak, ma agiscono come spietati vigi-



La urban legend dei caimani albi che si aggirano per le fogne di New York viene ulteriormente messa alla berlina con l'introduzione di Leatherhead, un coccodrillo mutante finito accidentalmente nelle cloache della metropoli. Il personaggio è anche una parodia del supercriminale Lizard di Marvel Comics



«La romantica stilizzazione di Michael, il suo immaginario intenso, il simbolismo esotico e l'eleganza classica, degna di una storia di Koike e Kojima, forniscono un sorprendente senso di realismo alle creature che avete già avuto modo di conoscere». Con queste parole appassionate, Eastman introduce la pregevole miniserie di tre episodi curata da Zulli



lantes, rispondendo alla violenza con la violenza. Già dal primo numero, le vediamo reprimere nel sangue i traffici di una gang da strada e, successivamente, vendicare la morte del mentore di Splinter, uccidendone l'assassino. Giustizia sommaria e vendetta d'onore sono di fatto i temi cardine del comic, ma questi vengono elaborati attraverso uno stile narrativo agrodolce,

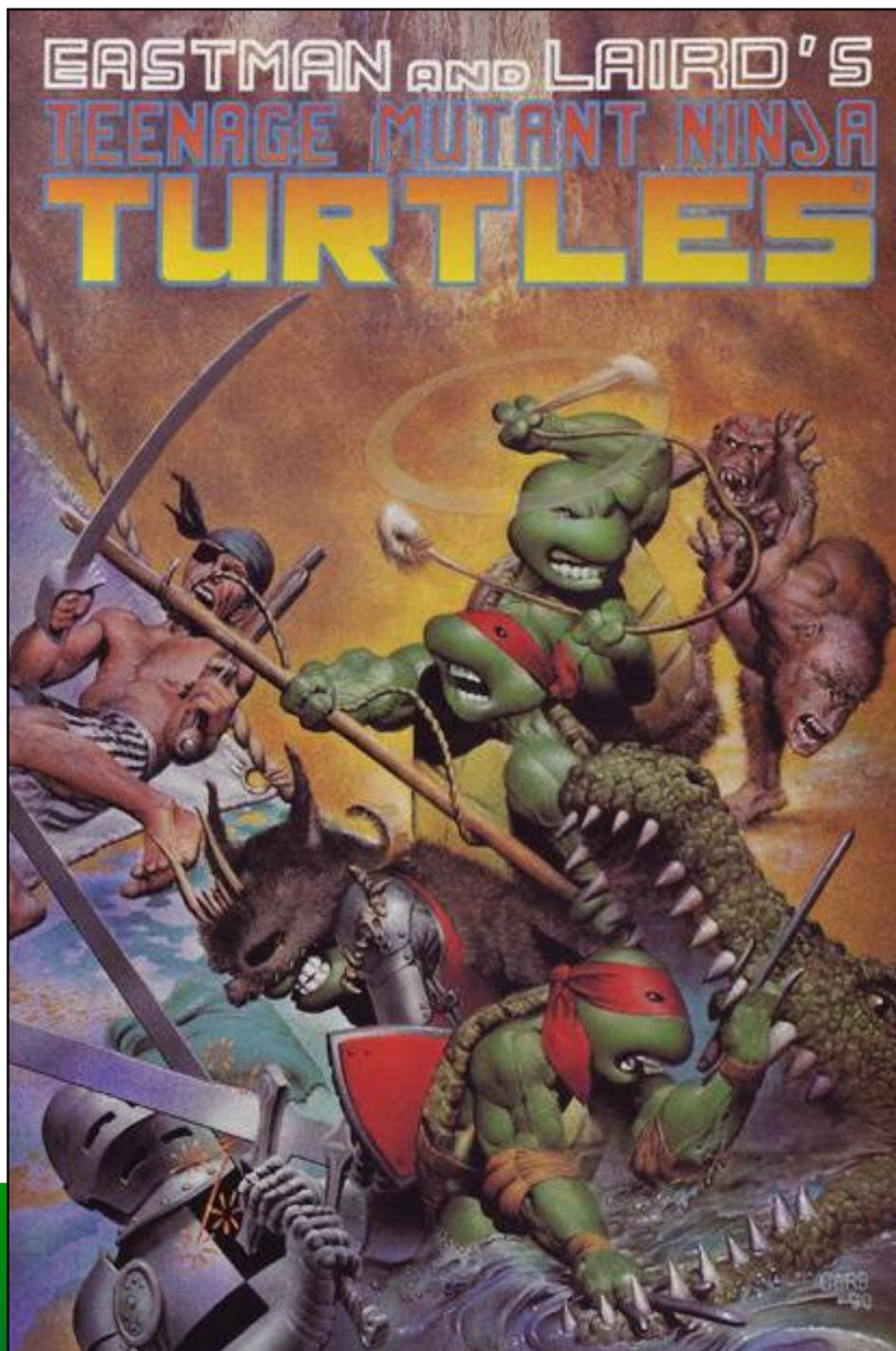
che riprende e al contempo parodia grottescamente la poetica di Frank Miller, in particolare quella espressa dal fumettista attraverso la graphic novel *Ronin* (1983) e gli episodi di *Daredevil* curati per Marvel dal 1981. Lo strisciante sottofondo caricaturale arriva talvolta a palesarsi sottoforma di battuta esplicita, come nel caso del nome scelto per il clan ninja rivale delle Tur-

tles (il Piede), che ironizza su quello del gruppo di sicari nipponici collegato all'Elektra marveliana (la Mano).

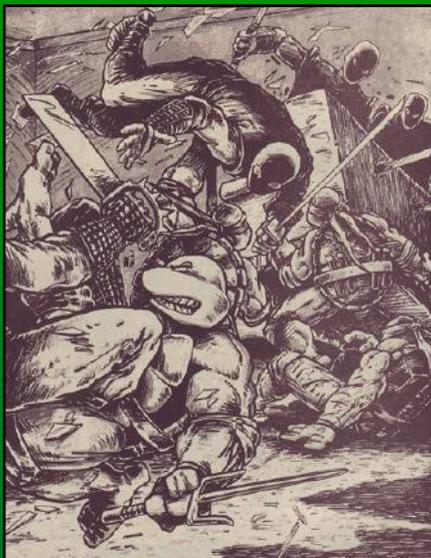
Da Miller, i due autori riprendono anche il disegno graffiante e dinamico, ibridandolo con un tratto ruvido, che pare figlio del Richard Corben prima maniera o degli altri artisti più caustici formatisi sulle pagine di *Heavy Metal* (rivista di cui, tra l'altro, Laird è oggi proprietario e direttore). Il tutto viene servito su tavole in bianco e nero, caratterizzate da chine spesse, dense e irregolari, simili a segni di carboncino tracciati su una superficie scabra.

Il fumetto riscuote consensi esponenzialmente crescenti e, dopo un periodo di prova con uscite irregolari, diventa una serie mensile. Ciò conferisce maggior respiro alla trama e allo sviluppo psicologico dei protagonisti, che prendono i nomi di quattro celebri artisti rinascimentali. Così, Leonardo si delinea come il discepolo diligente e l'ideale fratello maggiore del gruppo, Donatello è il creativo, Michelangelo lo spensierato e Raffaello il ribelle. Questa maturazione avviene attraverso storie in cui le atmosfere noir sfumano in secondo piano, lasciando spazio a un afflato verso l'assurdo, che sfocia in situazioni deliranti, come il cross-over con il *Cerebus* di Dave Sim.

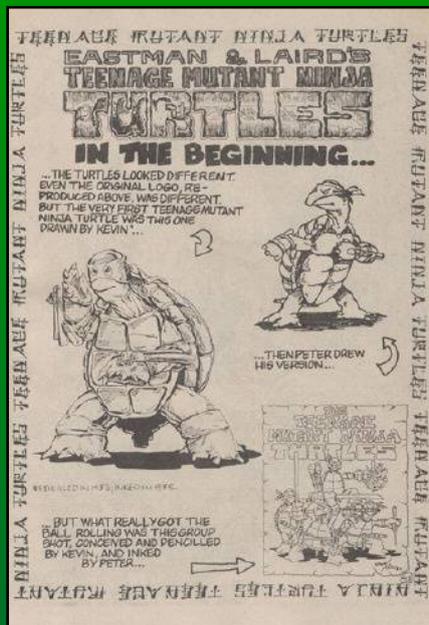
La kermesse picaresca, però, s'interrompe con un tragico coup de théâtre, che rappresenta uno dei passaggi più intensi e significativi dell'intera serie. Durante la notte di Natale, un Leonardo uscito in ricognizione viene ridotto in fin di vita dal clan del Piede e si trascina sino al covo dei suoi compa-



Abbracciando in maniera divertita gli aspetti parodistici del comic, Richard Corben realizza un episodio autoironico, che, sbalzando continuamente le Turtles nello spazio-tempo, risulta essere una chiara satira della sua opera più celebre, ossia la saga di *Den*



Quello delle Turtles sconfitte dal nemico e costrette ad abbandonare la città, per leccarsi le ferite, è uno dei momenti più coinvolgenti del fumetto, riproposto in maniera abbastanza efficace (sebbene molto meno drammatica) nel primo adattamento cinematografico del brand, diretto nel 1990 da Steve Barron



I primi schizzi concettuali delle Turtles prodotti da Eastman e Laird. I personaggi sono nati quasi per caso e gli autori hanno deciso di puntare su di loro come ultima speranza. Non a caso, il nome Mirage Studios nasce dai cronici insuccessi lavorativi della coppia di creativi, che vedeva la possibilità di affermarsi nel mondo del fumetto come, appunto, un miraggio



gni. Qui, i quattro, sopraffatti numericamente dai nemici e in preda al panico, sono costretti a rifugiarsi lontano dalla città, dove si scontrano in silenzio con il loro lato oscuro. Leonardo perde lo spirito di gruppo e sprofonda nel nichilismo, Donatello si chiude in se stesso per scrivere il diario del suo dolore, Michelangelo manifesta improvvisi raptus distruttivi, mentre Raffaello scopre a sorpresa un ossessivo istinto protettivo, che lo porta a vegliare giorno e notte sui propri cari. Mettendo in risalto il "teenage" del titolo, questo affresco riassume con l'aspra delicatezza della poesia metropolitana tutta la fragilità dell'adolescenza, in particolare di quella che si consuma nelle periferie urbane degradate, dove la necessità d'imporsi con la forza genera profonde voragini sottopelle, in cui si annidano paure e insicurezze.

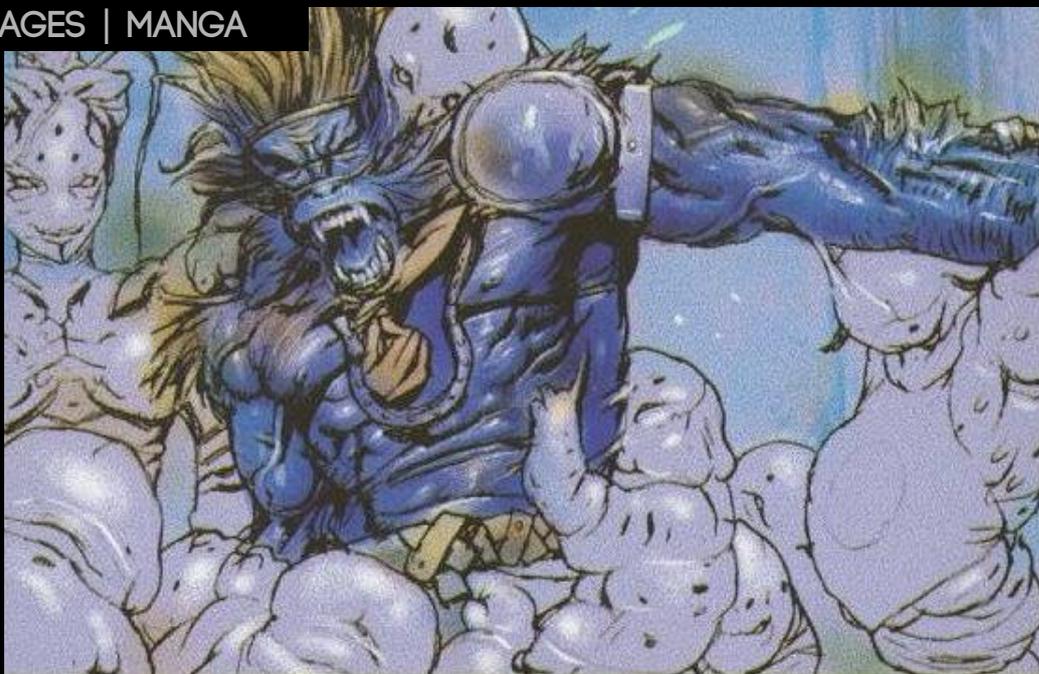
Nel corso dei numeri successivi, la serie continua ad avvicinare senza soluzione di continuità episodi parodi-

stici e amare riflessioni a sfondo sociale. L'alternarsi di tali registri è sottolineato dal variare degli artisti che si passano il testimone ai disegni e alle sceneggiature. Tra questi spicca lo stesso Richard Corben, che, da modello ispiratore dei due autori originali, diventa sostenitore attivo del "Turtle Power", derogando dal suo caratteristico stile gore per illustrare una storia sbarazzina, dove il quartetto di mutanti viaggia nel tempo. Meritevole di menzione è anche Michael Zulli, che mette il suo raffinato disegno gotico al servizio di una miniserie dal sapore mistico e crepuscolare, in cui i protagonisti tornano a combattere i propri demoni interiori, arrivando persino a confrontarsi con il mistero della morte.

La crescente presenza di guest authors è anche dovuta al fatto che, dal 1989, Eastman e Laird sono principalmente impegnati sul fronte dei prodotti su licenza, attraverso cui si definisce il volto mainstream delle Tur-

tles. La serie a cartoni animati risulta essere l'iniziativa cardine per la diffusione del franchise, arrivando a vantare ben dieci stagioni e un adattamento a fumetti, affidato ad Archie Comics. In queste incarnazioni, le storie perdono qualsiasi connotazione violenta e l'aspetto dei personaggi viene addolcito.

Come ogni fenomeno pop, anche il boom commerciale delle Turtles finisce per esaurirsi (orientativamente nel 1996) e, dopo vari passaggi di mano, il diritti vengono ceduti nel 2009 a Viacom, che indirizzerà definitivamente il franchise verso il pubblico dei bambini, producendo entro il 2012 una serie televisiva in computer grafica. Questa desolante prospettiva è un motivo in più per recuperare oggi l'opera originale e scoprire quello che è a tutti gli effetti un classico del fumetto contemporaneo.



# SON GOKU GOES BERSERK!

DI PIERO CICCIO



**Titolo dell'opera:** Saiyukiden  
**Scritto da:** Katsuya Terada

**Disegnato da:** Katsuya Terada  
**Provenienza:** Giappone

**Versione:** Edizione italiana J-Pop

La rielaborazione delle leggende orientali è un tema piuttosto inflazionato nell'attuale panorama manga, ma, con *Saiyukiden*, l'eclettico artista Katsuya Terada riesce a radicalizzare questo approccio sino alle più estreme e originali conseguenze. Definito dal Portland Tribune come «una versione buddista di *Conan il Barbaro*», *Saiyukiden* rilegge in maniera simbolica, onirica e iperviolenta il celebre poema cinese *Viaggio in Occidente*, scritto da Wú Chéng'fēn nel XVI Secolo e da cui trae origine il mito di Son Goku.

Il fumetto ricalca a grandi linee la trama dell'opera ispiratrice, che vede la prodigiosa scimmia Son Goku accompagnare il bonzo Genjou in un avventuroso viaggio dalla Cina all'India, per riconsegnare alla loro terra d'origine alcuni preziosi sutra. L'impertinente babbuino della narrazione originale, però, è qui trasfigurato in un nerboruto primate dalla brutalità inaudita, che impregna le atmosfere fiabesche di un pungente afrore carnale. Così, il Goku di Terada emette il suo primo vagito sbranando viva l'angelica creatura che lo ha generato e, successivamente, asseconda la propria libido animalesca accoppiandosi con lo stesso Genjou. Già, perché il mitologico monaco buddista viene raffigurato da Terada come una donna sensuale e arcana, abbigliata con vesti sacre che si mescolano a fasce da bondage. Ugualmente fuori dagli schemi sono le rivisitazioni degli altri storici co-protagonisti della vicenda. Il maiale Hakkai diventa un nano deforme e dalle fattezze porcine, più simile a un orco. Il predone del deserto Sagojou, invece, è ridotto a una testa

Un grottesco cannibale con indosso una collana di teschi umani e in sella a un verme gigante, questa è la versione made in Terada di Sagojou, che ben poco ha a che spartire con le rivisitazioni shounen del personaggio prodotte per *Dragon Ball* o *Saiyuki*



mozzata ma ancora cosciente e in grado di vomitare (letteralmente) incantesimi. Finanche Kintoun, la Nuvola d'Oro di Goku, non sfugge a una macabra rivisitazione, presentandosi sottoforma di un aberrante incrocio tra una manta volante e un invertebrato preistorico.

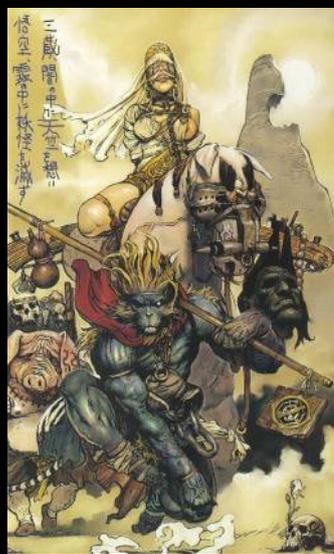
Attraverso brevi episodi autoconclusivi, la parte iniziale del manga rielabora alcuni passaggi tratti dai primi quattro capitoli del poema, concentrandosi sui feroci scontri tra i protagonisti e vari demoni assai bizzarri, come principesse che si trasformano in api mostruose o donne che nascondono dentro il proprio corpo creature simili a murene carnivore. Da metà del primo volume in poi, invece, parte un

lungo flashback sulle origini di Goku e sul suo rapporto con il Buddha. È da qui che la trama inizia ad acquistare spessore, mostrando come, sotto la crosta di fantasioso iconoclasmo, il manga nasconda una critica sagace alle dottrine orientali.

Se i protagonisti della versione originale acquisivano saggezza e autocontrollo durante il viaggio, incamminandosi verso la così detta "illuminazione", quelli di *Saiyukiden* si abbandonano alle pulsioni più viscerali. Con il procedere della vicenda, però, i loro comportamenti assumono gradualmente i contorni di un naturale istinto primevo, a cui si contrappone un Buddha figurato come oppressivo e moralizzante dio gnostico. Da tale contrasto emerge l'appassionato invito dell'autore a non affidare la conoscenza di se stessi all'astrazione mistica, cercando, piuttosto, di scoprire la propria natura individuale attraverso l'atavico incanto dell'esperienza dei sensi.

Altrettanto affascinante è l'aspetto estetico dell'opera. L'approccio grafico-pittorico utilizzato da Terada è un ponte diretto tra il manga seinen più ricercato e il fumetto d'autore occidentale, in particolare quello che popolava riviste come *Métal Hurlant* o il nostrano *Eternauta*. Influenze visive provenienti da autori quali Enki Bilal o Paolo Eleuteri Serpieri si ritrovano, infatti, nel tratto corposo, nelle anatomiche possenti e nella ricchezza di dettagli con cui Terada va a "sporcare" un disegno altrimenti composto ed estetizzante, di matrice tipicamente giapponese.

Originale ed esuberante, sia nella forma che nella sostanza, *Saiyukiden* è un vero e proprio regalo fatto da J-Pop a tutti gli appassionati italiani del manga di qualità. Un'opera assolutamente da non perdere.



In Terada si notano le influenze di svariati fumettisti occidentali. L'idea stessa d'immergere le vicende di Goku in un'atmosfera allucinata e carnale ricorda lo *Scimmiotto* di Silverio Pisu, disegnato da Milo Manara



Odd fact: Terada nasce e si forma come illustratore, prima ancora che come autore di manga. Tra le varie collaborazioni, l'artista vanta una serie di cupissimi artwork concettuali prodotti nel 1986 per *Zelda no Densetsu* di Nintendo, il cui immaginario originale era stato concepito per essere tutt'altro che etereo e fanciullesco



**Titolo dell'opera:** X'ed Out  
**Scritto da:** Charles Burns  
**Disegnato da:** Charles Burns  
**Provenienza:** USA  
**Vers.:** Ed. italiana Rizzoli - Lizard



*Circola, a tiratura limitata, un cut-up ulteriore, nel quale l'autore ha rimontato la storia cambiando il formato, rimontando le pagine secondo un diverso ritmo visivo e cifrando i (nuovi) dialoghi. Cercate, la chiave potrebbe essere lì.*

*Il secondo capitolo della trilogia, intitolato The Hive, dovrebbe uscire tra qualche mese.*



# CROSS-OVER | CROSS-OUT

**di Alessio Trabacchini**

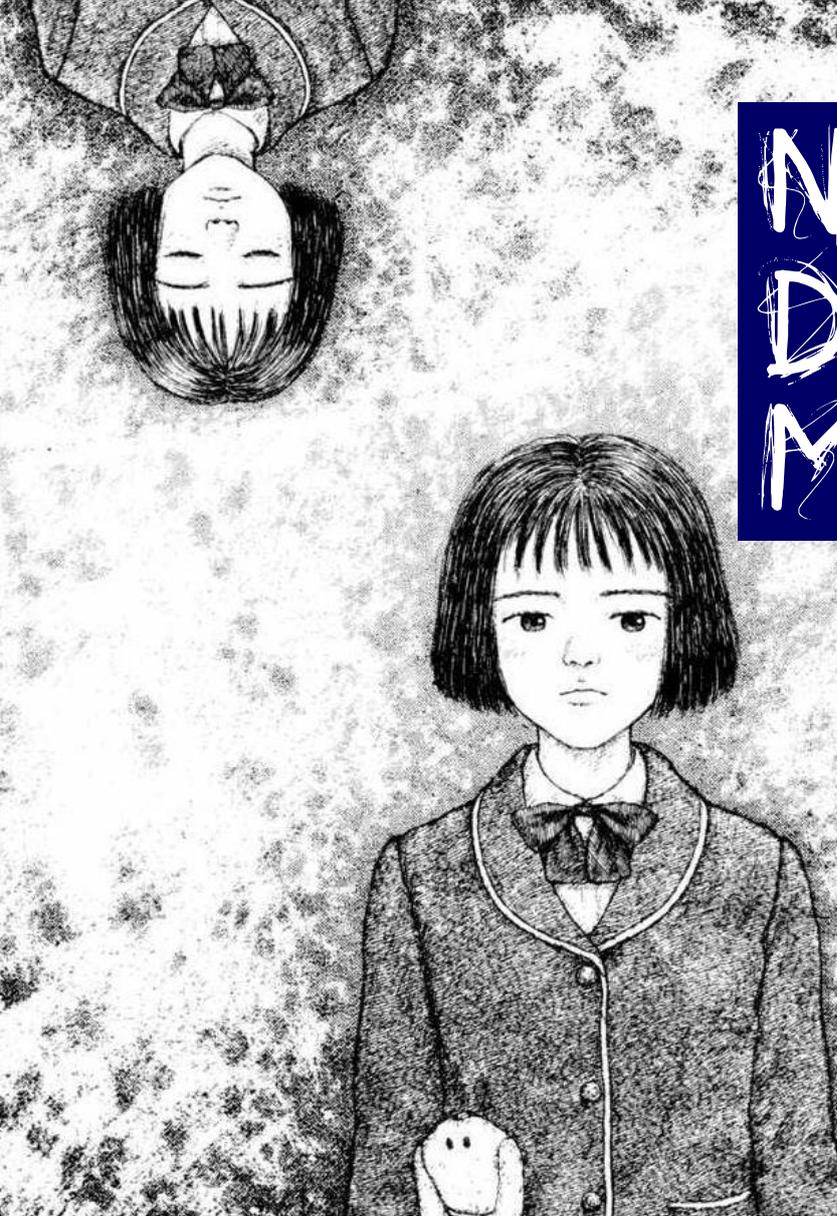
**A**ll'incrocio tra l'Interzona di Burroughs e il Medioriente luminoso di Hergé, tra la fragilità dell'atto artistico e il potere della malattia che prende il controllo dei corpi e delle menti, tra questo mondo e quell'altro, oltre il sonno e oltre la fessura nel muro. Di questo libro, primo di una trilogia, è possibile dare solo delle coordinate: è un cut-up, che per natura non ha né inizio né fine, eppure non cessa di stimolare l'interpretazione; oppure è un labirinto incompiuto, di quelli da cui non si esce.

Come quasi tutte le opere di Burns, parla dell'adolescenza e della persistenza dei suoi mostri, della forza ostinata con cui continuano a deviare l'immagina-

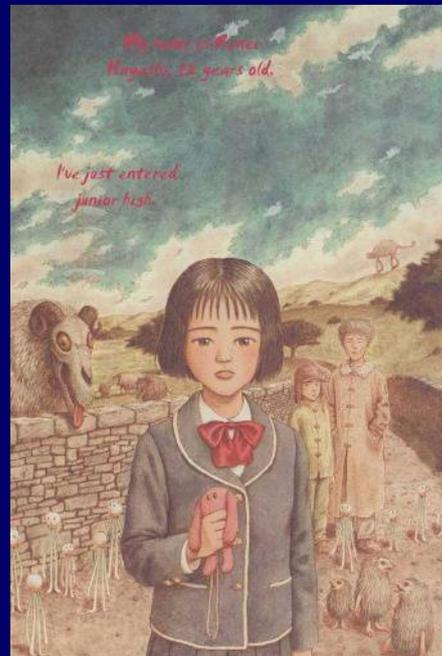
zione e della lotta per non soccombere. I campi di battaglia sono almeno due: la realtà e il sogno. Il protagonista è Doug e noi lo vediamo giovane, scontroso, con velleità artistiche, innamorato di una fotografa autolesionista; poi immobilizzato a letto, tra merendine, dischi e fumetti; poi, trasformato nel suo eroe Nitnit, esplorare un mondo altro, regolato da un controllato delirio e pieno di disegni da decifrare. Il "poi" è virtuale, perché il tempo della storia va ricostruito e questa sinossi non è, né può essere, fedele. Non si tratta, però, di un libro confuso, o di un esercizio di decostruzione. Burns è lucido come sempre, il suo controllo della materia verbale e visiva sembra totale: rime, ritmi, codici e, stavolta, pure il colore, che

rende tutto ancor più spietatamente leggibile. Così come la linea chiara che contiene l'inquietudine: non esprime l'ordine, ma sempre serve a ordinare (e quindi a occultare) la paura e il desiderio dietro il fantasma della purezza e della piena luce.

X'ed Out è uno strano oggetto, difficile da valutare, potrebbe essere il nuovo capolavoro di Burns dopo *Black Hole* oppure (soltanto?) la summa del suo stile e del suo mondo. È un'ossessione circolare che riporta continuamente alle prime pagine senza che si riesca a trattenere una sensazione definibile. X'ed Out, "crossed out".



# NEL PAESE DELLE MERAVIGLIE



di Alberto Li Vigni

Il *mondo di Coo* è un manga di Hideji Oda, pubblicato in Italia nel 2002 da Coconino. Un'adolescente giapponese, Renei, che ha perso da un anno il fratello cui era molto legata, è ansiosa perché si appresta a frequentare il primo anno di scuola media. Ma, come Alice o Dorothy prima di lei, in un momento importante per la sua crescita si ritroverà in un mondo fantastico e ricco di contrasti, come solo la psiche di una ragazzina può crearlo.

Qui incontrerà un giovane che assomiglia al fratello morto, ma i teneri ricordi d'infanzia lasceranno il posto a un vero essere umano, con i suoi problemi e desideri, rappresentati, in congiunzione con

quelli di Renei, attraverso singolari figure: un enorme mostro che fa un solo passo al giorno per svegliare all'alba gli abitanti del villaggio; un uomo sotterrato del quale vediamo solo la testa che legge un libro su cui non è scritto nulla; o gli abitanti di un paese che credono di potere risolvere i contrasti nei rapporti umani dando a ognuno una bomba da portarsi addosso. Un vero e proprio viaggio per la conoscenza della ragazza, al termine del quale c'è l'accettazione della morte e il passaggio da un'età a un'altra.

Il secondo volume si apre con un parallelo che riporta Renei nel mondo di Coo. Sia lei che una sua compagna di scuola emarginata vengono rifiutate dal ragaz-

zino di cui sono innamorate. La compagna decide di suicidarsi, ma cadendo dal palazzo della scuola colpisce Renei, e così idealmente le due giovani si fondono: la ragazza emarginata diventa perciò un'ombra e il lato oscuro della protagonista. Una seconda personalità disposta a tutto pur di comprendere l'universo enigmatico delle relazioni tra gli adulti. L'approccio più intenso e realistico di questo secondo libro consente di fare emergere in superficie temi e pulsioni in precedenza solamente accennati o trasfigurati.

Il *Mondo di Coo* ha avuto un seguito, a *Patch of Dreams*, sfortunatamente mai pubblicato in Italia.

# *the Gramophone*



di Maurizio Caschetto

**L**a memoria di un film non passa soltanto dalle sue immagini, ma anche dai suoi suoni. In primis, è la musica a giocare un ruolo centrale nei ricordi dello spettatore. Anzi, in più di un'occasione è probabilmente il ricordo principale che si serba di un film: basti pensare all'imperioso incipit che apre *Via col*

*vento* (1939, musica di Max Steiner), alle suadenti note del sassofono in *La pantera rosa* (1964, musica di Henry Mancini) o ai trascinanti accenti ritmici che aprono l'avventura de *I magnifici sette* (1960, musica di Elmer Bernstein), giusto per citare alcuni tra gli esempi più celebri. Ciononostante, il compositore della colonna sonora rimane molto spesso una figura sullo sfondo, lontano dai riflettori, uno dei talenti meno riconosciuti tra coloro che contribuiscono alla realizzazione di

un'opera cinematografica.

C'è un compositore tuttavia che ha legato il suo nome in modo indelebile ad alcuni dei film più famosi e fortunati della storia del cinema, firmando temi e musiche che gran parte del pubblico che affolla le sale di tutto il mondo sarebbe in grado di riconoscere immediatamente. È infatti l'autore delle colonne sonore di film come *E.T. L'extraterrestre*, *Lo squalo*, *Superman*, la serie di *Star Wars* e quella di *Indiana Jones*, senza dimenticare quella

# ADVENTURES ON EARTH

# *the Gramophone*

ORIGINAL MOTION PICTURE SOUNDTRACK

# SUPERMAN THE MOVIE



MUSIC COMPOSED AND CONDUCTED BY  
**JOHN WILLIAMS**

di *Harry Potter*. Il suo nome è associato ormai da quasi 40 anni al cinema del regista Steven Spielberg, per il quale ha scritto le partiture di tutti i film (ad eccezione de *Il colore viola*). È un musicista che si appresta a compiere 80 anni e che ancora oggi accompagna con le sue note alcuni dei film di maggior successo del cinema *made in USA*: ovviamente stiamo parlando di John Williams.

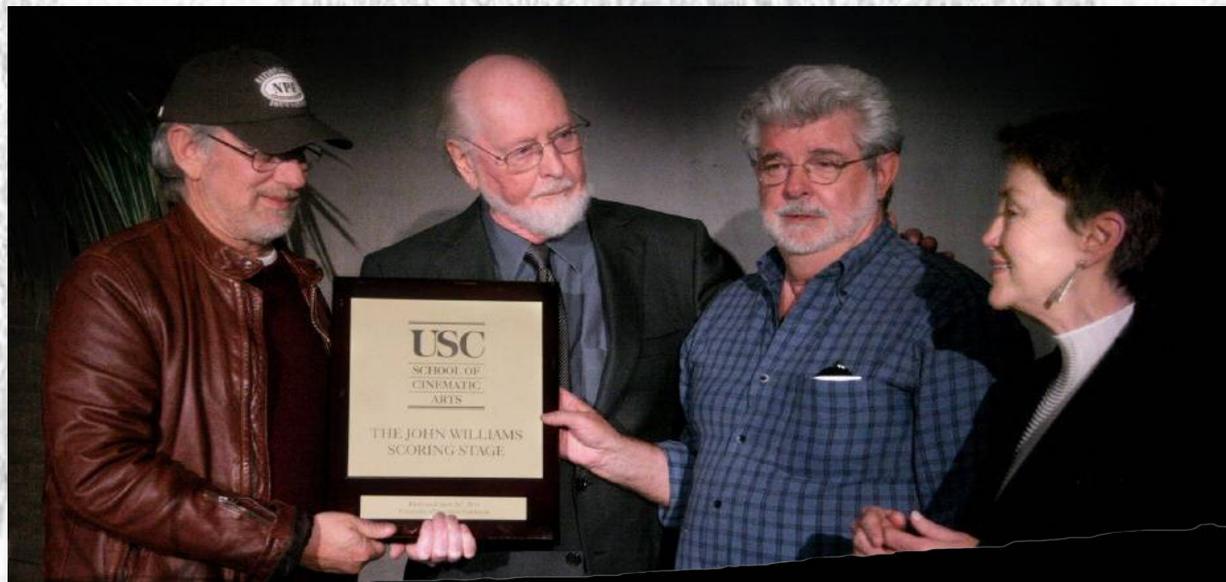
Nato l'8 febbraio 1932 a Flushing, New York, John Towner Williams proviene da una famiglia in cui la musica era di casa (il padre era un abile percussionista sia classico che jazz e ha suonato per "mostri sacri" come George Gershwin e Duke Ellington) e dunque già in tenera età comincia a prendere lezioni di pianoforte. Divenuto adolescente, si trasferisce a Los Angeles insieme alla famiglia, dove studia composizione con l'italiano Mario Castelnuovo-Tedesco e in seguito all'università U.C.L.A. Negli anni '50 ritorna a New York, dove studia pianoforte per due anni presso la prestigiosa Juilliard School of Music. Dopo un breve periodo di servizio nell'Aeronautica Militare statunitense (dove svolge il ruolo di arrangiatore e com-

positore per le bande militari), Williams ritorna nuovamente a Los Angeles e comincia a lavorare come pianista di studio nelle orchestre di Hollywood, che incidono colonne sonore per il cinema e la televisione. È qui che il futuro autore della colonna sonora di *Star Wars* muove i primi passi che lo porteranno nell'Olimpo della musica per film: Williams si trova infatti a suonare per i più celebri compositori di allora (Franz Waxman, Alfred Newman, Dimitri Tiomkin, Bernard Herrmann) e successivamente verrà chiamato da alcuni di questi a collaborare come orchestratore e arrangiatore. Da lì alla composizione il passo è breve e infatti, nel 1959, firma la sua prima partitura per un film (*Daddy-O*, inedito in Italia).

Williams passa buona parte degli anni '60 a comporre colonne sonore per film di ogni genere, ottenendo una discreta fama soprattutto come autore di brillanti partiture jazzate per commedie rosa e film di intrattenimento; inoltre, è particolarmente attivo e prolifico anche per l'allora nascente industria televisiva, scrivendo dozzine di colonne sonore per film e serie TV.

È però nei tardi anni '60 che "Johnny Williams" (come si faceva chiamare allora) comincia a diventare "John Williams", ottenendo la prima di numerose nomination al premio Oscar per il film *Boon il saccheggiatore* (*The Reivers*, 1969), interpretato da Steve McQueen. Da lì in avanti la carriera di Williams comincia ad acquistare velocità: viene chiamato dal regista Robert Altman a musicare due dei suoi film più eccentrici (*Il lungo addio* e *Images*) e soprattutto associa il suo nome al genere dei cosiddetti *disaster movies*, scrivendo le partiture di film come *L'avventura del Poseidon* (1972), *L'inferno di cristallo* (1974) e *Terremoto* (1974), e cominciando a mettere a punto lo stile sinfonico a piena orchestra che diventerà poi uno dei suoi marchi di fabbrica.

Nel 1973, un giovane regista debuttante chiamato Steven Spielberg lo chiama a comporre la colonna sonora del suo debutto cinematografico, *Sugarland Express*. È l'inizio di un sodalizio artistico che prosegue e si rinnova ancora oggi. Nel 1975 infatti Spielberg e Williams diventeranno i protagonisti di quello che diverrà il



# *the Gramophone*



maggior successo commerciale di ogni tempo, *Lo squalo* (Jaws). La partitura di Williams si rivela infatti una delle chiavi principali del successo del film, soprattutto dal punto di vista estetico: il celebre motivo di due note di violoncelli e contrabbassi, idea semplice e geniale, diventa la voce del temibile pescecarne protagonista del film, facendosi carico pressoché in toto della tensione della pellicola. La regia virtuosistica di Spielberg trova nella musica di Williams la propria perfetta traduzione, formando una sinergia tra musica e immagini tra le più formidabili ed esemplari che la storia del cinema abbia mai visto.

Il successo di *Jaws* e l'amicizia con Spielberg saranno ciò che porterà John Williams nel 1977 a comporre la colonna sonora di *Guerre stellari*, il film diretto da George Lucas che segnerà un'intera epoca e rivoluzionerà per sempre il concetto di spettacolo nel cinema americano. E la musica tardoromantica di Williams, con il suo sveltante, trascinate tema principale che letteralmente "esplode" in apertura del film sembra proprio voler riaffermare perentoriamente la necessità della co-

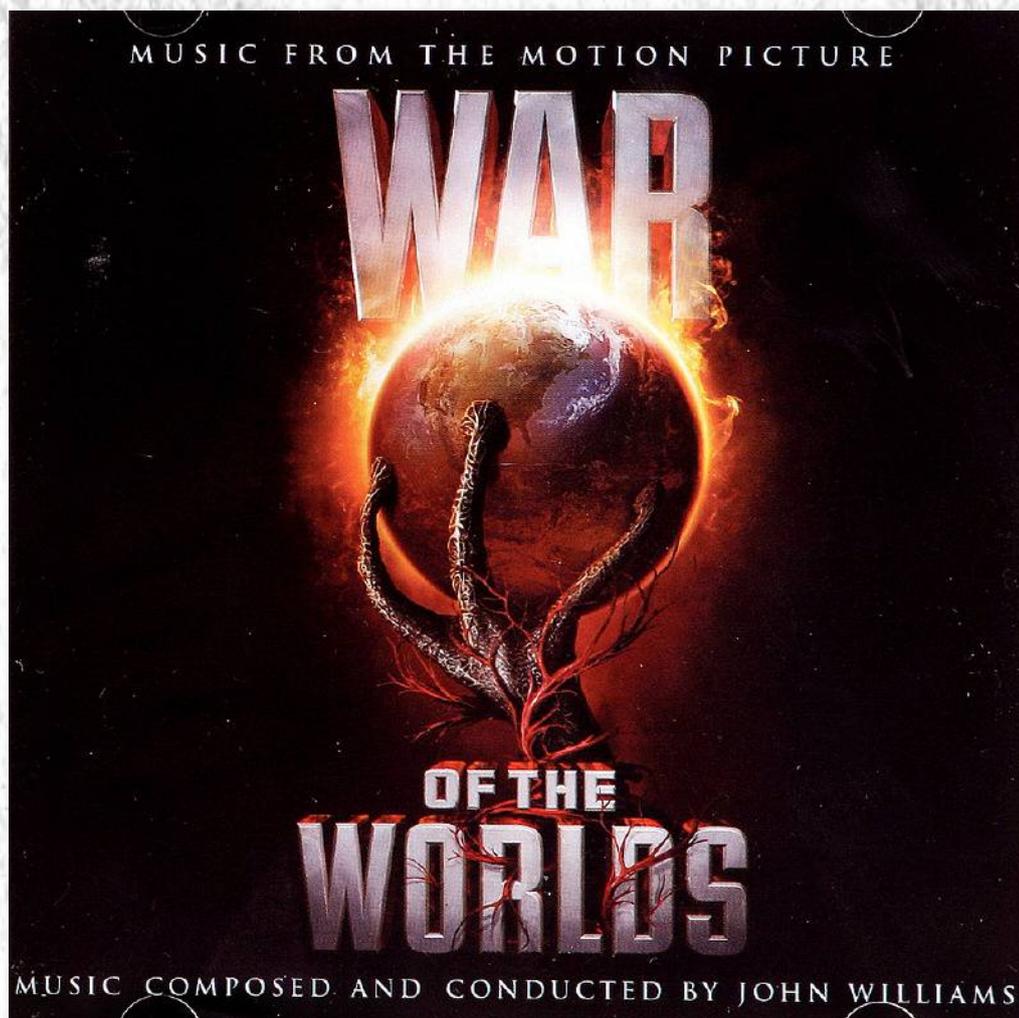
lonna sonora di riappropriarsi dello schermo, dopo un decennio in cui l'orchestra sinfonica era stata messa pressoché a tacere nel cinema hollywoodiano. *Star Wars* segna dunque due rivoluzioni al medesimo tempo: quella del cinema che verrà definito poi *blockbuster* (da lì in poi nulla sarà più come prima a Hollywood) ma anche quella della musica per film, che tornerà ad essere elemento decisivo per la riuscita dello spettacolo hollywoodiano. Da qui in poi potremmo scrivere banalmente che "il resto è storia": Williams diventa l'alfiere principale della musica del nuovo cinema americano. Citare i film per cui Williams ha scritto la colonna sonora dal 1977 in poi è come scorrere l'album dei più grandi *blockbuster* degli ultimi 30 anni: *Superman*, *Incontri ravvicinati del terzo tipo*, *E.T.*, *Jurassic Park*, *Schindler's List*, la serie di *Indiana Jones* e quella di *Harry Potter*, la saga di *Star Wars*, fino al recentissimo *Le avventure di Tintin*.

Ma la carriera di John Williams non è riducibile soltanto ai suoi numerosi successi commerciali. Nel 1980 infatti il compositore viene nominato

Direttore Principale della Boston Pops Orchestra, ruolo che manterrà fino al 1993; ha scritto colonne sonore per registi come Oliver Stone (*Nato il 4 luglio*, *JFK*) ed è autore di bellissime partiture intimiste e delicate per film come *Turista per caso* (1988), *Le ceneri di Angela* (1999) e *Memorie di una geisha* (2005); ha ottenuto un numero impressionante di nomination agli Oscar (ben 45!), ottenendo il primato di persona vivente con maggior numero di candidature agli Academy Awards; è autore di numerose pagine per la sala da concerto; ha scritto le musiche per eventi come le Olimpiadi di Los Angeles del 1984 e quelle di Atlanta del 1996 e per le celebrazioni del bicentenario della Statua della Libertà nel 1985, senza dimenticare, nel 2009, il brano composto per l'insediamento alla Casa Bianca dell'attuale Presidente degli Stati Uniti Barack Obama. Insomma, un compositore a tutto tondo, versatile ed eclettico, eppure di grande cifra personale, dalla voce inconfondibile. La sua più grande dote sembra essere l'incredibile sapienza nell'uso dell'orchestra e delle sue mille sfumature timbriche,

legata ad una grandissima facilità in termini di creazione melodica e tematica (non si contano tutti i suoi formidabili *leitmotiv* scritti in 50 anni di carriera). Ma Williams è anche e soprattutto un drammaturgo sensibile, attento alle esigenze del film, capace di tradurre e reinterpretare attraverso le sue note lo spirito di un film sino a diventarne l'anima più vera e sincera.

E in tal senso è emblematica la sua più recente opera cinematografica, ovvero la colonna sonora di *War Horse*, il film di Steven Spielberg in odore di Oscar: la storia d'amicizia tra un giovane fattore inglese e un cavallo non è soltanto "accompagnata", ma è "raccontata" dall'intensa, lirica ed emozionante partitura composta da John Williams: un arioso *tableaux* sinfonico di stampo pastorale capace di farsi carico di tutto il pathos della pellicola spielberghiana. Come accadeva in *E.T.*, la musica diventa emozione e trasforma in *epos* un'intima storia di amicizia, avvolgendo i personaggi e gli accadimenti sullo schermo in un afflato di sincero e partecipato lirismo.



TECH . GAMES . MUSIC . BOOKS . COMICS . CINEMA



**PLAYERS**  
**PODCAST**

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

# Olocaysta Cannibale

di Matteo Del Bo



Selezionati per voi: *Teste Mozzate, Fame, Django*

**J**Cannibal Movie mi hanno colto di sorpresa durante la selezione per una compilation della scena stoner/doom/psych italiana. Fra una tonnellata di canzoni ascoltate, spicca *Fame*, il pezzo che i nostri avevano inviato per la selezione, ed è subito amore.

Vengono dalla Puglia, all'anagrafe Gaspare Sammartano alle percussioni e Donato Epiro all'organo. Il titolo dell'album e il nome della band potrebbero già farvi intuire la natura del progetto: musica strumentale al limite della colonna sonora, che omaggia quel genere di film tutto italiano nato negli anni '70 (gira e rigira si finisce sempre in quel periodo, non credo sia un caso) che, poco sorprenden-

temente, è chiamato cannibal movie.

L'operazione nostalgia dei nostri funziona alla grande. Per farvi capire la portata del disco sappiate che qualitativamente ci troviamo di fronte a dei Calibro 35 con la passione per i film di Ruggero Deodato. Il duo riesce a ricreare perfettamente le atmosfere da cui prendono ispirazione, senza annoiare o senza risultare stucchevolmente citazionisti.

È incredibile come una batteria e un organo italiano riescano a creare una musica così d'impatto da non fare rimpiangere l'assenza di strumenti più convenzionali, anzi, la forza della loro musica è proprio nell'utilizzo di uno strumento atipico come l'organo, con

la sua enorme forza evocativa. Le canzoni che compongono *Avorio* sono di una potenza rara, ve lo dico perché l'ho provato sulla mia pelle.

Il disco è ipnotico e morboso: una psichedelia scura e un jazz opprimente che si mettono al servizio di una colonna sonora di un film mai girato, fatto di atti di violenza inaudita e tamburi tribali soffocati da foreste tropicali; un disco che stupisce per la sua lucida crudeltà.

Se i Cannibal Movie vi hanno incuriosito trovate l'EP su [bandcamp](http://bandcamp.com/soundofcobra), gratis, all'indirizzo [soundofcobra.bandcamp.com/album/avorio](http://soundofcobra.bandcamp.com/album/avorio), inoltre sono in tour proprio in questo periodo, quindi non fateveli sfuggire!

## La grande fuga di Leslie Magnafuzz

di Matteo Del Bo



Selezionati per voi: *Little Eyes*, *Turtle Back Rider*, *Densaflorativa*

**G**li anni 70 sono stati un periodo importantissimo per la musica, uno di quei movimenti che segna il solco per le generazioni future, profondo e inevitabile, e i Radio Moscow non sono che l'ennesima conferma della bontà e dei sentimenti di cui era intriso il rock di quegli anni. Non smetterò mai di ringraziarli, con i loro dischi tengono in vita lo spirito di quel tempo e regalano una finestra su quel meraviglioso periodo anche a chi, per motivi anagrafici, non l'ha vissuto direttamente.

Giunti al terzo album sfornano quello che a mio parere è uno dei dischi più convincenti non solo della loro discografia ma anche del rock vintage tutto. Un disco,

questo *The Great Escape of Leslie Magnafuzz*, che colpisce piano, non è diretto come i precedenti lavori e può sembrare addirittura pretenzioso in alcuni frangenti, ma è una sensazione che al secondo ascolto si scioglie come neve al sole. Quando in cuffia passa di nuovo l'attacco di *Little Eyes* i dubbi lasciano spazio a una genuina esaltazione: impossibile non farsi trascinare da pezzi come *Turtle Back Rider* o *Densaflorativa* e impossibile è citare tutti i momenti topici del disco, non basterebbe l'intera rivista.

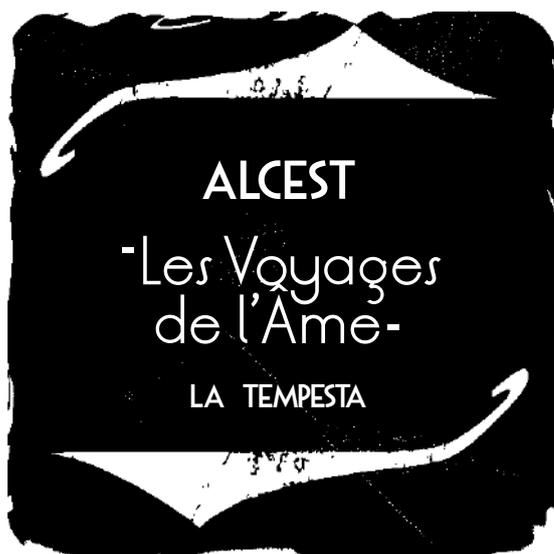
I Radio Moscow suonano come una band degli anni '70 senza risultare finti o costruiti, non è la classica operazione studiata a tavolino, non riesci a immaginarteli

che pianificano come fare a suonare più vintage possibile. Loro sono così e sono credibilissimi in quello che fanno, hanno personalità da vendere e questo è l'aspetto più importante quando si parla di musica, soprattutto quando ci si rifà a solchi tracciati da nomi illustri.

Certo, non è posto questo per chi cerca l'originalità a tutti i costi, ma se cercate una band che riprende con entusiasmo un discorso musicale interrotto tempo fa e tornato in auge grazie a una serie di ottime uscite, mettendoci del suo, allora troverete un portone spalancato sugli anni '70 che non mancherà di entusiasmare vecchi e giovani fan del rock.

## Il nero viaggiatore

di Pietro Recchi



Selezionati per voi: *Autre Temps*, *Les Voyages de l'Âme*, *Summer's Glory*

**F**ra i pochissimi nomi interessanti a popolare l'altrimenti desolato -e desolante- panorama estremo contemporaneo, quello degli Alcest (monicker dietro al quale si cela il francese Neige, al secolo Stéphane Paut) è, e rimarrà per sempre, legato a doppio filo all'album capolavoro *Souvenirs d'un autre monde*.

Datato 2007, *Souvenirs* riuscì nell'improbabile impresa di coniugare alla perfezione la freddezza del black-metal con le atmosfere trasognate tipiche dei soundscapes shoegaze; il successo a livello di pubblico fu pressoché immediato, così come il meritato plauso della critica di settore (e non). Approvazione che non fu però pienamente replicata dal successivo *Écailles de*

*Lune* (2010). Qui la freschezza compositiva che caratterizzava il precedente lavoro lasciò il passo a una certa verbosità musicale e ad atmosfere fin troppo oppressive, rendendo l'album concettualmente più vicino ai primordi puramente black-metal della band piuttosto che ai suoi sviluppi successivi.

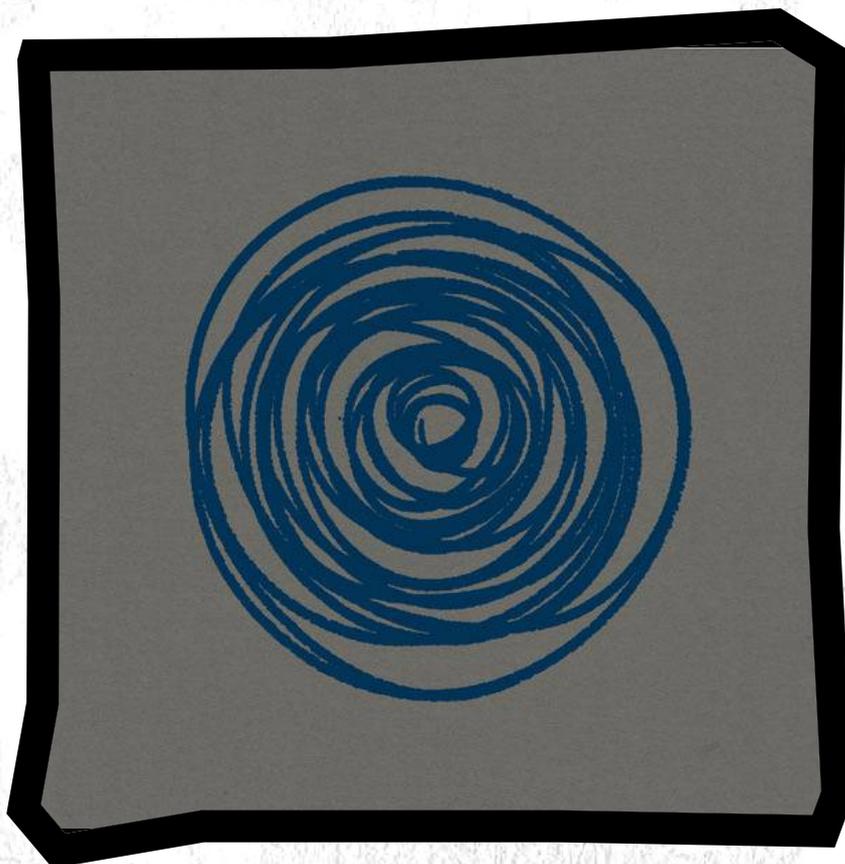
Appena un anno e mezzo dopo, è già tempo per un nuovo studio-album a firma Alcest: *Les Voyages de l'Âme* ("i viaggi dell'anima", per i lettori meno francofoni), che si colloca in un ipotetico, naturale crocevia tra i due lavori sopracitati, con giusto un lieve sbilanciamento verso i lidi intimisti e onirici esplorati in *Souvenirs*. A porre un freno all'immaginario sonico ar-

chitetto da Neige ci pensano però strutture più solide e quadrate, segno di una maturità compositiva ormai pienamente raggiunta.

Il risultato è un disco decisamente godibile e perfettamente coeso, che scorre nei suoi otto brani (per una durata complessiva di ben cinquanta minuti) senza cali di sorta. Certo, manca un po' l'impatto emozionale del primo lavoro di matrice shoegaze e (quasi) tutto richiama a qualcosa di già sentito nei precedenti album, ma difficilmente *Les Voyages de l'Âme*, nella sua natura di riuscito collage tra passato e presente degli Alcest, finirà per scontentare i fan della one man band transalpina.

## Post-Milano

di Pietro Recchi



Selezionati per voi: *Dublino, Magone, La domenica c'è il mercato*

**O**рмаi sono passati tre anni da quando i milanesi (d'adozione) Fine Before You Came abbandonarono il cantato in inglese e le pesanti influenze emo/post-hardcore (Fugazi e Rites Of Spring su tutti) che li accompagnavano fin dagli albori, risalenti - ormai - agli inizi del nuovo millennio.

Il risultato di questo mutamento fu l'eccezionale *sfortuna*, piccolo/grande bignami di nevrosi urbane e inquietudini generazionali. Accompagnato da una poderosa, per quantità e qualità, attività live (chi scrive ha ben saldo in testa il ricordo di un concerto a dir poco strepitoso al Magliola di Milano), *sfortuna* convinse pubblico e critica, riser-

vando al gruppo una posizione di merito all'interno del panorama alternativo italiano.

*Ormai* riprende il discorso musicale dei FBYC esattamente da dove era stato abbandonato, compreso il curioso formato da sette brani, in bilico tra EP e LP. Pubblicato nuovamente da La Tempesta (sempre più punto di riferimento per la scena) in versione fisica e disponibile per il download gratuito dal sito del gruppo, *Ormai* dimostra la piena confidenza acquisita dalla band nel muoversi in territori post-rock, solitamente riservati alle storiche formazioni d'oltreoceano (Slint su tutti), declinandoli però secondo un mal de vivre tipicamente meneghino.

L'inusuale miscela è, come sempre, sovrastata dalla voce del frontman Jacopo, vettore di alcune tra le liriche più ingenuamente oscure e sinceramente malinconiche mai scritte dalla band ("vorrei che il magone fosse un grande mago che ti strappi un sorriso", recita l'incipit di *Magone*, uno dei vertici dell'album). Rispetto al precedente lavoro, le fitte trame di chitarra si allentano meno volentieri per lasciar spazio alle declamazioni anthemiche (onnipresenti in *sfortuna*), rendendo *Ormai* un lavoro sicuramente più tetro e meno immediato, ma non per questo meno convincente. Un album solido e onesto, che conferma per i FBYC lo status di gemma grezza del-

**Andare al bar non ha più senso...**



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



Falli da dietro, il miglior podcast italiano sul pallone.  
Cercaci su iTunes oppure vai su:  
<http://vitoiuvara.podbean.com/>

**THE  
FREE  
MAN**



## **Il Podcast del Tentacolo Viola**

Un podcast per persone che  
sanno ascoltare

iTunes: Il Tentacolo Viola 

 Search: IlTentacoloViola

twitter.com/iltentacolo 

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

di Tommaso De Benetti



# BE YOUR OWN BANK

[WWW.WEUSECOINS.COM](http://WWW.WEUSECOINS.COM)

SPONSORED BY:



**Coinabul**

# UNA MONETA PER DOMARLI TUTTI

**B**itcoin, una valuta elettronica creata apparentemente dal nulla, potenzialmente in grado di sovvertire le normali convenzioni finanziarie a cui siamo abituati. Amata da smanettoni, compratori paranoici e loschi individui, ma anche da chi cerca qualcosa a cui guardare nel caso soluzioni "più tradizionali" ci traghettassero velocemente al disastro finanziario. Con transazioni impossibili da tracciare e una pesante dipendenza dalla rete, può Bitcoin rivoluzionare il sistema? Ne parliamo con Vili Lehdonvirta, uno dei più prominenti ricercatori al mondo operanti nel campo delle economie virtuali. Fra le istituzioni in cui Vili ha lavorato ci sono la London School of Economics and Political Science, l'Università di Turku, l'Università di Helsinki e l'Università di Tokyo e Waseda. Diverse compagnie, fra cui World Bank, CCP Games, Rovio, Microtask e Sulake, si avvalgono della sua esperienza e consulenza in materia.

**Benvenuto Vili. Puoi spiegare in due parole qual è il concetto sotteso a Bitcoin, e perché ne abbiamo bisogno?**

Bitcoin è una valuta digitale completamente decentralizzata. Non sono sicuro che "serva" - non sono l'avvocato del diavolo, solo un commentatore. Il creatore originale ha dichiarato che l'idea era quella di creare una valuta non manipolabile dai governi. L'emissione di nuovi Bitcoin è controllata da un algoritmo distribuito - nessuno può emettere nuovi Bitcoin a piacimento, contrariamente alle valute nazionali o digitali più convenzionali.

Un altro vantaggio che i proponenti citano di frequente è che le

transazioni con Bitcoin hanno costi bassissimi. In più c'è la questione della privacy: sebbene le transazioni di Bitcoin siano pubbliche, è semplice mascherare le identità di chi vi partecipa.

**Quali potrebbero essere le conseguenze reali dei Bitcoin se iniziassero a essere accettate da canali più mainstream? Credi che il concetto di questa valuta sia semplice da afferrare per il consumatore medio?**

Credo che per il consumatore medio e i retailer online, i vantaggi di Bitcoin non superino gli svantaggi. Anche se i costi di transazione sono bassi, prima devi comunque comprare Bitcoin, e la conversione di moneta include sempre costi molto alti e rischi durante il processo di cambio. Per tutti quelli che non vogliono - o non possono - usare un'infrastruttura di pagamento ufficiale, Bitcoin può offrire una soluzione. Un esempio negativo potrebbe essere un'organizzazione criminale che usa i Bitcoin per il riciclaggio di denaro. Un esempio positivo, invece, è quello di un'organizzazione che promuove i diritti umani e usa i Bitcoin per ricevere donazioni quando un governo oppressivo decide di tagliare l'accesso a forme di pagamento ufficiali, come è accaduto nel caso di WikiLeaks negli Stati Uniti.

Se consideriamo uno scenario apocalittico, dove le valute nazionali entrano nella spirale dell'iperinflazione, Bitcoin potrebbe plausibilmente diventare l'equivalente dell'"oro digitale", mantenendo il suo valore. Ma non siamo ancora arrivati a quel punto.

**Come si fa a "minare" Bitcoin?**

Per minare Bitcoin si utilizza uno speciale programma che cerca so-

luzioni a un puzzle matematico che produce Bitcoin e allo stesso tempo aiuta a mantenere il network funzionante. Per spenderli, si utilizza un secondo software che funge da portafoglio virtuale.

**Quando ho cercato di informarmi sul mining, mi sono reso conto che la potenza computazionale del mio computer non è affatto sufficiente per instaurare una vera e propria "operazione di scavo". Secondo <http://www.bitcoinminer.com/>, serve almeno una server farm, o qualcosa di equiparabile. Se ne avessi una in casa, che aspettative potrei avere in quanto a ritorno finanziario?**

Non sono un esperto della questione, ma le leggi economiche suggeriscono che sul lungo termine il rendimento dello scavo di Bitcoin converge con il costo dell'hardware e dell'elettricità, rendendo i profitti nulli. In più, l'algoritmo sotteso a Bitcoin è progettato per far sì che il mining diventi sempre più difficile al crescere dei Bitcoin in circolazione, fino all'impossibilità pratica di proseguire con il mining.

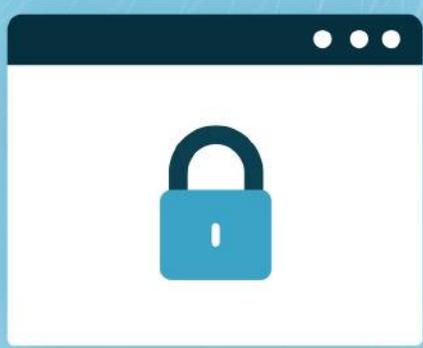
**Che opinione hanno i banchieri dei Bitcoin? Alcune persone sulla rete sembrano considerare l'intera idea una truffa, adducendo motivazioni come: Bitcoin è una moneta costruita per early adopter, in deflazione, difficile da convertire e impossibile da "sistemare" a causa della sua natura decentralizzata nel caso qualcosa andasse storto. Che ne pensi?**

Credo che molti banchieri semplicemente ne ignorino l'esistenza. Bitcoin ha avuto un picco di popolarità nell'estate del 2011, a causa di una sostanziale copertura mediatica. La conseguenza è stata quella

# WHAT MAKES BITCOIN AWESOME?



**SEND MONEY TO ANYONE - FOR FREE!**



**EASY & SECURE ONLINE PURCHASES**



**PRIVACY FROM GOVERNMENTS & BANKS**

**WWW.BITCOIN.ORG**

INFOGRAPHIC SPONSORED BY  COINABLE.COM

che un sacco di curiosi hanno iniziato ad acquistare Bitcoin, creando un picco nel tasso di cambio rispetto alle valute nazionali. Quando l'interesse dei media si è assopito, il tasso di cambio è tornato alla normalità, scontentando molti acquirenti dell'ultima ora. Capisco perché alcune persone possano considerare Bitcoin come una truffa, ma a essere onesti situazioni del genere sono del tutto impossibili da controllare per i creatori di Bitcoin, e non credo che personalmente ne traggano alcun vantaggio. La questione è che quando hai una valuta del genere, il tasso di cambio è inerentemente volatile. Per nostra sfortuna, questa volatilità rende Bitcoin anche meno attraente.

**I Bitcoin hanno potenzialmente un "lato oscuro". In passato la valuta è stata accusata di essere perfetta per comprare ad esempio pornografia infantile o droga. Concordi?**

Sì, credo che Bitcoin spinga la questione dell'anonimato un po' troppo in là.

Alcuni chiedono: "Ma cosa cambia rispetto a pagare in contanti?". La mia risposta è che sebbene le transazioni in denaro contante siano anonime, l'anonimato non è talmente sicuro da rendere impossibile l'applicazione della legge. Le transazioni in denaro contante sono fisiche, quindi possono essere investigate utilizzando normali procedure di polizia. E quando muovi una larga somma di denaro attraverso le frontiere, ti viene richiesto di dichiarare la tua identità alla dogana per impedire il riciclaggio di denaro.

Mi preoccupa la mancanza di privacy finanziaria quando usiamo carte di credito o PayPal, ma sono anche preoccupato dall'opposto, che è la mancanza di un legittimo controllo democratico sui flussi finanziari.

**Il presunto creatore di Bitcoin è Satoshi Nakamoto, un cittadino giapponese. Non ci sono però prove che Satoshi sia mai esistito all'infuori di Bitcoin: non ha mai scritto nulla in giapponese, non esiste un client giapponese di Bitcoin e nessuno l'ha mai incontrato di persona. Alcune voci di corridoio ti indicano come il vero responsabile dietro al progetto Bitcoin. Hai commenti sulla questione?**

Bitcoin è frutto di un design ingegnoso, e sarei contento di poterne rivendicare la paternità. Ma la mia conoscenza di crittografia e C++ non sono nemmeno lontanamente comparabili a quelle dimostrate dal creatore di Bitcoin.

Credo che Nakamoto non sia giapponese, ma a parte quello, non ho idea di chi potrebbe essere. Magari un gruppo di persone, chissà.



# LA FRAGILE ARTE DEL BREAKING BAD

di Piero Ciccioli



**N**everDead sfida con impudenza la tradizionale concezione di game over nei giochi d'azione, calando l'utente nei panni di un personaggio immortale. Nella fattispecie, si tratta del cacciatore di demoni Bryce Boltzmann, che si trascina da oltre cinquecento anni nella sua vita eterna al solo scopo di regolare i conti rimasti in sospeso con il Maligno e le sue legioni. Con la faccia solcata da cicatrici, lo spolverino logoro e un equipaggiamento d'ordi-

nanza composto da due pistole e da una spada simile a un gigantesco coltello a farfalla, Bryce sembra la versione hard boiled del Dante di *Devil May Cry*. Dal suo collega griffato Capcom, il personaggio riprende e rielabora anche l'approccio generale al combattimento, basato sull'alternare l'uso di una coppia di armi da fuoco a quello della spada. Gli scontri a distanza sono risolti tramite un classico sistema third person shooter, mentre gli assalti all'arma bianca vengono sferrati in via briosamente analogica, inclinando con varie orientazioni la levetta destra del pad.

La risorsa migliore di Bryce resta, però, l'immortalità, che gli permette di subire scariche elettriche, tuffarsi tra le fiamme o finire in pezzi come un manichino da crash test senza subire conseguenze permanenti. Proprio la gestione creativa di queste situazioni costituisce la vera polpa ludica di *NeverDead*, aprendo la strada a un florilegio di dimostrazioni d'eroico e demenziale autolesionismo, degne delle sequenze più estreme interpretate da Jason Statham nei due film della serie *Crank*. Così, Bryce può collegare a mani nude due cavi dell'alta tensione scoperti

Piattaforma: PlayStation 3, Xbox360  
Sviluppatore: Rebellion Developments  
Produttore: Konami  
Versione: PAL  
Provenienza: Giappone

# ERODEAD

(sino a farsi cadere le braccia, letteralmente) per aprire determinati cancelli, gettarsi di proposito in un incendio al solo scopo d'infiammare le proprie munizioni, rendendole più letali, o sfruttare lo smembramento dei suoi arti in maniera vantaggiosa. In merito a quest'ultima possibilità, il gioco offre un'ampia gamma di varianti spassosamente gore, nonché stuzzicanti sul piano tattico. Per esempio, il protagonista è in grado di decapitarsi e lanciare la testa in botole o cunicoli, al fine di raggiungere aree altrimenti inaccessibili, oppure può distrarre alcuni mostri tirandogli un braccio come fosse un bastoncino da riporto per i cani.

Non meno coinvolgenti sono le possibilità offerte dagli ambienti, tutti squisitamente rimodellabili a suon di proiettili e quindi utili per seppellire interi gruppi di demoni sotto una coltre di macerie. Il tutto, infine, è coronato dalle varie abilità che il personaggio può acquistare durante l'avventura, tra cui spicca la possibilità di rendere gli arti esplosivi. In questo modo, Bryce è capace di strapparsi le braccia e utilizzarle come granate oppure, nel caso in cui venga fatto a pezzi dal nemico, può adoperare le membra sparpagliate a terra alla stregua di un grottesco campo minato, per guadagnare il tempo necessario a rigerarsi.



La condizione in cui Bryce è totalmente squartato e ha il solo controllo della testa rappresenta, infatti, l'unico frangente in cui il personaggio risulta effettivamente vulnerabile, poiché può essere risucchiato pezzo per pezzo nello stomaco di alcune creature (i "grandbabies"), che iniziano a digerirlo sino a farlo diventare una poltiglia gastrica immortale. In questi casi, scatta un quick time event, che, se fallito, porta direttamente al game over e al dovere ricominciare dall'ultimo checkpoint automatico.

Purtroppo, il caos che domina il campo di battaglia e una fisica non eccellente rendono piuttosto difficile, o quantomeno imprevedibile, sfuggire ai grandbabies, trasformando il rischio di "morte" in un'eventualità opprimente, il cui verificarsi è spesso indipendente dall'effettivo impegno profuso dal giocatore. Già sulla media distanza, questa aleatorietà diventa frustrante, mettendo a nudo un game design incapace di tenere saldamente le redini d'intuizioni potenzialmente interessanti e originali, che rimangono, così,

allo sbaraglio, libere di travolgere il divertimento.

È indubbiamente un peccato, visto che pure l'aspetto estetico del prodotto è di tutto rispetto. Gli ambienti, sebbene talvolta un po' anonimi, risultano sempre molto curati nei dettagli, con fasci di luce che filtrano da ogni apertura, piacevoli effetti d'illuminazione in tempo reale e amorevoli particolari di contorno (come stormi di farfalle che si aggirano per i giardini). Le creature, invece, sono assolutamente originali e sottolineano adeguatamente la vocazione weird del prodotto. Si va dai comuni "puppies", una sorta di bulldog infernali con le gnatte da squalo e la faccia di un cherubino che gli spunta dallo sfintere, a guardiani di fine livello come il "sword pig", un delirante incrocio tra un pesce spada e un maiale. Altrettanto folle è l'accompagnamento audio, che serve dialoghi infarciti di battute trash su un tappeto sonoro di cafonate nu metal.

In definitiva, *NeverDead* è un prodotto sperimentale affascinante, ma non riuscito fino in fondo, consigliato agli amanti dell'originalità.



# COMMODORE 64 64K RAM SYSTEM 389 READY.

## ORA CHE CE L'HAI GUARDA CHE CI FAI

### A 30 ANNI DAL COMMODORE 64

**C**on l'inizio del 2012 sono passati 30 anni dall'arrivo sul mercato del Commodore 64, il computer più longevo e più venduto della storia (almeno 12 milioni di esemplari nel corso di 12 anni), che ebbe una parte importantissima nel trasformare informatica e videogioco in un fenomeno di massa.

È difficile per un nativo digitale di oggi immaginarsi com'era il mondo nel 1982, quando il C64 fece la sua comparsa. Erano appena nate le prime riviste italiane d'informatica, come *MC Microcomputer*, ma si trattava ancora di una passione da carbonari. Nella stragrande maggioranza degli uffici c'erano solo macchine da scrivere e calcolatrici meccaniche. Internet come noi la conosciamo, e persino le

BBS che scambiavano dati lungo le linee telefoniche, erano ancora di là da venire. Per la maggior parte delle persone i computer (che molti chiamavano ancora "cervelli elettronici") erano i macchinari che facevano la parte del cattivo nei film di fantascienza. Non avevano idea di cosa fossero o a che cosa potessero servire.

È in questo contesto che l'azienda statunitense Commodore presentò il C64. Era già da qualche anno che, grazie ad Apple, i personal computer avevano fatto la loro comparsa, e la sensazione diffusa era che una rivoluzione stesse per scoccare. Cominciava a crearsi un promettente mercato di appassionati, e varie case tentavano di produrre un modello che, per economicità e semplicità, potesse entrare nelle case di tutti. Tra i concorrenti c'erano la statunitense Atari, che già

dominava il settore dei videogiochi con la sua console VCS 2600, e cercava di imporre il suo personal computer Atari 800; e la britannica Sinclair, i cui computer piccoli, economicissimi e venduti anche in scatola di montaggio erano i preferiti dagli appassionati di elettronica. Ma fu Commodore a fare veramente centro: come testimonia anche il brano degli Articolo 31 con cui abbiamo aperto questa pagina, nessuno che sia stato ragazzo negli anni Ottanta può non conoscere questa prodigiosa macchina.

#### Non un videogioco, ma un vero computer

"Ora che ce l'hai, guarda che ci fai", recitava la pubblicità italiana di Commodore. Il tentativo era di vendere il C64 non come un costoso giocattolo, ma come un vero computer che i ragazzi

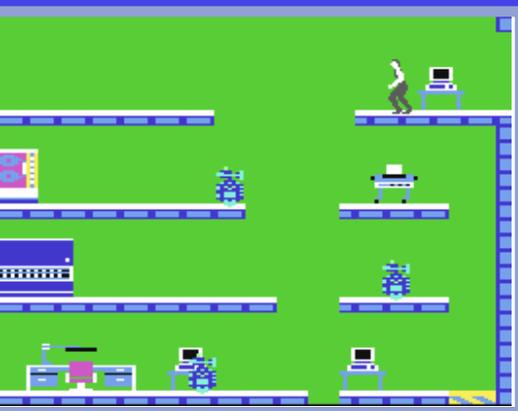


4 BASIC V2 ~~XXXXXX~~

11 BASIC BYTES FREE

*Lo attaccavi al televisore e ore e ore  
A caricare giochi dal registratore  
La grafica mancava di definizione  
Ma la sostituiva l'immaginazione*

di Marco Passarello



avrebbero usato per apprendere la tecnologia del futuro. In effetti, a differenza del predecessore VIC 20 (quasi identico nell'aspetto esteriore, ma con prestazioni troppo limitate), il C64 era per l'epoca una macchina dalle potenzialità notevoli.

Il punto forte del C64 erano innanzitutto i 64 KB di RAM che gli davano il nome: oggi qualunque telefonino ne ha almeno il quadruplo, ma all'epoca erano tanti e permettevano di creare programmi lunghi e strutturati. Ma i veri artefici del successo furono i due chip SID (audio) e VIC-II (video). Il primo, dotato di tre sofisticati oscillatori, permetteva di creare musica ed effetti sonori di qualità superiore rispetto ai "bip" dei videogiochi di allora. Il secondo era fatto apposta per i videogiochi, permettendo di gestire i cosiddetti "sprite", cioè oggetti grafici che potevano essere spostati sullo schermo indipendentemente

dallo sfondo, registrandone le mutue collisioni. Un'accoppiata che permetteva di creare giochi all'avanguardia.

#### **Impariamo tutti il BASIC**

Abbiamo detto però che il C64 veniva venduto non come videogioco, ma come strumento per imparare la programmazione, nella fattispecie il linguaggio BASIC, che allora era di gran lunga il più diffuso tra i programmatori amatoriali. In effetti per usare il C64 era obbligatorio conoscere almeno i comandi principali del BASIC, dato che erano l'unico modo per interagire con la macchina. Il computer, infatti, non disponeva di un mouse e neppure di un'interfaccia grafica come quelle che usano oggi. Per fargli fare qualcosa occorreva digitare comandi testuali. E, per fargli fare qualcosa di complesso, una lista di istruzioni numerate. Visto che l'interprete BASIC era la prima cosa cui si

accedeva accendendo il computer, praticamente chiunque prima o poi cedeva alla tentazione di scrivere un programmino per vedere cosa succedeva. E, passo dopo passo, c'era chi arrivava a usare i comandi PEEK e POKE per leggere o scrivere nei registri dei chip audio e video. Si imparavano così i rudimenti della programmazione come se fosse un gioco. Presto si moltiplicarono sulla stampa le rubriche che insegnavano a programmare, pubblicando listati che poi venivano fedelmente digitati.

### Nasce la pirateria

Non c'era alcun disco, perciò, quando si spegneva il computer, tutto quanto era stato programmato andava perduto. La Commodore produceva un lettore di floppy disk, ma era ingombrante, costoso e lento, e pochi lo utilizzavano. Fortunatamente, c'era una soluzione molto più economica:

un registratore a cassette con apposita interfaccia che permetteva di salvare e ricaricare software dal nastro magnetico. Molto più che le cartucce hardware, l'audiocassetta divenne il formato principe di diffusione di software per il C64. E, dato che un'audiocassetta si poteva molto facilmente copiare, le copie pirata si diffusero a macchia d'olio, spesso distribuite anche dagli stessi negozianti. Vale il discorso di sempre: avrebbe potuto il C64 avere tanto successo, se copiare il software fosse stato impossibile?

### Sognando un mondo di programmatori

Ricordare oggi il C64 ci fa ripensare a un'epoca in cui l'avvento dell'informatica aveva destato aspettative grandissime, anche se ancora non ben definite. I computer di oggi sono andati forse addirittura al di là di quanto ci si

potesse attendere per quanto riguarda la crescita delle prestazioni e, soprattutto, la vastità dei campi dell'esperienza quotidiana in cui possono intervenire. Ciò che è andato perduto, invece, è quell'intima conoscenza della macchina da parte dell'uomo che allora era necessaria per poterla sfruttare. Non solo i programmatori compivano imprese incredibili per ottenere il massimo da un hardware limitato, ma anche l'utente medio vedeva il computer come un universo da esplorare. All'epoca si immaginava un futuro in cui ciascuno avrebbe saputo programmare il proprio computer per ottenere ciò che voleva. La facilità con cui oggi scarichiamo un'app dalla cloud per ottenere una nuova funzione è indubbiamente molto più comoda, ma anche un po' meno affascinante rispetto a quell'immaginario universo di programmatori.





**D**opo il C64 la Commodore produsse altri computer, ma ripetere il successo ottenuto non si dimostrò facile, e gran parte delle nuove proposte furono presto espulse dal mercato. Qualche risultato fu ottenuto dal Commodore 128, un computer simile al C64 ma con caratteristiche più professionali, dotato di una "modalità 64" in grado di emulare alla perfezione il predecessore. Le vendite però non furono lontanamente paragonabili. Il vero successore del C64 fu invece il Commodore Amiga, un computer con processore a 32 bit e un'interfaccia grafica "point and click" semplice ed efficace quanto quella dell'Apple Macintosh, ma a colori. Purtroppo scelte sbagliate di marketing fecero naufragare l'Amiga nonostante il successo ini-

ziale, portando la Commodore alla bancarotta.

Il C64 è comunque rimasto sotto la tutela di una folta comunità di appassionati, che ha continuato a produrre non solo software, ma persino hardware per consentire agli appassionati di dotare il loro computer d'antiquariato di prestazioni moderne: maggiore frequenza di clock, espansioni di memoria, possibilità di connettersi a una rete Ethernet o di leggere schede di memoria.

Chi invece si accontenta di fare ogni tanto un tuffo nel passato riutilizzando i vecchi software ha la possibilità di farlo per poco più di dieci euro installando sul proprio PC il programma C64 Forever, in grado di emulare alla perfezione il C64 su Windows, con una biblioteca di centinaia di giochi a disposizione.

Ereditato' e  
Discendenti  
del  
C64



HIGH: 840,813

MULTI  
10LEVEL  
1

# GIOCHI A PORTATA DI APP

di Mattia Veltri



**M**entre scrivo l'articolo, l'iPad scarica l'ultimo nato in casa Gameloft (*Gangstar: Rio retaliation*, l'ennesimo clone di *GTA* che fa comunque il suo sporco lavoro); ma non è del gioco con la migliore grafica in assoluto di cui voglio parlare da qui in avanti, bensì di quelli che meritano i soldi della vostra carta di credito.

Volenti o nolenti, l'incidenza degli idevice (per par condicio cito anche Android) all'interno del panorama videoludico ricopre ormai un peso specifico abbastanza rilevante, basti pensare alle difficoltà da parte di Nintendo nel vendere il suo 3DS o alla Sony, che prova a rilanciarsi nel mercato con la sua PS Vita, dopo la cocente delusione rice-

vuta con la precedente PSP.

Là dove gli altri richiedono supporti esterni, l'iPhone (iPad, iPod touch e tutto il resto) ha invece il vantaggio di appoggiarsi a uno store aperto 24 ore su 24, 365 giorni l'anno, senza uscire di casa, spendendo cifre spesso irrisorie (per un gioco di qualità raramente mi sono trovato a spendere più di 5€ sull'App Store).

Finita questa non tanto breve introduzione, di seguito trovate una lista di cinque titoli, usciti più o meno tutti nel corso dell'ultimo anno, meritevoli d'attenzione.

## Trainyard

L'idea alla base del gioco è molto semplice: ogni treno deve raggiungere la propria stazione. Cosa succede se il treno in questione è verde e la stazione aran-

cione? E se invece avete due treni dello stesso colore e un'unica stazione a disposizione? *Trainyard* è un rompicapo che porterà via diverse ore del vostro tempo e lo slogan "Facile da capire, difficile da governare" probabilmente non è mai calzato più a pennello.

## Dark Meadow

*Infinity Blade* (il cui seguito è ancora più testosteroneico) sia per l'utilizzo dell'Unreal Engine che per il suo sistema di combattimenti e crescita del personaggio ha fatto scuola. A dare spessore al tutto ci hanno pensato i ragazzi di Phosphor Game, con un survival horror in prima persona a metà strada tra le atmosfere di *Silent Hill* e quelle di un film del miglior Carpenter. Unica pecca la longevità non eccessiva (sei ore passano in fretta).

### Monsters ate my condo

Prendete una grafica ultra colorata che strizza l'occhio alla cultura nipponica e a quella 16 bit, aggiungete quattro mostri dalle più disparate origini (con il carlino radioattivo è stato amore a prima vista) e il classico tower block diventa una droga. E questo è probabilmente il suo più grande problema, soprattutto quando alle 4 del mattino gli altri dormono e voi siete intenti a lanciare appartamenti contro mostri giganti.

### Great Little War Game

Non poteva mancare, almeno tra le mie preferenze, uno strategico a turni. Alla Rubicon hanno compiuto il "miracolo" di rendere la guerra una cosa divertente (non

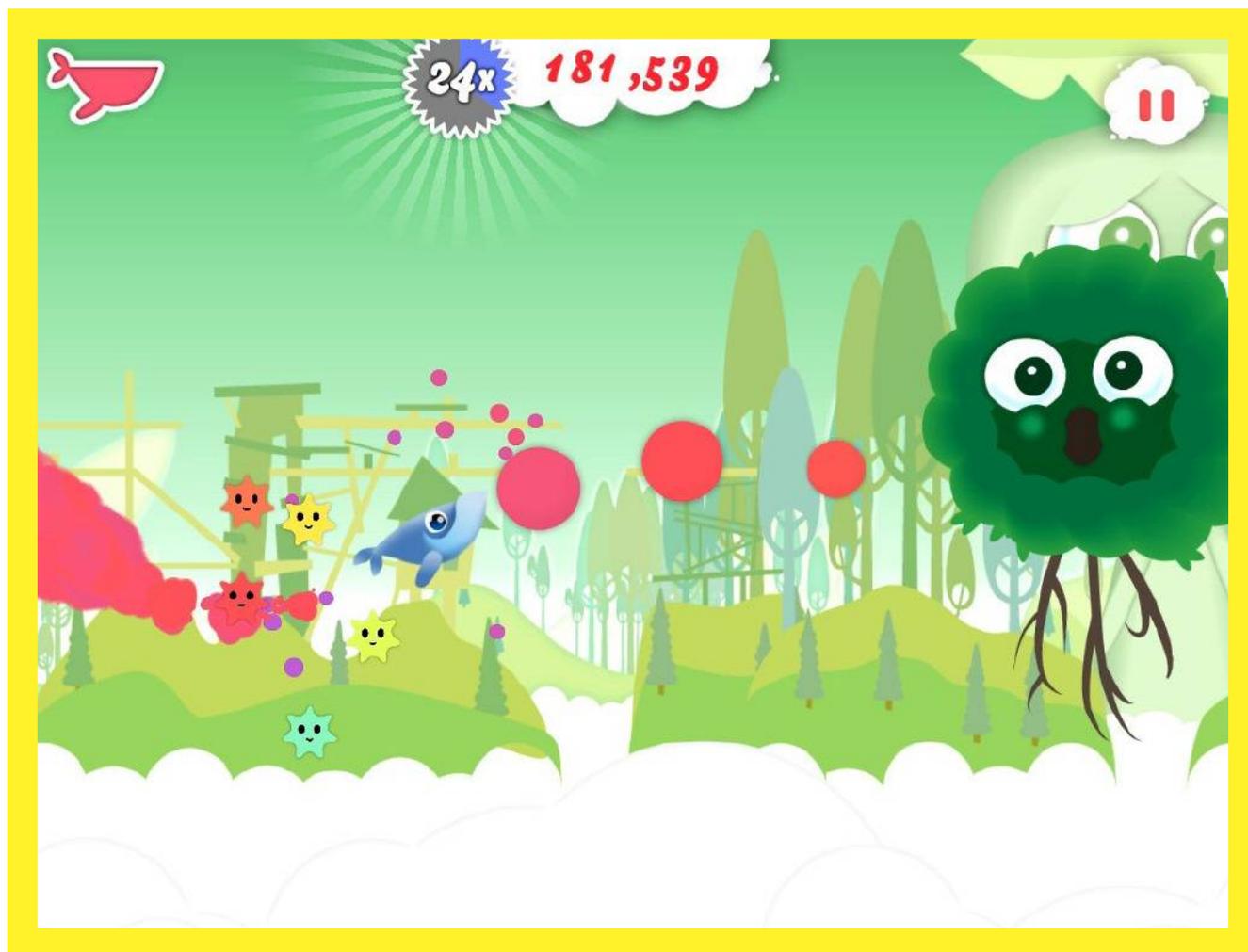
che andarmene in giro per *Battlefield 3* mi dispiaccia, sia chiaro), con dei soldati che rappresentano la giusta via di mezzo tra quelli con cui giocavamo da piccoli e gli amati/odiati pupazzi della Playmobil. Divertente e longeva la campagna in singolo, frenetica quella in multiplayer locale, manca purtroppo il supporto all'online.

### Whale Trail

UsTwo ha avuto la geniale idea di affidare la composizione delle musiche a Gruff Rhys (il frontman dei Super Furry Animals) e quello che avrebbe potuto essere l'ennesimo endless run, con una balena che vola nel cielo mangiando strane sfere colorate e distruggendo o schivando nu-

vole, diventa invece un'esperienza multisensoriale. Semplice, divertente, teoricamente infinito. Sulla stessa falsa riga, ma se siete a corto di soldi sulla vostra fida carta, c'è *Temple Run*, clone dei primi cinque minuti del primo *Indiana Jones* (provare per credere).

Questi sono solo alcuni dei numerosi titoli che meriterebbero l'acquisto, sia per il prezzo ridotto che per le ore di divertimento che potrebbero regalarvi, non avrebbe senso segnalarvene altri; del resto natale è appena passato, tra *Skyrim* e *Modern Warfare 3* abbiamo tutti trascorso parecchie ore davanti la tv, ed è il momento di mettere a riposo il pad e passare ai comandi touch.



# Il Professor Layton e il successo inaspettato

di Dario Oropallo

**A**kihiro Hino. Un nome quasi sconosciuto per molti giocatori, al contrario di quello dei colleghi Goichi Suda, Yoshinori Ono o Fumito Ueda. D'altronde il lead designer di *Inazuma Eleven* e *Dragon Quest VIII* non si presenta né come punk né come intellettuale, preferendo concentrarsi sul numero e sulla qualità dei progetti sviluppati dalla sua software house. Non c'è da stupirsi se Level-5 sia una delle poche software house indipendenti giapponesi a essersi guadagnate una notevole popolarità nel resto del mondo.

Il merito di questa popolarità è dovuto soprattutto a una serie: quella del professor Layton. Sebbene Level-5 avesse già lavorato ad alcuni dei migliori videogiochi per PlayStation 2 (come la triade *Dark Chronicle*, *Dragon Quest VIII* e *Rogue Galaxy*), le avventure dell'archeologo londinese e del suo assistente Luke sono state premiate dal pubblico e dalla critica che ne hanno sancito il grande successo in tempi piuttosto brevi. Secondo lo stesso

Hino, il peculiare gameplay della serie è frutto dell'unione della serie di libri enigmistici *Head Gymnastics* del professore Akira Tago della Chiba University e di alcune meccaniche di *Phoenix Wright: Ace Attorney* (di Shu Takumi e Capcom, pubblicato per la prima volta nel 2001 su GameBoy Advance e successivamente rielaborato e distribuito internazionalmente su Nintendo DS).

In particolare il professor Tago, specializzato in Psicologia, è stato coinvolto nello sviluppo del primo gioco dedicato a Layton che, come rivela lo stesso Akihiro Hino in un'intervista alla Official Nintendo Magazine britannica, inizialmente era stato immaginato come "una trasposizione della serie del professor Tago, che però sarebbe uscita nel momento di massima popolarità dei brain trainer. Pensammo ai modi in cui rendere quel gioco un po' diverso da tutti gli altri e decidemmo di non limitarci a una semplice trasposizione, ma di dargli una componente narrativa. In questo modo, presentando i

puzzle durante il corso della storia, i giocatori avrebbero provato non solo il piacere di avere risolto un enigma ma anche di progredire della storia, rendendo il gioco doppiamente divertente".

Proprio questa caratteristica diverrà uno dei maggiori punti di forza della serie, che eccelle nel legare insieme gli enigmi e il procedere della narrazione, spingendo il giocatore ad andare avanti per scoprire cosa accadrà dopo. Un altro aspetto chiave della serie è il suo stile visivo, che Hino descrive come "immaginato a partire da un bellissimo cartoon europeo ambientato in una romantica e storicamente passata Inghilterra; non a caso – aggiunge – il prof. Layton e Luke sono stati creati pensando a un maestro d'investigazione e il suo assistente, come Sherlock Holmes".

*Il Professor Layton e il Villaggio Curioso* (traduzione letterale del titolo originale) uscì nel 2007 in Giappone e solo dopo il suo grande e inaspettato successo Nintendo decise di distribuirlo





worldwide: mentre i Level-5 sviluppavano e distribuivano il seguito, il primo gioco uscì negli Stati Uniti e in Europa tra l'Aprile e il Novembre del 2008; mentre in Giappone erano ormai state superate le ottocentomila copie vendute, in Inghilterra ai primi risultati incoraggianti seguirono, con una seconda distribuzione, ottime vendite: una situazione che si replicò nell'intera Europa e che costrinse la Nintendo a una rapida uscita degli altri giochi della serie, portando a una vera e propria uscita seriale dei successivi – di solito durante il Q3 dell'anno.

Con questa serie si può dire che Level-5 abbia creato un nuovo sottogenere tra le immortali avventure grafiche: la scelta di proporre indovinelli e prove solo

parzialmente contestualizzate e dalle forti componenti enigmatiche è riuscita ad ammaliare un pubblico numeroso e non sempre avvezzo a confrontarsi con le avventure grafiche, mentre l'eccellente stile visivo conquista per originalità e bellezza, richiamandosi ai lavori di Sylvain Chomet o di Hergé e superando i limiti tecnici dell'hardware portatile.

Queste qualità sono sostenute da sceneggiature scritte abilmente e che, pur non brillando eccessivamente per originalità, intrattengono più che bene il giocatore e lo spingono a "vedere cosa succede dopo", stimolandone la curiosità e stupendolo con ben orchestrati colpi di scena. Indimenticabili anche le colonne sonore di Tomohito Nishiura:

l'eclettismo del composer si manifesta in un uso straordinario di numerosi strumenti tra cui predominano il violino e il pianoforte. Tra i tanti brani è inevitabile consigliare il main theme dei vari giochi e il pezzo "Puzzle", musica che accompagna la risoluzione degli enigmi. Superbe.

Il futuro della serie dei Level-5 sembra ROSEO: mentre in Europa è appena uscita la quarta avventura di Layton e Luke, quel *Richiamo dello Spettro* di cui discuteremo in sede critica, in Giappone ha conquistato le classifiche *Professor Layton and the Mask of Miracles*, primo episodio della serie uscito su 3DS e diventato uno dei giochi più venduti per il nuovo portatile Nintendo, malgrado le leggere modifiche all'aspetto visivo del titolo. Inoltre è in svi-

luppo, sempre su 3DS, anche l'interessante crossover *Professor Layton vs Ace Attorney* che vedrà la collaborazione tra il professore e l'avvocato Phoenix Wright con l'aiutante Maya.

È da questo crossover che ci si aspetta una netta evoluzione delle meccaniche della serie che, malgrado la bontà, hanno mostrato un eccessivo immobilismo: de facto non vi sono state vere e proprie evoluzioni dal 2007 a oggi e l'episodio uscito su 3DS non ha cambiato questa situazione. Archiviata la mania per i brain trainer, è importante che Level-5 trovi la giusta formula per dare nuova giovinezza alle meccaniche della serie prima che queste stanchino definitivamente i giocatori: un vero gentiluomo non permetterebbe mai una cosa simile!





Piattaforma: Nintendo DS  
 Sviluppatore: Level-5  
 Produttore: Nintendo (USA, EU); Level-5 (JAP)  
 Versione: USA  
 Provenienza: Giappone

di Dario Oropallo

## IL RICHIAMO DELLO SBADIGLIO

## Il Professor Layton e il Richiamo dello Spettro

**U**ltimo gioco della serie de *Il Professor Layton* a uscire per Nintendo DS, *Il Richiamo dello Spettro* è un prequel la cui trama, in parte legata alle vicende raccontate nel lungometraggio *L'Eterna Diva*, si concentra soprattutto sull'incontro tra il professor Layton e il suo giovane assistente Luke. Fortunatamente il racconto, pur non brillando per originalità, non si riduce a questo: svelare il mistero di Misthallery si rivelerà piacevolmente divertente, e un paio di colpi di scena potrebbero persino stupire il giocatore meno smaliziato. La minor difficoltà di alcuni enigmi è giustificata proprio dal ruolo predominante della narrazione e dalla volontà di velocizzarne il pro-

sieguo; una scelta che però si scontra con alcuni elementi, ormai ininfluenti, come la necessità di risolvere un dato numero di enigmi per poter proseguire nelle indagini o il sistema dei picarati.

Il maggior difetto de *Il Richiamo dello Spettro* è l'immobilità del gameplay, un'assenza endemica di novità in un gameplay che, per quanto pregevole, è ormai noto. Enigmi, esplorazione e minigiochi presentano delle migliorie frutto dell'esperienza acquisita, ma non si discostano da quanto già visto in passato. Malgrado questi difetti, l'assenza di *London Life*, bonus presente nelle versioni americane e nipponiche del gioco, non risulta

particolarmente gravosa; presentato come un GdR ma più vicino ad alcune meccaniche di *The Sims* o di *Animal Crossing*, il minigioco propone l'esplorazione di una Londra immaginaria, abitata da vari personaggi comparsi nei giochi di Layton: inserito più per fare pubblicità a un altro gioco (*Fantasy Life*, sviluppato dagli stessi Level-5 in collaborazione con Brownie Brown, software house dietro *Mother 3*), *London Life* è un'assenza di poco conto.

Ancora una volta Level-5 confeziona un prodotto di buona fattura, riconfermando la qualità dei giochi del professor Layton, ma la necessità di un rinnovamento appare evidente ed inevitabile.



Pick up

Give	Pick up	Use		
Open	Look at	Push		

di Domenico "Diduz" Misciagna

# GUYBRUSH THREEPWOOD OLTRE I CONFINI DEL RETROGAMING

**R**icordate con nostalgia, sentimento incontrollabile nell'era di internet, le avventure grafiche della LucasArts (dal 1982 al 1991 Lucasfilm Games) che hanno la forza di madeleine proustiane potenziate dal flusso canalizzatore di Doc Brown. I trentenni ripiombano nell'adolescenza, ed ecco che diventa arduo anche per l'analitico concentrarsi. Al di là, infatti, dello struggimento evocato dalla pixel art d'antan e dalle musiche sintetizzate, ci sono altre buone ragioni per apprezzare ancora oggi qualità assolute di quei titoli.

Alla metà degli anni '80, nel genere dell'avventura grafica non è diffusa l'idea della trasparenza d'intenti del game designer, non ancora complice del giocatore, bensì sardonico demiurgo

delle sue sorti. L'input testuale raccoglie la magia della libertà, ma per l'utente consiste non solo nel risolvere gli enigmi, ma anche nello sbrogliare gli arbitrari processi mentali dei progettisti. L'interfaccia, erroneamente definita "SCUMM" (l'acronimo di "Script Utilities for Maniac Mansion" in realtà indica linguaggio e tool di programmazione), presentata per la prima volta al pubblico con *Maniac Mansion* nel 1987, offre azione di gioco con dialoghi nei due terzi superiori dello schermo, e verbi d'azione e inventario nella porzione inferiore. Soluzione gestita tramite puntatore come nei più moderni sistemi operativi Apple e Commodore, e tutto ciò che ti serve è sullo schermo, controllabile con un'unica sequenza d'azioni: punta & clicca.

Nelle coeve avventure Sierra si sposta il personaggio con i tasti cursore, per poi passare a impartire i comandi tramite input te-

stuale. L'idea del game-designer e programmatore Ron Gilbert invece si spinge anche oltre l'analogo esperimento di *Deja Vu* (1985) dell'Icom Simulations, già punta & clicca ma piagato da una confusionaria apertura e chiusura di finestre. Si apre un mondo animato in cui il gameplay deve costituire l'unica sana sfida. La barriera tra il narratore designer e il pubblico è sempre stata un'ossessione degli autori lucasiani, che si sono spesso accaniti sulla povera interfaccia: nascosta in *Sam & Max Hit the Road* ('93), semplificata in *Full Throttle* ('95) e addirittura negata in *Grim Fandango* ('98), dove il protagonista Manny è controllato direttamente, in movimento e azioni. Idee a volte mutate da produzioni concorrenti e nell'ultimo caso dal survival horror, ma rispondenti a una visione artistica nitida: il designer vuole raccontare, e l'asse del confronto va quindi spostato umilmente da giocatore-au-



tore a giocatore-personaggio.

L'autore non deve sparire, ma vigilare: monitorare le azioni dell'utente e rispettarlo. Questa presa di posizione è proprio di natura ideologica: nel 1989 Gilbert scrive un saggio a uso interno dal titolo "Perché gli adventure fanno schifo e cosa possiamo fare per migliorarli", attuandolo nell'immortale *The Secret of Monkey Island* (1990). Se infatti nei precedenti *Maniac Mansion*, *Zak McKracken and the Alien Mindbenders* e il tie-in *Indiana Jones and the Last Crusade* all'alleggerimento dell'interfaccia non è corrisposta un'onestà adamantina negli enigmi, con la prima avventura di Guybrush Threepwood la musica cambia. Nessun game over perdendo un oggetto, cacciandosi in un vicolo cieco o morendo, possibilità di ripetere sequenze quante volte si vuole, scremutura automatica degli oggetti inutili dell'inventario tra un capitolo e l'altro: i vecchi sgambetti delle avventure grafiche

sono messi alla porta. La narrazione scorre fluida come non mai, e gli sceneggiatori Ron Gilbert-Tim Schafer-Dave Grossman, quasi senza volerlo, vanno anche oltre.

Lo humor diventa spesso metalinguistico, e gli anni passati a riflettere sul genere adventure compiono il miracolo, tra il primo *Monkey* e *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* ('91): il designer è finalmente trasparente complice del giocatore. Ogni tanto Guybrush si rifiuta di pronunciare le frasi rischiose che il giocatore seleziona, quando fiuta il pericolo: il personaggio esiste a tal punto da ribellarsi alle regole di un videogioco, e per paradosso l'interazione è tanto più forte quanto più viene negata.

All'inizio di *Monkey 2*, Guybrush ha l'inventario colmo di ricchezze, che si possono esaminare ascoltando i suoi soddisfatti commenti: dopo appena qualche secondo, gli sono sottratte. Ai fini del gameplay non servono

quindi a nulla, e ancora una volta le prerogative della struttura ludica vengono usate in funzione puramente narrativa. Non parliamo di parodie esplicite, perché la quarta parete non è abbattuta (si salterebbe in quel caso la sospensione dell'incredulità), solo additata come magica parte dell'esperienza. Inganni a fin di bene: il giocatore è un animale prevedibile, ma portarlo a riflettere su se stesso è il più prezioso salto di qualità. Lo sa bene Tim Schafer in *Grim Fandango*, dove fa rimproverare Manny da una donna, quando il protagonista simula interesse nei suoi riguardi solo per prendere un oggetto: distrarre qualcuno per rubare qualcosa è un topos dell'adventure, ma dopotutto non è un'azione gentile. Lo sa bene Dave Grossman nella *Sam & Max Season One* (2006-7), prodotta dai Telltale, transfughi della Lucas: i due bizzarri detective scoprono per caso che il negoziante sotto casa aveva in magazzino tutti gli oggetti



necessari a risolvere enigmi precedenti. Arbitraria ingiustizia? Inutile lamentarsi di non aver avuto la possibilità di acquistarli prima: siamo giocatori, siamo in balia del game-designer, che ce lo ribadisce ironico.

D'altronde la natura dell'interazione è alla base di una trovata metalinguistica proprio nella prima avventura lucasiana, quel *Labyrinth* ('86) tie-in dell'omonimo film con David Bowie: comincia nel mondo reale in veste di avventura testuale, diventa avventura grafico-dinamica quando si entra nella fantasia. Per ammissione dell'autore David Fox, l'idea era quella di riprodurre il contrasto bianconero/colore del *Mago di Oz*!

Un altro cardine nel godimento narrativo delle avventure lucasiane è la coerenza interattiva, quella capacità di far sgorgare dalla storia le dinamiche di gameplay proposte al giocatore. Specie negli ultimi tempi, anche avventure grafiche blasonate

cedono alla malaugurata tentazione di proporre enigmi e interazioni preconfezionate che mal servono l'immedesimazione nei temi narrativi. Al contrario dello SCUMM di *Indiana Jones and the Last Crusade* ('89) e del capolavoro *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* ('92), che sa voltare le spalle alle combinazioni degli oggetti d'inventario per aprirsi a scazzottate, momenti stealth, corse in macchina, guide di mongolfiera, manipolazioni di macchinari: umiltà necessaria per essere all'altezza di un mito esterno e, perché no, per ampliarlo. L'incredibile *Loom* ('90, di Brian Moriarty) addirittura si libera dei verbi d'azione, in favore di una bacchetta magica che emette melodie in grado di modificare l'ambiente: il personaggio e la sua prerogativa diventano la chiave ultima del gioco, in barba alla difficoltà o alla profondità, solo in nome della storia. Visione preziosa non persa in tempi recenti, persino in generi

diversi: lo *Psychonauts* di Schaffer (2005, Double Fine) è un platform nelle menti dei personaggi, dove ogni elemento riflette le loro vicende personali. In *Sam & Max The Devil's Playhouse* (2010, Telltale) Max ha dei poteri speciali che gli consentono persino di decostruire l'ordine degli eventi, mentre in *Stacking* (2011, Double Fine) la piccola bambola russa protagonista può incastrarsi in altre che hanno capacità specifiche.

Se leggendo quanto ho scritto vi è capitato di pensare ad altri esempi recenti di prodotti, specialmente nella scena indie, che seguano queste orme, mi faccio portatore di una buona notizia: state guarendo dal nostalgismo imperante, il "non li fanno più i giochi di una volta" sta svanendo nella vostra mente, il passato sarà per voi bussola del futuro. Perché quest'ultimo, in buona sostanza, era il credo della gang LucasArts ed è il credo di chi ne segue oggi le orme.

# La Repubblica di una volta

di Alessandro De Luca

La schizofrenia è una malattia seria, non c'è da scherzarci, soprattutto quando a esserne afflitto è un videogioco. Il caso medico in questione è *Star Wars: The Old Republic*, l'ultimo gioco prodotto da BioWare, lo studio di sviluppo famoso per giochi di ruolo come *Baldur's Gate*, *Mass Effect* e *Dragon Age*. Dopo la loro esperienza con i due *Knights of the Old Republic* (anche se il secondo capitolo fu sviluppato da Obsidian), i signori di BioWare ci riportano nell'universo creato da George Lucas. Ma stavolta non si tratta di un gioco single player come quelli che li hanno resi famosi, bensì di un MMORPG, un

gioco di ruolo online multiplayer con migliaia di giocatori contemporaneamente collegati ai server ufficiali, e impegnati a completare missioni da soli o in compagnia. Questo è uno stacco deciso dalla produzione classica di BioWare, che per la prima volta si confronta con un genere che ha fatto più di una vittima illustre in passato.

Ai vari eventi promozionali organizzati nei mesi che hanno preceduto il lancio del gioco, Ray Muzyka, Greg Zeschuk e gli altri rappresentanti di BioWare hanno sempre dato molta importanza all'aspetto narrativo di *Star Wars: The Old Republic*.

Ognuna delle otto classi del gioco, quattro per fazione, ha un proprio arco narrativo che, per cura e attenzione ai dettagli, può essere tranquillamente paragonato alla campagna di un qualsiasi gioco "offline". Anche se *The Old Republic* non è l'unico MMORPG ad avere una storia forte e ben articolata (*Age of Conan* è un altro, per esempio), è probabilmente il primo a presentarlo in una forma che riprende stile ed elementi propri della narrativa dei videogiochi pensati per un giocatore. I dialoghi sono interamente doppiati in inglese (niente italiano, purtroppo) e offrono scelte multiple che danno un'illu-





sione di libertà al giocatore, tuttavia gli effetti delle nostre decisioni sono piuttosto limitati e non hanno ripercussioni permanenti sul mondo di gioco condiviso con tutti gli altri utenti: è per questo che, per esempio, non possiamo scegliere di uccidere un particolare personaggio che ci ha mancato di rispetto, dato che tutti gli altri giocatori dovranno interagire con lui prima o poi. Le conseguenze delle nostre scelte si concretizzano solitamente in lettere che riceviamo dopo aver completato le missioni e inviateci da alcuni dei personaggi con cui abbiamo avuto a che fare: per esempio i ragazzini che ci ringraziano per

aver evitato loro una vita di stenti nei bassifondi di Nar Shaddaa, oppure il sergente in difficoltà che abbiamo aiutato su Tatooine a estirpare una ribellione nascente. È questo uno dei difetti maggiori di The Old Republic, l'impossibilità del giocatore di lasciare un segno permanente del proprio passaggio nell'universo di gioco; si tratta di un difetto comune a tutti gli MMORPG ovviamente, ma nel gioco di BioWare è messo in particolare risalto da quello che anche il suo pregio maggiore, vale a dire la storia principale e delle missioni secondarie. Quando ci aggiriamo per Dromund Kaas, la capitale dell'Impero, nei

panni del nostro Bounty Hunter e incontriamo altri cacciatori di taglie, è difficile sentirsi unici quando sappiamo benissimo che tutti gli altri giocatori stanno vivendo le nostre stesse identiche avventure. Sì, magari loro hanno permesso a quell'informatore che ci ha traditi di fuggire invece di ucciderlo a sangue freddo come abbiamo fatto noi, ma la sostanza non cambia e questa situazione va a intaccare il fascino dell'ambientazione e la sospensione d'incredulità.

Se da un lato una forte impostazione narrativa come questa può considerarsi per certi versi innovativa in un

# STAR WARS THE OLD REPUBLIC

MMORPG, dall'altro gli utenti si ritrovano ad avere a che fare con meccaniche di gioco vetuste e già viste fin troppo spesso in altri rappresentati del genere. Le sessioni di gioco si riducono alle solite chiacchiere con i personaggi non giocanti che ci assegnano missioni aventi sempre a che fare con un determinato numero di nemici da eliminare o una certa quantità di oggetti da raccogliere. Il doppiaggio e i dialoghi, di ottimo livello, aiutano a sentirsi coinvolti nelle vicende narrate, ma la banalità e la ripetitività dei nostri compiti fa sopraggiungere in fretta la noia. Anche il sistema di combattimento non offre novità di particolare rilievo e riprende meccaniche familiari a tutti i giocatori avvezzi al genere. L'unico elemento relativamente innovativo per un MMORPG è la possibilità di

mettersi in copertura per ripararsi parzialmente dagli attacchi nemici, ma questa è una caratteristica limitata a due sole classi, l'Agent per l'Impero e lo Smuggler per la Repubblica, quindi il suo impatto sul gioco è decisamente limitato.

Parliamo di schizofrenia per *The Old Republic* perché BioWare, forte della propria esperienza, ha deciso di utilizzare il canovaccio dei propri giochi passati e di adattarlo a un genere che per propria natura cozza con il concetto di narrazione. L'impressione è che la scelta di sviluppare un MMORPG non sia stata dettata da un preciso disegno creativo, quanto piuttosto dal desiderio di posizionarsi in un settore di mercato ancora saldamente nelle mani di Blizzard Activision e *World of Warcraft*, forte del fascino che

il nome *Star Wars* mantiene intatto da anni. Il lavoro di BioWare sul materiale originale è sicuramente encomiabile, la sensazione di trovarsi davvero in un film di *Guerre Stellari* è fortissima e si perdono volentieri le mancanze del sistema di combattimento e la ripetitività di fondo; però le emozioni sono interrotte troppo spesso dalle meccaniche di gioco che si intromettono, dalla necessità di andare da un lato all'altro della mappa per completare l'ennesima missione. Dentro la rigida struttura di un MMORPG, batte il cuore di una grande avventura, anzi, di otto grandi avventure ambientate nell'universo di *Guerre Stellari*; peccato solo che BioWare non abbia deciso di dare ascolto alla propria natura, ma abbia invece preferito ascoltare le sirene del marketing.



# PLAYERS 13



