

NUMERO 03

PLAYERS

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



the fighter

speciale nippon
grindhouse
inhabited island
confessions
r.o.a.c.h.
no ordinary
family
nurse jackie

david gilmour

**L'ANNO DI
NOI DUE**

killzone3
dead space 2

MEDIA intervista a
MOLECULE

**BULLET
STORM**

ORIO TO DAVID BORDWELL CANAAN EDEN FUTURE FILM FESTIVAL FAR EAST FILM FESTIVAL





ORIO







ISSUE THREE



La notizia del terremoto che ha (s)travolto il Giappone è arrivata proprio mentre stavamo chiudendo questo numero che, come potrete notare, è nippocentrico nei contenuti, nello spirito e nelle tematiche trattate. Per tutti coloro che amano come noi l'arte, il cinema, i videogiochi, i manga, il Giappone è sempre stato un paese affascinante e un po' misterioso. Anche se lontano geograficamente, mai come oggi è vicino ai nostri cuori. **Gambare Nippon!**



PLAYERS

PROGETTO EDITORIALE

Andrea Chirichelli, Tommaso De Benetti

COPERTINA

Orioto

PROGETTO GRAFICO

Federico Rescaldani

Gianluca Girelli

Maria Luisa Crisponi

Eugenio Laino

EDITING TESTI

Alessandro Franchini, Michele

Siface, Andrea Maderna

AREA WEB

Andrea Brunato, Luca Tenneriello,

Matteo Ferrara

REDAZIONE

Andrea Chirichelli, Gianluca Girelli,

Tommaso De Benetti, Giovanni Donda,

Emilio Bellu, Pietro Recchi,

Enrico Pasotti, Valentina Paggiarin,

Giacomo Talamini, Andrea Maderna,

Federico Rescaldani, Alberto Li Vigni,

Paolo Savio, Matteo Ferrara, Antonio

Lanzaro, Simone Tagliaferri, Roberto Tur-

rini, Claudio Magistrelli, Cristiano Ghigi,

Matteo Del Bo

HANNO COLLABORATO

Piero Ciccioli, Lorenzo Antonelli, Massi-

miliano Marino, Davide Moretto, Fabio

Bortolotti, Fabio Reginato

SITO WEB

www.playersmagazine.it

INFO

info@playersmagazine.it

PUBBLICITÀ

mediarelations@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/ o spedisce una lettera a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

di Tommaso De Benetti

intervista a ORIO TO



Orioto, un nome che nei forum e siti di videogiochi già riecheggia leggenda. L'artista francese è responsabile di alcune delle più fresche (e belle) reinterpretazioni grafiche dei classici del videogioco che si siano viste negli ultimi anni. Interrogandosi sulla cecità di certi detentori di copyright di fronte a tanto talento, **Players** accende il registratore...

Ciao Orioto e grazie per averci concesso l'intervista. I tuoi artwork sono diventati celebri fra i fan di videogiochi, ma probabilmente non tutti i lettori di **Players** sanno chi sei. Vuoi farci un riassunto?

Sono un artista trentenne, vivo a Parigi. Ho studiato cinema e imparato a usare Photoshop autonomamente per il semplice motivo che ho sempre cercato di creare cose con le mie mani.

Dopo alcuni anni passati tentando di ritrarre in maniera realistica i personaggi degli anime, mi è venuta l'idea di creare illustrazioni in alta definizione di vecchi giochi 2D. La mia cultura si basa sui videogiochi degli anni '90, e volevo mostrare che quei giochi potevano essere immaginati di nuovo, in modo completamente inedito.

Vedendo le tue reinterpretazioni dei classici devo chiederti: c'è stata qualche software house - Nintendo per nominare la più scontata - che ha cercato di offrirti un lavoro come artista o almeno di ottenere i diritti sulle tue idee? Soprattutto in questa generazione di videogiochi è piuttosto evidente che uno stile grafico personale può fare tutta la differenza del mondo.

No, non ho mai ricevuto feedback o proposte dalle compagnie più grosse. A dire il vero non ho mai

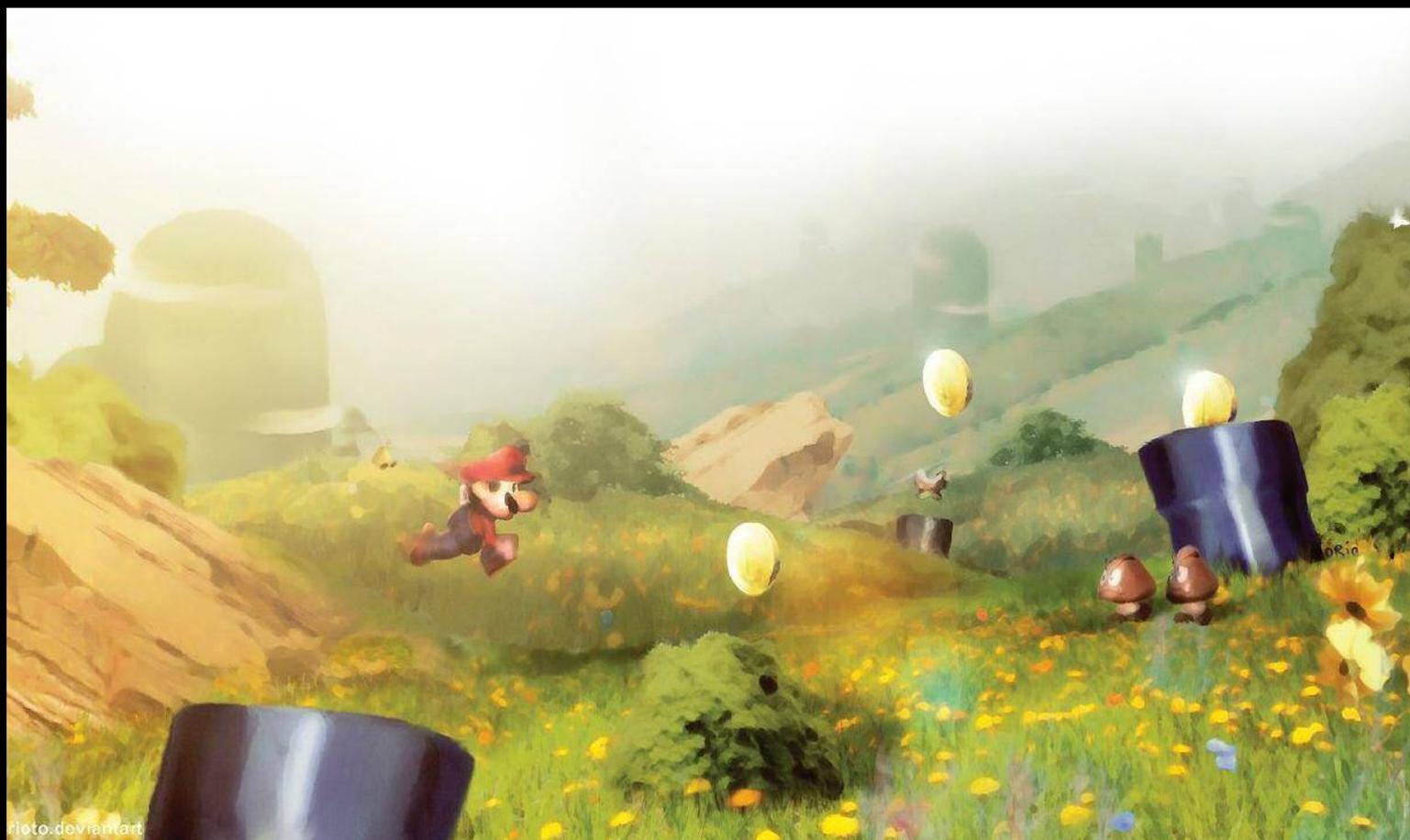
nemmeno detto chiaramente che vorrei lavorare come grafico. Il mio problema è che mi sento molto creativo, e credo di non essere la persona adatta per un ruolo "tecnico" presso una qualsivoglia compagnia. Quello che voglio fare è dare vita ai progetti. Nintendo... il loro ufficio marketing statunitense voleva commissionarmi un artwork per promuovere *New Super Mario Bros Wii* per la stampa, ma apparentemente i big boss non hanno dato l'ok. Credo che uno debba guadagnarsi le cose da solo, ed è quello che sto cercando di fare con il gioco che intendo sviluppare, *Swimming Under Clouds*.

Hai mai avuto problemi con i legittimi detentori di copyright?

No, perché non vendo niente. Le compagnie in realtà non si interes-

sano molto di fan art, almeno finché non inizi a farci i soldi o a vendere merchandise in maniera professionale. Detto questo, devo aggiungere che Nintendo ha usato alcuni miei lavori in una mostra su Mario in Spagna. Direi che questa è la cosa più vicina a un "riconoscimento ufficiale" che ho ricevuto. C'è anche del materiale legato a *Blaze Blue* che ho disegnato io, ma in quel caso si trattava di un contest. Non sono mai stato in contatto con i team di sviluppo. Ma il tempo verrà [ride]! Non è facile farsi posto nel club videoludico. Tra l'altro, non son mai stato bravo a entrare in nessun club.

Secondo te, perché i giochi tripla A di solito non mostrano molta creatività dal punto di vista dello stile grafico? Ogni volta che penso a *Halo* mi viene la depressione. Ma davvero serve essere noiosi per vendere molte copie?



Il tuo esempio è divertente perché a dire il vero *Halo* ha uno stile grafico, che certamente uno può trovare brutto o affascinante a seconda dei punti di vista, ma che perlomeno è basato su un universo molto dettagliato.

Ho giocato solo il primo ma lo ricordo abbastanza bene. È ancora più originale dell'FPS medio. Credo ci siano due problemi al giorno d'oggi. Prima di tutto i videogiochi sono stati per lungo tempo "culturalmente giapponesi", e ora invece si sono, per così dire, americanizzati. Non voglio dire che gli americani non abbiano artisti in gamba, ma diciamo che il loro amore per le pistole e le esplosioni ha reclamato una grossa fetta di videogiochi. Quello e la fissa per il realismo. I videogiochi di vecchia data erano molto più "guarda che bel mondo surreale, ora ci puoi interagire!". Ai giorni nostri, invece, tendono più a fare riferimento alle nostre vite: è un grosso cambiamento se solo ci pensi un attimo. Ma, credo, a un livello più profondo, il mercato dei videogiochi semplicemente è diventato adulto... in modo discutibile. Forse gli anni '90 non erano troppo realistici quando era il mo-

mento di farsi due conti economici, ma adesso si guarda solo a quello. Non fai più niente semplicemente perché un artista ha una bella idea. Square, ad esempio. Amano è stato il loro riferimento visuale degli anni '90, poi è arrivato Nomura con il suo stile manga, indirizzato ai più giovani, e adesso ti ritrovi questi volti perfetti e sterili simili a quelli degli anime. Se guardi bene Square usa lo stesso stile per tutte le serie.

Se potessi, quali giochi vorresti reinterpretare tramite il tuo stile?

Ce ne sono un sacco... ma se ne potessi scegliere uno direi Final Fantasy VI, perché è davvero speciale ai miei occhi. È difficile anche solo spiegare cosa lo rende artisticamente su un altro pianeta...

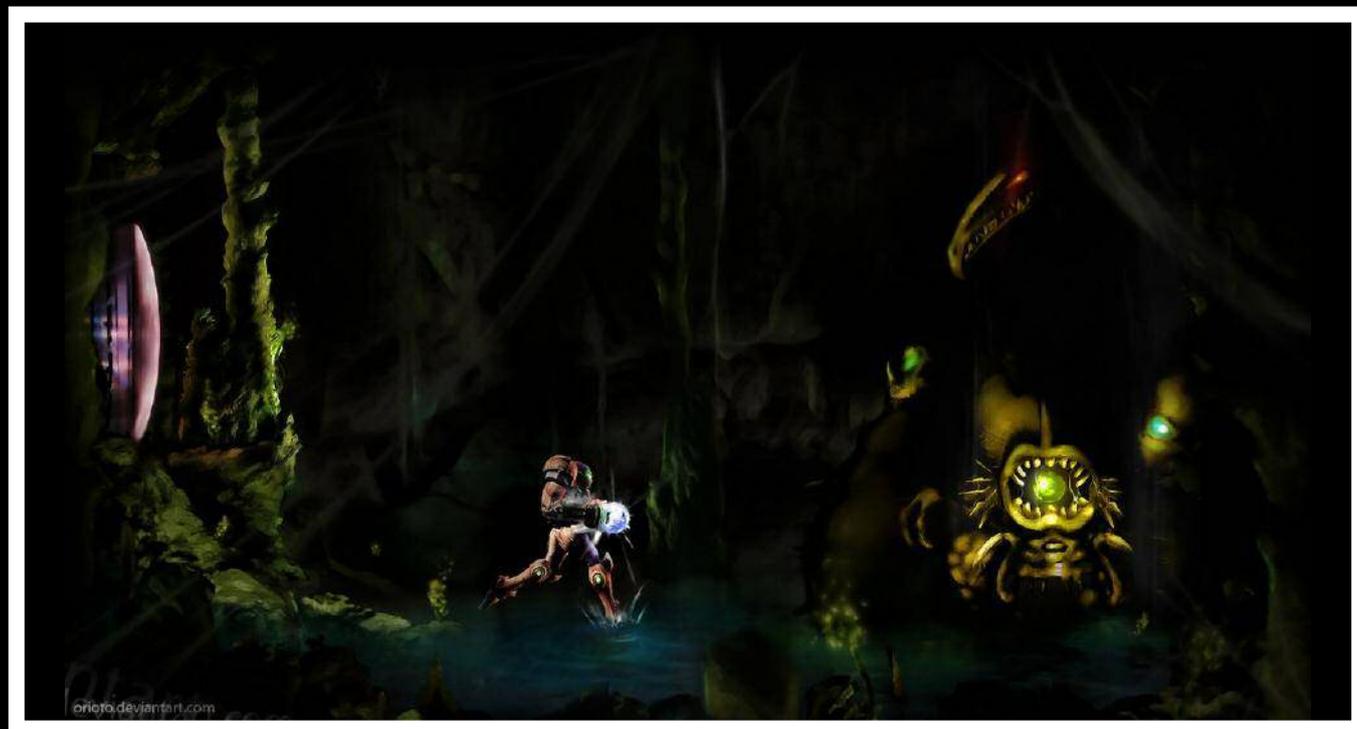
I giochi sono la tua fonte di ispirazione principale, ma ti occupi anche di fotografia. Cosa cerchi di ottenere con le tue foto? Solitamente hanno uno stile molto diverso dai dipinti dedicati ai videogiochi.

A dire il vero credo che alcuni dei miei dipinti abbiano un tono simile,

granuloso e cupo. Videogame, foto, film... tutto quanto segue la stessa logica per me. Mi piace lavorare su qualcosa che posso modellare a mio piacimento. Prendere qualcosa che esiste, che ha vita indipendente, come ad esempio un vecchio gioco, o qualcuno che cammina per la strada, e catturarlo in un modo che possa emozionare. Ecco, direi che in due parole questa è la mia ambizione fondamentale.

Come spiegheresti l'interesse che hai per trasformare i giochi in dipinti? Hai l'impressione che il videogioco sia uno degli artefatti più interessanti dei nostri tempi?

Oh, wow, non saprei... Ho sempre pensato che i videogiochi avessero a che fare con il fantasticare. Fin dall'inizio, rendere reale quello che reale non è, è sempre stato uno dei punti di forza del videogioco. Prendere quello che abbiamo giocato quando eravamo bambini, e dargli nuova vita è un processo quasi "magico". È come avere questo ricordo della caverna e della pioggia di *Super Metroid*: al tempo era tutto stilizzato, ma te lo ricordi come se fossi stato lì per davvero.





Ora, rimaneggiare quel ricordo crea una sorta di alchimia che gli dà profondità. In altre parole: è come scoprire, venti anni dopo, che di quell'esperienza di cui ricordi solo un punto di vista ne esistono altri tre, in HD.

Riguardo all'aspetto culturale della domanda: credo che la nostra generazione abbia un link speciale con queste memorie d'infanzia. Siamo quelli che non buttano via i giocattoli, se mi passate una citazione da *Toy Story*. Abbiamo avuto questa chance incredibile di evolvere un background culturale mentre ci divertivamo. Chi è venuto prima di noi non ha avuto nulla di tutto ciò. Questo credo sia il motivo principe per cui è interessante esplorare questi background. In un certo senso, è come farlo con l'infanzia delle persone.

A parte leggere NeoGaf (per prepararti al feedback, immagino), dipingere e giocare Angry Birds, stai anche lavorando ad un gioco chia-

mato Swimming Under Clouds. Cosa puoi raccontarci?

[ride] Leggo *NeoGaf* perché è una community interessante, a dirla tutta.

A ogni modo, sto effettivamente lavorando full time a un gioco. È sempre stata una cosa che avrei voluto fare, ma all'epoca non avevo soldi. Adesso ho ottenuto un minimo di supporto e la cosa sta ingranando. Spero avrà successo. È qualcosa di estremamente personale, perché sto sia creando la storia che supervisionando la parte artistica. L'idea è di concentrare tutto quello che c'è nella mia arte: un platform old school, divertente, intuitivo e "ricco". Voglio che sia commovente e memorabile, con un tono difficile da dimenticare, ottimi personaggi, una storia poetica... Parla di un pesce in una bolla, che cerca di raggiungere una ragazza sola.

Hai l'impressione che coltivare le

tue passioni ti stia dando chance nella vita che non avresti potuto avere in nessun altro modo? O in realtà la tua routine quotidiana è abbastanza standard?

Fare quello che ho fatto negli ultimi anni, creare 42 artwork di videogiochi, investendo circa 20-30 ore in ognuno, è senza ombra di dubbio una passione, ma uno deve anche essere consapevole che le sue passioni possano portarlo da qualche parte per trovare la forza di continuare. Devi necessariamente avere un goal, altrimenti è una follia. Non sono la persona adatta a lavorare in un ufficio. La mia vita è dedicata a creare cose, è l'unico modo in cui riesco a immaginarmela.

Grazie per aver condiviso la tua esperienza con Players. Vuoi aggiungere qualcosa?

Grazie per il supporto e per il vostro interesse in quello che faccio.

38



intervista a
Deus Ex Machina Studio

35



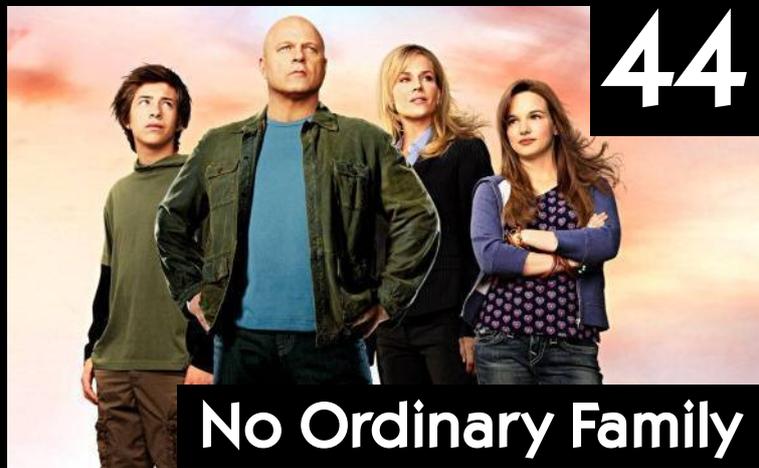
The Next Three Days

36



the Fighter

44



No Ordinary Family

20 **CINEMA E TV**

CONFESSIONS
THE COMPANY MAN
ENDHIRAN
INHABITED ISLAND
NIPPON GRINDHOUSE
NURSE JACKIE
FUTURE FILM FESTIVAL
FAR EAST FILM FESTIVAL

62 **MUSICA**

HUNDREDS
CANAAN
BODI BILL
MARNERO

48 **LETTERATURA**

LE PAROLE DEL POSTRIBOLO
IL TEOREMA DI FERMAT
L'ENIGMA DEI NUMERI PRIMI
DAVID GILMOUR - L'ANNO DI NOI DUE
DAVID BORDWELL

58 **FUMETTI**

DC COMICS
EDEN
BUSHIDO



95

Bulletstorm



94

Killzone 3



82

intervista a Media Molecule



88

Dead Space 2

81

VIDEOGIOCHI

UNLOCKED
PARAFERNALIA CINESI
TEST DRIVE UNLIMITED 2
MARVEL VS CAPCOM 3
WOW CATAclySM
999: 9 HOURS 9 PEOPLE 9 DOORS
DEATHSMILES

08

ARTE E FOTOGRAFIA

ORIO
STILL - FRANCESCO NICITA

80

TECH

INSTANT PAPER



14

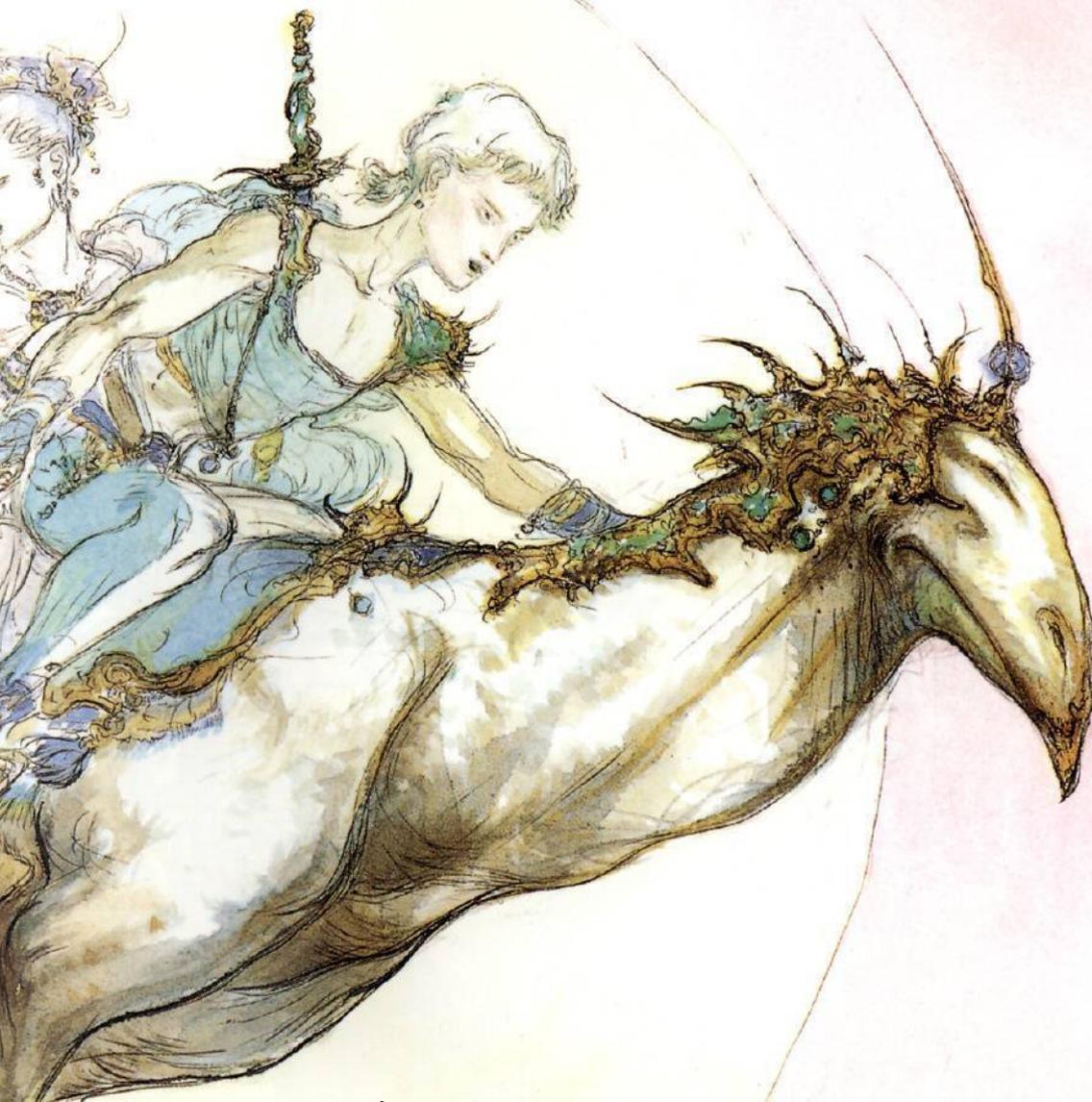
l'Occidente
visto dai
giapponesi

ಸಿಂಹದ ಕಿರೀಟವು ಕಿರೀಟವೇ
ಕಿರೀಟವು ಕಿರೀಟವೇ ಕಿರೀಟವೇ
ಕಿರೀಟವು ಕಿರೀಟವೇ ಕಿರೀಟವೇ









Vanquish

Nonostante abbia indubbi meriti di gameplay, *Vanquish*, presentato da Platinum Games come un gioco in grado di unire l'estetica giapponese all'amore occidentale per gli sparamuretto, si è rivelato, dati di vendita alla mano, un compromesso che a livello di puro carisma non ha entusiasmato né gli otaku né gli yankee. Se dovessi indovinarne le ragioni, direi che in primo luogo ai giapponesi non piace particolarmente sparare, in seconda istanza il setting marines americani corazzati vs comunisti spaziali non tocca corde familiari al pubblico nipponico, più abituato agli smemorati e sgargianti ermafroditi di scuola Nomura.

Dall'altra parte dell'oceano, gli americani hanno sostanzialmente ignorato *Vanquish*, sia per via dell'elevato tasso di sfida, grandemente diverso da quello di un *Gears of War* qualsiasi (nonostante le indubbie somiglianze nella forma), sia, credo, per via di un certo modo di concepire il gameplay, tipico dei giapponesi e di Platinum Games in particolare.

Non vorrei però finire lo spazio discutendo *Vanquish* nella polpa (non adesso almeno), quello che mi interessa è la scorza. La domanda è: in che modo Mikami e soci hanno cercato di rendersi papabili a un pubblico avvezzo a *Call of Duty*? Risposta: con la peggior sequela di luoghi comuni e fraintendimenti mai vista su

quello che significa fare un gioco "per americani". Si parte con il russo cattivo e il suo accento da guerra fredda. Si passa per la minaccia terroristica a New York, e Hillary Clinton che si batte per la libertà, salvo poi strizzare l'occhio all'*inside job*. Poi tocca a *"God bless you and the United States"*, a Burns, il colonnello visto in cento film, ai dialoghi riassumibili in *"WTF, gogogo, move move"*. Si arriva alla ripresa con i soldati aggrappati allo sportello a *la Vietnam*, alle pistole una più grossa dell'altra, con i complimenti di Remigio Zampa. Insomma, a tutto quello che da anni, insistentemente, chiediamo non sia più (ri)proposto di default in ogni gioco americano.

Te li immagini un inglese, un americano e un giapponese che tentano di prendere il tè insieme? Finirebbe con l'inglese che si scompone urlando pesanti parolacce tipo "by Jove", il giapponese che fa seppuku e l'americano che tenta di abbattere entrambi con raffiche di mitra prima di cospargere la tazza di ketchup.

Questo contrasto furioso qualche anno fa si vedeva anche nei videogiochi. Il prodotto orientale si è sempre presentato sul mercato come quello assolutamente più curato, esteticamente più brillante e globalmente più rifinito. Insomma il tè con il rituale più laccato e preparato, frutto di un rigore che fonda le sue radici nelle profondità della storia e della cultura.

Ma ora? Il videogioco giapponese è letteralmente allo sbando, cannibalizzato da RPG metrosexual, saghe famose scappate oltreoceano e archetipi dell'inefficienza produttiva camuffati da *Gran Turismo*. No dico davvero, che diavolo è successo? Dov'è quella voglia di stupire,

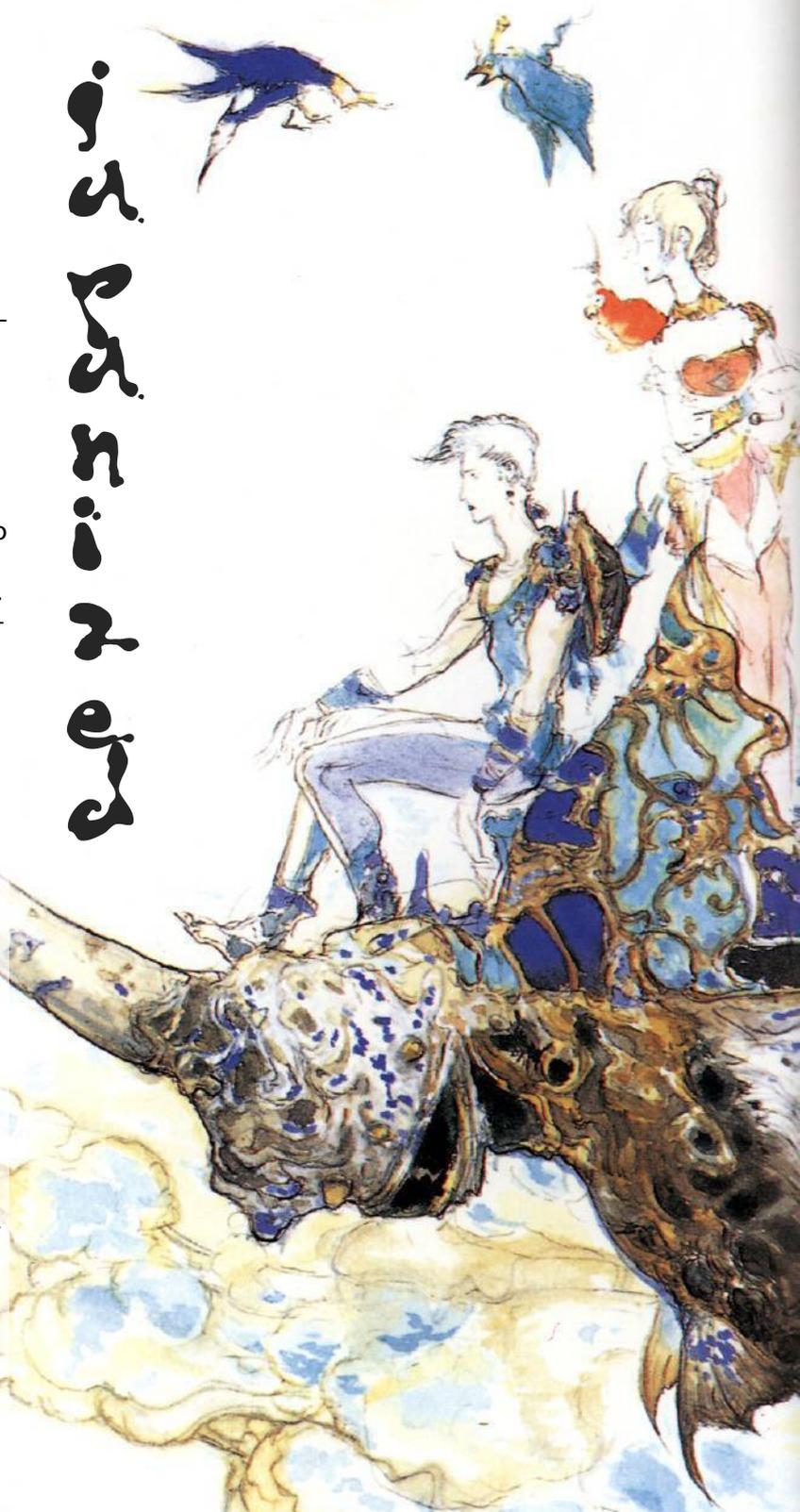
quella ricerca della novità visuale, quella volontà di sventrare schemi assodati con inusitata freschezza? Se non fosse per i sempiterni Platinum Games, un paio di picchiaduro (genere amarcord), Nintendo (azienda amarcord) e qualche gioco portatile non ricorderei l'ultima volta che ho comprato un prodotto giapponese decente.

È successo tutto così repentinamente... Un giorno hai *ZOE2* e il giorno dopo un *Devil May Cry* realizzato da Ninja Theory. Non c'è più religione (scintoista).

Tuttavia credo nel risascimento a suon di Bayonette e nella redenzione del resto del mondo con un sogno: lo sviluppo del culto della ricerca estetica anche in occidente. Il momento videogioco giapponese ha confezionato un lascito inaspettato: a furia di scoppiate, anche le altre culture iniziano a gestire movimento e stasi in modo armonioso e convincente.

Quasi quasi a questo giro di software i *Power Ranger* hanno impensierito *Megaloman*. Come diceva mia nonna: "Sei così cocciuto che potresti anche convincerti di esserci riuscito".

in
gi
ap
ri
to
re





IL FUTURO IN SCENA A BOLOGNA

di Andrea Chirichelli

Barcolla ma non molla. In altri Paesi un Festival come il Future Film bolognese potrebbe contare su budget multimilionari, ma purtroppo siamo in Italia e quindi l'opera di Giulietta Fara e Oscar Cosulich va apprezzata ancora di più, visto che con somme risicatissime riescono a creare una kermesse senza eguali nel Belpaese.

Anche stavolta il Future Film Festival offrirà un ricco panorama di anteprime nazionali e internazionali, che hanno come comun denominatore l'animazione e la tecnologia. Novità dell'edizione 2011 sarà l'utilizzo degli spazi di Sala Borsa, sia per quanto riguarda la Piazza Coperta che l'Auditorium Biagi, e ancora lo spazio di Sala

Borsa Ragazzi e l'Urban Center.

Tra i film che saranno visibili in anteprima, ci sono due attese produzioni sci-fi, ovvero *Paul* e *The Adjustment Bureau*. Il primo, che vede riunita la coppia comica composta da Simon Pegg e Nick Frost per la regia di Greg Mottola, che di recente non ha sbagliato un film, è un (rischioso) tentativo di unire fantascienza a commedia, mix difficile da realizzare e genere ibrido che al cinema non si vede dai tempi di *Men in Black* (il primo eh...).

The Adjustment Bureau è invece l'ennesima trasposizione cinematografica di un breve racconto del 1954 di Philip K. Dick, *Squadra riparazioni* (*Adjustment Team*). Cast all star (Matt Damon, Emily Blunt,



Terence Stamp), per un'opera che sulla carta potrebbe essere davvero interessante. Ovviamente non mancherà l'animazione giapponese con *CJ7: The Cartoon*, di Toe Yuen, il nuovo film dell'autore del mitico maialino *McDull*, grande successo del FFF, che sarà presentato in anteprima nazionale al Future Film Festival 2011. Ospite d'onore del Festival è Luc Besson, di cui il FFF presenta in anteprima nazionale "Arthur 3 - La guerra dei due mondi", conclusivo capitolo della fortunata trilogia d'animazione dedicata ai Minimei.

Players sarà media partner della iniziativa: aspettatevi quindi news e approfondimenti sui film presentati.



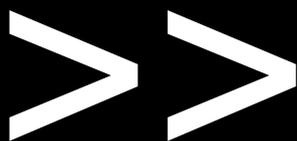
GRINDHOUSE

di piero ciccioli

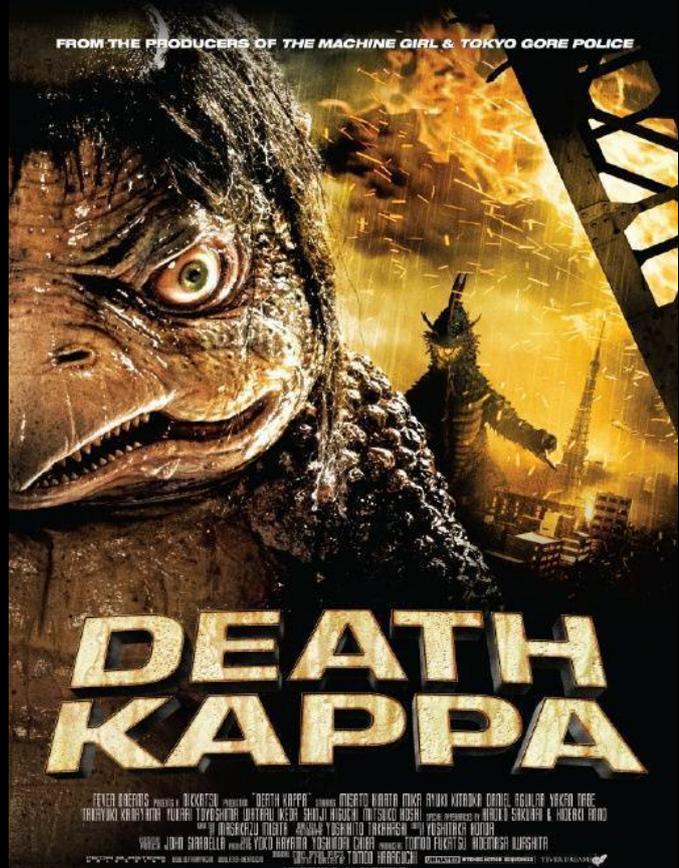
*"Siamo i mutanti del drive-in.
Non siamo come gli altri.
Siamo malati.
Siamo disgustosi.
Crediamo nel sangue.
Nelle tette.
E nelle bestie.
Crediamo nella città del Kung Fu.
Se la vita avesse un vomitometro
saremmo fuori dal quadrante.
Finché resterà un solo drive-in
sul pianeta Terra
faremo festa come animali della
giungla.
Balleremo fino al voltastomaco.
Teste rotoleranno.
Il drive-in non morirà mai,
Amen."*

Con queste parole, il giornalista texano Joe Bob Briggs creò *Il Giuramento del Drive-in*, che, dai primi anni Ottanta, è un mantra per gli amanti del cinema d'exploitation, citato o, addirittura, recitato in pubblico da personaggi del calibro di Stephen King e Joe Lansdale. Sono parole che trasudano tutto l'amore viscerale e irrazionale verso i B-movie all'americana, invocando un culto dai feticci trash, ai cui piedi, ancora oggi, registi come Quentin Trantino o Robert Rodriguez depongono doni gonfi di genuina devozione. Ma la passione filologica mostrata dall'alfiere del pulp e dai suoi colleghi non basta a colmare il vuoto creativo in cui il cinema di genere statunitense è lentamente sprofondato, a seguito dell'estinzione dei drive-in texani o delle sale grindhouse newyorkesi. Affacciato sulla sponda opposta del Pacifico, il Giappone pare aver notato tale crisi e, da una manciata di anni a questa parte, è partito all'assalto del mercato americano, esportando i frutti della propria scena cinematografica di genere. Si tratta di un panorama dove la cultura dell'exploitation è ancora vibrante e

*l'invasione del cattivo gusto
giapponese*



(a destra) I B-movie giapponesi stanno rapidamente espandendo la propria influenza in USA, dando vita a coproduzioni nippo-americane, come *Death Kappa*.



genuina, portata avanti in maniera convinta da mestieranti più o meno dotati, che, con budget ridicoli e tanta esuberanza, vomitano su pellicola idee folli, libere da schemi e, talvolta, nel loro piccolo, geniali.

In questo genere di prodotti, il gruppo più importante, per anzianità e fatturato, è quello dei *daikaiju eiga*, ovvero i film incentrati su mostri giganti che lottano tra loro, devastando Tokyo e polverizzando le stravaganti macchine da guerra realizzate dalle forze di autodifesa nazionale. Sebbene il genere sia rimasto sulla cresta dell'onda in Giappone per cinquant'anni, ha avuto un drastico crollo di popolarità dopo il pensionamento di Godzilla, avvenuto nel 2004, con *Godzilla Final Wars*. È stata l'affezione del pubblico americano verso questo genere di pellicole a impedire l'estinzione degli emuli del Grande G, come nel caso di *Death Kappa* (2010), un *daikaiju eiga* commissionato al visionario regista Tomo'o Haraguchi dalla casa di produzione statunitense Fever Dreams. Anziché compiacere banalmente il pubblico d'oltreoceano, Haraguchi ha dato vita a una pellicola

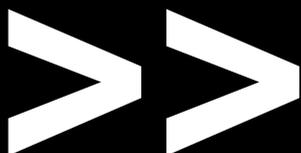
Nato con la volontà di strizzare l'occhio al pubblico occidentale, *Machine Girl* è infarcito di soluzioni splatter, tanto estreme quanto umoristiche, che rielaborano estrosamente alcuni luoghi comuni del cinema nipponico. Si va dalla liceale combattente, con una mitragliatrice a posto del braccio sinistro, a ninja che si presentano con coreografie di gruppo in stile *Power Rangers*, passando per *yakuza* che fanno del sushi utilizzando le dita mozzate dei loro sottoposti al posto del pesce.





Oltre a Stacy, Tomomatsu ha diretto anche il nihonbi *Zombie Jieitai*, pellicola più leggera e divertita, dove le forze di autodifesa si scontrano con i non-morti, in un tripudio di trovate assurde, che spaziano da feti mutanti a soldatesse cyborg armate di spada samurai, passando per alieni tentacolati, smaccatamente simili a quelli di *Metal Slug*. Il film è disponibile anche in Italia, con il titolo *Zombie Self-Defense Force: Armata Mortale*.

L'Italia sembra non essere immune all'invasione del trash nipponico, visto che, recentemente, Officine UBU ha acquisito i diritti per la distribuzione nel Bel Paese di *Alien Vs Ninja* (ribattezzato per l'occasione *Ninja Contro Alien*), ovvero la prima pellicola realizzata sotto il marchio *Sushi Typhoon*, un brand istituito dalla casa di produzione *Nikkatsu* (storicamente attiva nella scena exploitation giapponese) al fine di dar vita a film di genere pensati per stuzzicare il pubblico occidentale.

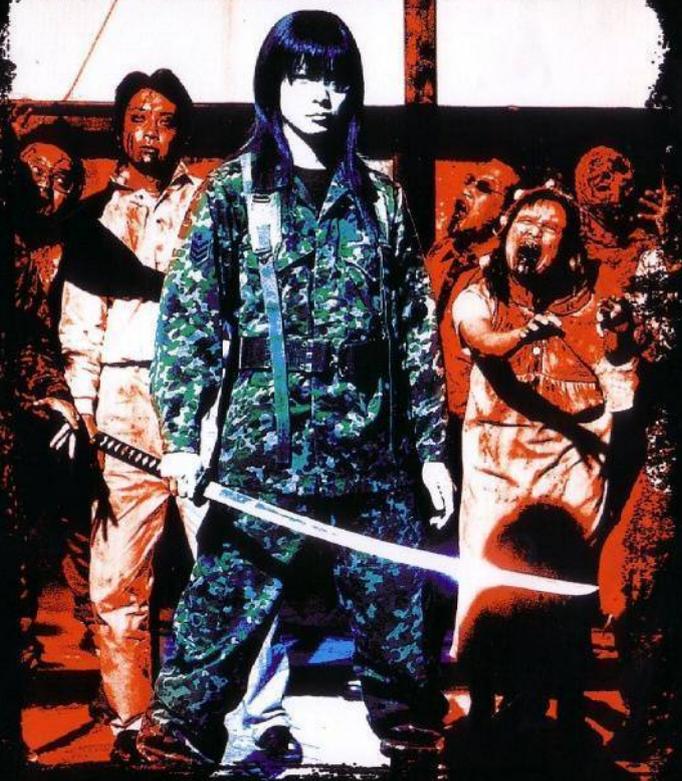


From the creator of "Death Trance" and "The Machine Girl"
Directed by Seiji Chiba and Yuji Shimomura (action director)

Unleash The Battle!

ALIEN vs NINJA

A NIKKATSU Presents NORTH CRY Production THE SUSHI TYPHOON Release MASANOBU MINOYO SHUJI KASHIWABARA DANPEI TSUCHIHARA MIKA HIRAI YUICHI ODOE and BEI HIRAI
Executive Producer AKI SUGIYAMA Producer TOSHIMORI CHIBA SAKICHIKA Assistant Producer KOJI NAKAYAMA TARUO TADOKORO Assistant Director MIYU HIRATA Music by NANTOBU MITSUHIKO Director of Photography TETSUO KUDO RYO UEMATSU Lighting Director FUMIYUKI ITOH
Executive Director TOSIYUKI KIKU Art Director TSUYOSHI MATSUDA Special Makeup & Prosthetic Make-up SUEHI UMEZAWA Special Effects MASAOKI KIKAWA Action Director TADASHI YAMAZAKI HANSUKE SAKIMURA Editor Akira Ito Executive Producer SAKICHIKA
© 2008 NIKKATSU CORPORATION



ZOMBIE SELF-DEFENSE FORCE
Armata Mortale

allucinata, intrisa di follia tutta nipponica. Neoimperialisti giapponesi che programmano la conquista del mondo creando un esercito di uomini-pesce, scienziate pazze in completo sadomaso, esplosioni atomiche fluorescenti, degne di un quadro di Andy Warhol, e innumerevoli altre situazioni deliranti si susseguono senza soluzione di continuità, lungo tutto il girato. Ovviamente, Haraguchi non rinuncia a mandare in scena il duello titanico tra un clone di Godzilla e un gigantesco *kappa* (ovvero una sorta di uomo-tartaruga, appartenente alla schiera degli *youkai*, i mostri della tradizione nipponica), realizzando il tutto in economia e con i mezzi tradizionali del genere (costumi in gommapiuma, città in cartapesta e veicoli radiocomandati).

Nato durante gli anni Sessanta, l'angura è in origine un movimento anti-occidentalizzazione, trasversale a vari media, che utilizza l'horror per

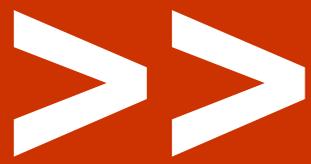
promuovere in patria l'identità culturale del Sol Levante, poiché il Paese ha una grande tradizione di storie di fantasmi. Risulta ironico constatare come, durante gli anni Novanta, siano state proprio le pellicole angura (*Ring* e *Ju-on*, in primis) ad aver sdoganato il genere orrorifico giapponese in Occidente. Per contro, a seguito del successo del *Versus* (2000) di Ryuhei Kitamura, i B-movie horror nipponici si sono in buona parte consacrati al mitologema romeriano dei morti viventi, dando vita al sottogenere *nihonbie* (crasi tra i termini 'Nihon', ossia 'Sol Levante', e 'zombie'). Uno dei capostipiti di questa corrente è *Stacy* (2001) di Naoyuki Tomomatsu, dove la Terra è immaginata essere vittima di un'epidemia che trasforma tutte le teenager in zombie vestite alla marinara. Così, il regista affresca una metafora pungente del sistema sociale nipponico, conformista e asservito al consumismo, che



Tra i nihonbi più recenti c'è Big Tits Dragon (2001), libero adattamento dell'omonimo manga di Rei Mikamoto, che porta il genere verso le soglie del pinku eiga, introducendo un quintetto di stravaganti stripper in lotta per sopravvivere agli zombie. La pellicola è diretta da Takao Nakano, consumato regista di stampo ero-guro, che fa sentire la sua mano con trovate come geishe dotate di vagine dentate, capaci di sputare fuoco.



東 京 残 酷 警 察



In un Giappone distopico, la polizia è stata privatizzata e perseguita con violenza inaudita gli 'engineer', dei mutanti che compaiono misteriosamente in tutto il Paese. Questa, in sintesi, la trama di Tokyo Gore Police e se il canovaccio non basta a palesare l'influenza di Devilman, Nishimura ha introdotto diverse citazioni esplicite al manga di Nagai. Tra queste, troviamo una lap dancer con fauci mostruose che si aprono sui seni, simile alla demonessa Welvath, e una liceale con il corpo infestato da orripilanti escrescenze, che spruzzano acido, smaccatamente derivata dalla devilman Miko.



TOKYO is Burning.

FEVER DREAMS PRESENTS
A TOKYO SHOCK ORIGINAL

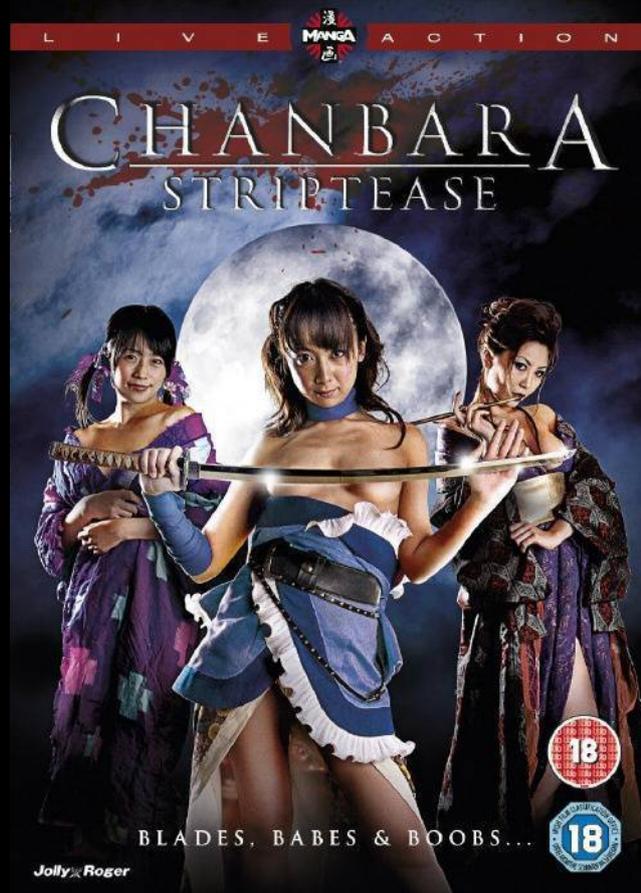
EIHI SHIINA in

TGP
TOKYO GORE POLICE

FEVER DREAMS Presents A NIKKATSU Production: EIHI SHIINA in "TOKYO GORE POLICE" HISUO ITOH YUKIHIDE BENNY JIJI BU KEISUKE HORIBE AND TAK SAKAGUCHI IKUKO SAWADA MARRY MACHIDA MAIKO ASANO MOKO KINOSHITA AYANO YAMAMOTO KAI IZUMI TSUGUMI NAGASAWA CHERRY KIRISHIMA SAYAKO NAKOSHI KARIN SHOKO NAKAHARA DEMO TANAKA TOKITOSHI SHIODA SION SONO TAKASHI SHIMIZ MAME YAMAD AND SHUN SUGATA Produced by JOHN SIRABELLA. Produced by YOKO HAYAMA YOSHINORI CHIBA SATOSHI NAKAMURA. Directed by KOH NAKAGAWA. Character Design by SHO G. MOMOSE. Edited by HIROSHI OTA. Music by NOBI FUKUDA. Screenplay by HAJIME ENDO. Story by KEISUKE SHIBUTANI. Directed by TAIGA ISHINO. YUTA OKUYAMA. Directed by NOBORU IGUCHI YUDAI YAMAGUCHI. Screenplay by KEISUKE SHIBUTANI. Director of Photography by TSUYOSHI KAZUNO. Produced by YOSHIHIRO NISHIMURA. Directed by YOSHIHIRO NISHIMURA. Edited by YOSHIHIRO NISHIMURA.

Forte dei grotteschi effetti speciali di Nishimura, Sukeban Boy propone una delirante miscela di eros e gore, come gambe troncate da cui fuoriescono mitragliatrici o seni che si trasformano in fucili a canne mozze organici.





Un esempio di pinku eiga trash, stravagante e scanzonato è Oppai Chanbara (2008), noto in occidente come Chanbara Striptease. Ambientato nel Giappone medioevale, il film sostituisce alle prodigiose tecniche ninja, caratteristiche del genere filmico nimpochou, poteri speciali scaturiti dai seni (oppai, appunto) delle protagoniste. Tra le sequenze clou, c'è un tachi dori (tecnica di disarmo della spada) eseguito bloccando la lama di una katana nell'incavo tra i seni.



vani come zombie, con una personalità omologata.

Come è lecito aspettarsi dai nipponici, i *nihonbi* sono pervasi da effetti gore tanto cheap quanto estremi, ma il picco di assurda iperviolenza trash viene toccato dalla nouvelle vague di B-movie splatter iniziata da Yoshihiro Nishimura e da Noboru Iguchi, registi, rispettivamente, di *Tokyo Gore Police* (2008) e *Machine Girl* (2008). Si tratta delle due pellicole che hanno fatto definitivamente sfondare l'exploitation pop giapponese sul fronte occidentale, mesmerizzando l'audience di kermesse prestigiose come il New York Asian Film Festival. Tra ammiccamenti erotici, tsunami di sangue, mutazioni aberranti, violenza esasperata, ironia demenziale e personaggi

sopra le righe, questi titoli sono efficaci interpreti della declinazione più eccessiva, caotica e bizzarra della creatività nipponica, rappresentata in ambito manga e anime da autori come Gou Nagai. Non è un caso, del resto, che Nishimura tempesti i suoi film di omaggi alle opere del Maestro (come *Devilman*), mentre Iguchi abbia diretto l'adattamento filmico di uno dei manga più deliranti di Nagai, *Sukeban Boy* (2006). Quest'ultimo porta il gore dentro i confini dei *pinku eiga*, i film soft-core nipponici, costituendo un esempio di *ero-guro* una categoria caratterizzata dalla miscela di erotico (ero) e grottesco (guro), che ha le sue radici nel violento passato del Giappone, ma questa è un'altra storia...



MASARRAKSH!

THE INHABITED ISLAND

di Enrico Pasotti

ISLAND





A volte pensi che il cinema italiano stia agonizzando in un giusto feroce di becere risate, tra commedie del sentimento a basso prezzo e l'apologia di criminali da due soldi. Altre volte, invece, smetti di pensarlo e lo sai per certo. Capita ad esempio quando, nemmeno tu sai come, finisci con il buttare gli occhi su un kolossal di produzione russa, tu che credevi che lì, fra tundra e taiga, non ci fosse tempo per girare cinema. E che cinema.

Questo *The Inhabited Island* non è un chissà quale capolavoro, anzi soffre di tempi eccessivamente dilatati (la storia è divisa in due film completi) e di una generale carenza di scrittura, eppure riempie gli occhi con scorci visivi spesso travolgenti, sempre abbondanti. La qualità tecnica, produttiva e registica si attesta sugli standard hollywoodiani delle maggiori produzioni di fantascienza e azione, con tutto il carnet di carrellate, slowdown e bullet time, ormai immancabili nei blockbuster americani. Solita minestra, sì, ma è una visione che s'impone per la sua maestosità sovietica e

REGIA

FYODOR BONDARCHUK

SCENEGGIATORIMARINA E SERGEY
DYACHENKO, ARKADY E
BORIS STRUGATSKY**ATTORI**VASILIJ STEPANOV, YULIYA
SNIGIR, FYODOR
BONDARCHUK**PROVENIENZA**

RUSSIA

VERSIONE

ORIGINALE



23 АПРЕЛЯ

РЕЖИССЕР ФИЛЬМА
 ФЕДОР ВОНДАРЧУК
 ПО СКАРИПТОРУ И СЦЕНАРИЮ
 БРАТЬЕВ СТРИГАЦКИХ

**ОБИТЪЕМЫЙ
 ОСТРОВ**

СВЯТКА
 НА ЧЬЕЙ ТЫ СТОРОНЕ?

СМОТРЕТЬ НА ЭТОМ ВОЙНЕ АНГЕЛОМ КОТОРЫЙ ПОПАЛ НА ТОКАН ВАРТЕМА КОТОРЫЙ ПОПАЛ НА ЭТОТ ОСТРОВ КТО-ТО
 ПОНЯМАЕТ СВОЮ ЗАДАЧУ И НАЧИНАЕТ РАБОТАТЬ НАДВОИМИ СТОРОНАМИ И НАЧИНАЕТ РАБОТАТЬ НАДВОИМИ СТОРОНАМИ
 НАЧИНАЕТ РАБОТАТЬ НАДВОИМИ СТОРОНАМИ И НАЧИНАЕТ РАБОТАТЬ НАДВОИМИ СТОРОНАМИ

ФИЛЬМ ПРЕДСТАВЛЯЕТ СЕБЯ КАК ПЕРВЫЙ ЧАСТЬ СЕРИИ О ВОЙНЕ НА ОСТРОВЕ
 СМОТРЕТЬ НА ЭТОМ ВОЙНЕ АНГЕЛОМ КОТОРЫЙ ПОПАЛ НА ТОКАН ВАРТЕМА КОТОРЫЙ ПОПАЛ НА ЭТОТ ОСТРОВ КТО-ТО
 ПОНЯМАЕТ СВОЮ ЗАДАЧУ И НАЧИНАЕТ РАБОТАТЬ НАДВОИМИ СТОРОНАМИ И НАЧИНАЕТ РАБОТАТЬ НАДВОИМИ СТОРОНАМИ

www.obityemyyostrov.com





per la sua peculiarità culturale. Il russo stesso è un linguaggio pieno, ruvido e caldo che si addice alla perfezione a una vicenda di eroica ribellione contro lo Stato prevaricatore.

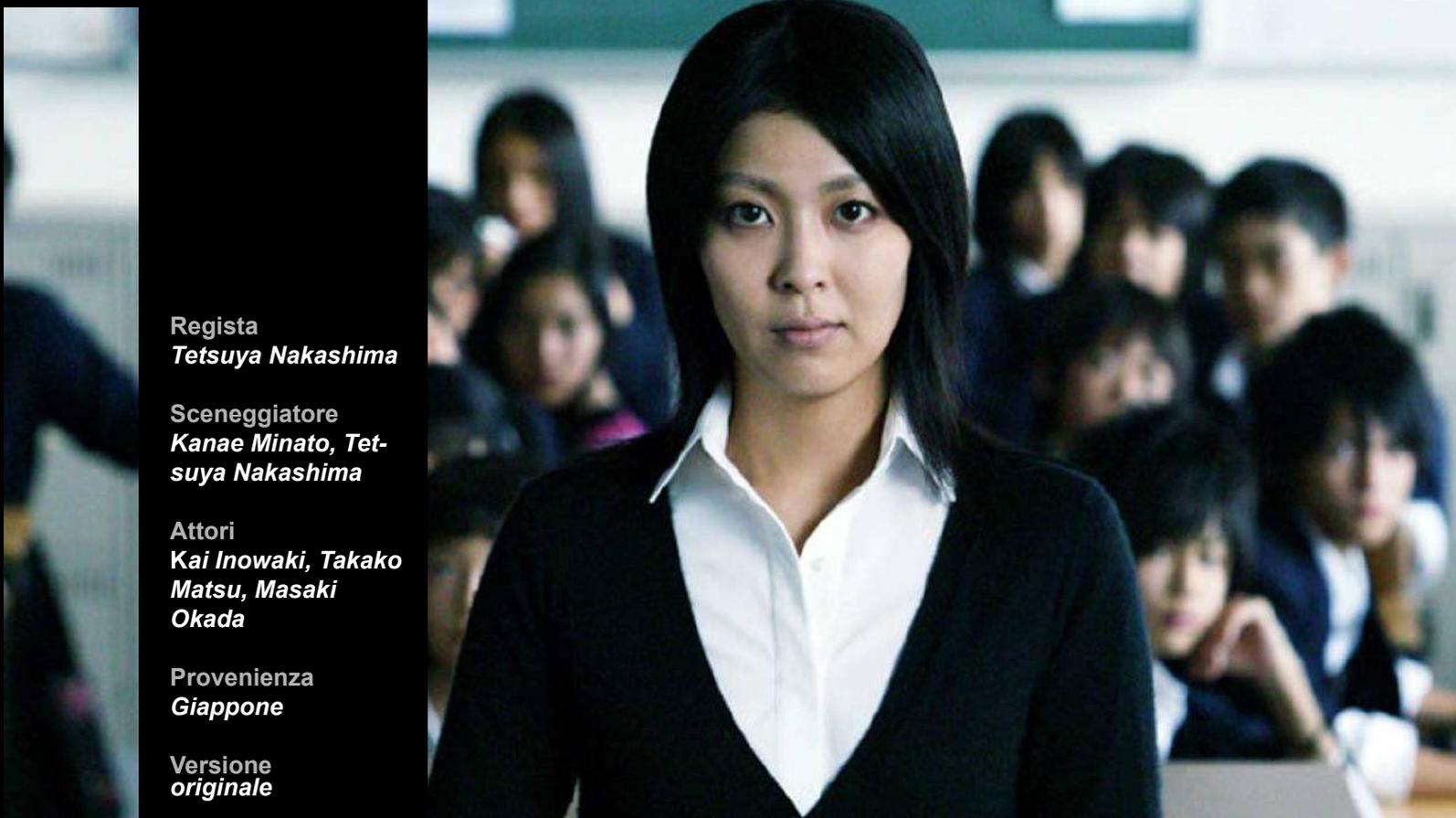
Anche il cast sorprende lo spettatore inerme, con dei valori recitativi che soverchiano quelli medi della scuola italiana e un taglio attoriale solido e convinto (per gli standard di un action senza troppe pretese). Eccelle la prestazione del regista/attore Fyodor Bondarchuk che interpreta un viscido procuratore del Governo.

Discorso diverso quello dell'iconico protagonista Maxim Kammerer, brillantemente interpretato da Vasily Stepanov, un ritorno all'eroe monodimensionale, giusto, biondo, forte e bello che rimanda per direttissima al Flash Gordon dei bei tempi andati. Più in generale, la buona qualità si estende dal cast, capace e sempre con la faccia giusta, fino allo stuolo di centinaia di comparse, passando per sequenze in CGI, che non molto hanno da invidiare alle omologhe statunitensi, e

una fotografia che satura la visione in un tripudio di colori accesi.

Narrativamente, il film ripescava un romanzo, inedito in Italia, dei fratelli Strugatsky, fra i maggiori esponenti della (vasta) letteratura di fantascienza dagli anni '60 fino al '90. Una saga d'avventura con un sostrato di rivoluzione e il dominio tirannico di una stretta cerchia di oligarchi che, grazie a un'elaborata menzogna, tengono in scacco il proprio popolo. L'arrivo imprevisto del terrestre Maxim sconvolge gli equilibri, grazie alla sua straordinaria preparazione fisica e all'innata resistenza alle radiazioni massificanti, irradiate dal governo per plasmare le menti e piegarle al bene superiore dello Stato Sovrano.

Questo *The Inhabited Island* non è certo il vertice artistico di una scena russa sorprendentemente vivace (*Black Lightning*, *The 9th Company*) ma dimostra una volta ancora che l'Italia, un tempo maestra, oggi non è più nemmeno allieva.



Regista
Tetsuya Nakashima

Sceneggiatore
Kanae Minato, Tetsuya Nakashima

Attori
Kai Inowaki, Takako Matsu, Masaki Okada

Provenienza
Giappone

Versione
originale

CONFESSIONS

delitto e castigo

di Andrea Chirichelli

Moriguchi Yuko è un insegnante alle prese con una classe molto indisciplinata; un giorno, parlando ai propri alunni adolescenti, annuncia la sua decisione di lasciare la cattedra, non prima però di avere compiuto un'atroce vendetta: versare del sangue contaminato da HIV nel latte di due di loro, colpevoli di aver volontariamente ucciso sua figlia di quattro anni. In realtà la sua vendetta è appena iniziata...

Bullismo, rapporti familiari disfunzionali, società corrotta e immorale, impossibilità di redimersi: *Confessions*, tratto dal romanzo d'esordio della scrittrice Kanae Minato e candidato dal Giappone per concorrere al premio Oscar di quest'anno (ma incomprensibil-

mente escluso dalla cinquina finale di potenziali vincitori), sceglie di trattare tanti temi scottanti e lo fa con spietata chiarezza. Dopo un incipit sfolgorante, a metà tra commedia e dramma, iniziano le "confessioni" del titolo: cinque personaggi, in una struttura che richiama il superclassico *Rashomon*, raccontano la loro storia, le loro idee, la propria verità.

Ne emerge un quadro desolante, nel quale i genitori difendono aprioristicamente i propri figli, indipendentemente dalla loro condotta morale, in cui gli insegnanti non hanno la benché minima capacità di intercettare il disagio dei loro alunni e dove questi ultimi, anche se appena

adolescenti, sono già bestie feroci, pronte a uccidere e vessare il prossimo senza una vera ragione.

Sembra incredibile che in cabina di regia, a creare un film così cupo e livido, dominato dai neri e dai grigi, ci sia Tetsuya Nakashima, autore dei coloratissimi, ma non per questo meno spietati e drammatici, *Memories of Matsuko* (cfr *Players* 00) e *Kamikaze Girls*. Nonostante cambi l'atmosfera, però, lo stile non ne risente: flashback, dissolvenze e slowmotion, sempre perfettamente integrati con la narrazione, permettono al regista di esplorare un mondo malato e malsano, cinico e spietato, nel quale la legge del taglione è l'unica efficace per avere giustizia.

Regista
John Wells

Sceneggiatore
John Wells

Attori
**Ben Affleck, Chris
Cooper, Tommy
Lee Jones**

Provenienza
USA

Versione
originale



THE COMPANY MAN una crisi c'è sempre

di Andrea Chirichelli

Se si potesse condensare in una sola immagine la crisi economica che, partita dall'America delle banche fallite e dei mutui sub-prime, si è estesa a (quasi) tutto il mondo, una molto efficace potrebbe essere costituita dalla folla di dirigenti, colletti bianchi e impiegati che, scatonati alla mano, liberano la loro scrivania e contestualmente il proprio posto di lavoro.

Uno di questi, in *The Company Men*, è Ben Affleck, manager ricco e rampante che viene licenziato assieme a molti altri colleghi dopo una fusione e relativo processo di ristrutturazione. Abituato agli agi e alle comodità, ben rappresentati nella "lusuosa" sequenza iniziale, il malca-

pitato si trova a dovere vivere un'altra vita rispetto a quella cui era abituato, con inevitabili conseguenze sul piano affettivo.

Prevedibilmente, più che analizzare le ragioni che hanno portato al disastro (per quello c'è l'ottimo documentario *Inside Job*), il film si inserisce nel genere "conseguenze deumanizzanti di un licenziamento", concentrandosi sulle reazioni dei personaggi che, una volta appiedati, devono trovare il modo di risalire la china e ripartire da zero, con meno ambizioni e soldi ma, forse, una maggiore felicità. Simbolico, in questo senso, il fatto che l'impresa "asilo" sia edile: meglio usare malta e cazzuola che derivati e future.

Più un film sui "men" che sulle "company", l'opera prima di John Wells, regista e sceneggiatore rodato da anni di televisione di buon livello, è capace di rendere credibili le affezioni dei protagonisti senza scendere nel melodramma. Non è un film brillante e incisivo come *Up in the air* ma resta comunque un bell'esercizio di stile e può contare su un'ottima prova dell'eccezionale cast presente.

Per avere una pellicola, di taglio non documentaristico, realistica e corrosiva sul tema trattato, servirà ancora tempo. Per ora, accontentiamoci della dimensione intimista di un film che, a suo modo, permette di esorcizzare qualche demone.

Regista
S.Shankar

Sceneggiatore
S.Shankar

Attori
Rajnikanth, Aishwarya Rai, Danny Denzongp

Provenienza
India

Versione
originale



ENDHIRAN

bollywood robotica

di Andrea Chirichelli

In un'ipotetica classifica di cinematografie sconosciute al pubblico italiota, quella indiana è nettamente al primo posto. Salvo rarissime eccezioni, nessuna produzione "originale" di quel Paese arriva sui nostri schermi e, quando succede, giunge sempre in una versione artefatta e massacrata dai tagli. Certo, pellicole come *East is East*, *Sognando Beckham* e *Monsoon Wedding* hanno ottenuto un buon successo anche in Italia, ma le vere opere Bollywoodiane latitano.

EndHiran è un buon rappresentante del cinema indiano moderno. Oltre a essere la più costosa produzione locale di sempre, è una summa dei topoi di quella cinematografia e, al

tempo stesso, ha una struttura godibile anche per il pubblico occidentale, troppo spesso legato agli stereotipi americani e ai canoni stilistici di Hollywood.

La storia è semplice: Il Dottor Vasi inventa un superrobot, Chitti, che ha le sue fattezze. Ha tutto, fuorché la capacità di provare emozioni. Dopo essere stato colpito da un fulmine, però, anche questa caratteristica viene acquisita e l'automa s'innamora della bella fidanzata del dottore (la sempre incredibile Aishwarya Rai), dando vita a una serie di equivoci e disastri assortiti. In tre ore (già, la lunghezza media di un vero film indiano è questa), sono stipate gag demenziali, inconsueti picchi drammatici, gran-

diose scene action (il prefinale del film si beve d'un soffio l'opera omnia del Michael Bay di turno), intermezzi musicali e balletti con coreografie che coinvolgono centinaia di comparse in un tripudio di costumi in stile vintage sci-fi.

Nonostante che allo spento occhio occidentale alcuni momenti possano risultare incomprensibili, *EndHiran* dimostra quanta originalità possa essere ancora infusa nel genere sci-fi da autori e artisti che non lo hanno mai frequentato. Kitsch, esagerato, sopra le righe e ipercinetico, *EndHiran* spalanca a tutti le porte di un cinema sconosciuto, affascinante e spesso misterioso: una miscela di tradizione, danze, musica e colori.

Regista
Paul Haggis

Sceneggiatore
Paul Haggis

Attori
**Russel Crowe,
Elizabeth Banks**

Provenienza
USA

Versione
originale



THE NEXT THREE DAYS

in lotta contro il sistema

di Andrea Maderna

Sulla carta, la formula di *The Next Three Days* è interessante, anche se ormai non troppo originale (d'altra parte si tratta dell'ennesimo remake, questa volta da un film francese): prendere un tipo di racconto solitamente utilizzato per il genere puro e provare a spogliarlo di ogni esagerazione, ancorarlo alla realtà e regalare un film dal taglio estremamente credibile.

John Brennan è un uomo disperato, sconfitto dal sistema e dall'impotenza del percorso legislativo, posto di fronte alla prospettiva di vivere il resto dei propri giorni lontano dalla moglie, incarcerata e condannata per un omicidio che sostiene di non avere commesso. John decide

quindi di prendere in mano la situazione e organizzare un'evasione. Per farlo, si rivolge a stimati "professionisti", indaga nel sottobosco criminale, investe tutti i soldi che gli rimangono e organizza un piano di fuga non esattamente a orologeria. Ne viene fuori un film scorrevole, godibile, ma in evidente stato di difficoltà e in bilico sull'orlo del ridicolo (i risolini in sala non si contano): si trova spesso costretto a forzare la mano per portare avanti le vicende e fa davvero fatica a non perdere il controllo.

Non stupisce trovare dietro la macchina da presa Paul Haggis, che ha costruito la sua carriera da regista raccontando il lato umano di vicende eccezionalmente

drammatiche e dallo sviluppo spesso forzato, pretestuoso. La vera colpa del film, però, non sta tanto nel crescendo di situazioni improbabili che inevitabilmente si affastellano col dipanarsi del piano d'evasione, quanto piuttosto nell'inserimento dell'insopportabile, saccente personaggio interpretato da Jason Beghe, che ha l'unico scopo di eliminare l'ultima ombra di fascino rimasta al film, spiegando allo spettatore tutto quel che poteva rimanere non detto. Evidentemente Christopher Nolan è l'unico hollywoodiano a potersi permettere di far uscire la gente dalla sala con qualche dubbio in testa. Per gli altri esistono solo il bianco o il nero.



Regista
David O. Russell

Sceneggiatore
Scott Silver, Paul Tamasy, Eric Johnson

Attori
Mark Wahlberg, Christian Bale, Amy Adams

Provenienza
USA

Versione
originale



THE FIGHTER

all'ombra di bale

di Claudio Magistrelli

Mark Wahlberg deve avere capito perfettamente come si sia sentito Bale all'uscita di *The Dark Knight*, quando il suo ruolo da protagonista veniva adombrato da Ledger e il suo Joker. Quello di Wahlberg, in teoria, è il ruolo da protagonista nella storia di Micky Ward, pugile non eccezionale e fratellastro di Dick Eklund - interpretato proprio da Bale -, anch'egli boxeur mediocre, diventato l'orgoglio di Lowell, Massachusetts, per aver atterrato anni prima Sugar Ray Leonard, nonché vero fulcro della famiglia disfunzionale a cui i due appartengono.

In realtà il confronto tra loro è impietoso, e se non bastasse la marcata differenza d'espressività,

anche la sceneggiatura contribuisce ad acuire il solco, concedendo a Micky poche occasioni - per lo più sprecate - per esprimere la sua insoddisfazione perennemente soffocata dal senso di appartenenza familiare. Così il centro dell'attenzione presto si sposta da Micky a ciò che lo circonda, trovando infine più sostanza nella scrittura del contesto. Per essere un film di boxe *The Fighter* dedica davvero poco spazio alle scene sul ring, concentrate principalmente nella parte finale, e a essere onesti anche poca attenzione alla credibilità dei gesti atletici.

L'intenzione pare quella di raccontare tutt'altro, e molto ruota intorno al ruolo della famiglia,

messa in discussione proprio là dove, insieme a Dio e Patria, rappresenta la colonna portante della società. Prima di concedersi un finale che vira verso i canoni più classici del genere sportivo, pur senza rientraci appieno, Russell imbastisce la prima metà del film incentrata sul clan familiare guidato dalla madre Alice - l'ottima Melissa Leo - che guida la carriera di Micky verso una lucida distruzione, mentre chiude gli occhi, per convenienza, sullo stretto rapporto tra Dicky e la pipa per il crack. Raro caso in cui il fastidio provato per buona parte per film non è un difetto ma merito dell'ottima aderenza degli attori alla caratterizzazione negativa dei personaggi.



RINGCAST
un podcast per domarli tutti
www.parliamodivideogiochi.it

UN STE ADY CA M

di Valentina Paggiarin

FILOSOFIA E
TECNICA DEL
CINEMA A
COSTO ZERO.
ATTRAVERSO GLI
OCCHI DI

**HIVE
DIVISION**

esprit de finesse



Deus Ex Machina è un collettivo di produzione cinematografica torinese, fondato da Sergio Luca Loreni, Giulia Bussetti e Umberto Costamagna. Come ogni piccolo studio di produzione indipendente, i Deus Ex Machina sono una galassia di folli fanatici, creativamente super-dotati, che hanno trasformato una passione individuale in uno sforzo creativo collettivo.

Se date un'occhiata al loro sito (<http://deusexmachinastudio.wordpress.com/>) capirete subito qual è il centro del loro interesse: modellazione 3D di alto livello ed effetti speciali artigianali di qualità decisamente cinematografica.

Sergio e Giulia sono due ottimi *propp artist*, nonché modellatori 3D: vivono in Spagna, dove si sono trasferiti per seguire un Master di Animazione 3D, e la loro produzione è poliedrica, tant'è che hanno già portato a termine diversi corti, tra cui *Just a Car crash Away* (<http://vimeo.com/18936971>), una suggestione a tema zombie, e *Aloha from Hawaii*, un nostalgico saluto a Elvis, The King. Terminati gli studi, sono rimasti nel "paese delle tapas", come lo chiamano loro, ma qui facciamo il tifo perché rientrino in Italia e ci diano una mano a tenere alto il buon nome dei creativi di queste parti.

Noi di Hive Division li abbiamo conosciuti durante una View Conference a Torino, in cui Giacomo (Talamini) racconta che Sergio lo ha riconosciuto tra la folla e gli ha urlato qualcosa del tipo "Ao', Snake!". Ma questa, in parte, è leggenda. La verità, invece, è che questi due baldi giovani hanno dato un'enorme mano al progetto

MGS: *Philanthropy*, truccando una folla infinita di persone e contribuendo a trasformare i Figli di Jubal da una massa informe senz'arte né parte a creature disastrate e dalle carni divorate. Senza la perizia di Sergio e Giulia e il loro spirito decisamente *guerilla*, sarebbe mancato quel tocco di verosimiglianza macabra nelle ferite e nelle mutilazioni. E questi sì che sono complimenti che due artisti vorrebbero sempre sentirsi fare!

Sergio e Giulia, però, non si dedicano solo alle mutilazioni, anzi. Creano e costruiscono, inventano. C'è un progetto indipendente che, da ormai quasi due anni, assorbe totalmente i loro sforzi: si tratta di *R.O.A.C.H.*, un corto cyberpunk, ambientato in una dittatoriale New Minsk, che parla di regime e rivoluzione sotterranea. La loro è una fantascienza italiana all'ennesima potenza, uno strumento per riflettere sull'oggi parlando del domani. Fatica? Tanta. Ma anche ottimi risultati, di quelli che ti fanno imparare il mestiere e che fanno vedere di che (ottima) pasta sono fatti.

Aiutati dal sempre ottimo *propp artist* Francesco Sanseverino, oltre che da una squadra decisamente "agguerrita", Sergio e Giulia stanno completando un'opera giovane, carica di energia e, se come dicono loro, dobbiamo considerarlo *solo* il loro nastro di partenza, allora è un ottimo inizio, che di sicuro li porterà lontano. In attesa del completamento di *R.O.A.C.H.*, **Players** ha parlato con questi due amici e colleghi per cercare di portare a galla qualche frammento interessante del loro modo di lavorare insieme e quello a cui ambiscono.

intervista a

DEUS EX MACHINA

R.O.A.C.H

CYBERPUNK ALL'ITALIANA

GET READY FOR THE PROTOCOL

R.O.A.C.H.

TECHNOMACHINA STUDIO | A COPRODUZIONE CON DIVERTE E ESCUELA TRAZOS | DIRETTO DA SERGIO LUCA LOREN
 WALTER PERRONE SILVIA MUSSO DIEGO CASALE FABIO RUSSO FEDERICO BAVA CERRATO DEBI ANI CHARLUCA MALZINO ANDRÉ DI BORDO GIULIO DI PIETRANGELO INKERTO CRISTAMACHA
 SCENARIO DI STEFANO FERRO REGIA DI ALESSIA ELENA CARAVARINI PRODOTTO DA FRANCESCO SANZEVERINO CO-PRODOTTO DA OLIVER MARTIN EDI SPINELLI ALESSANDRO SCARUSO ADATTATO DA LUIS E. GOMEZ
 COORDINATORE LAMBERTO AZZARITI COORDINATRICE GIULIA BOSSETTI MATEO DONATO DUARTE PIERA FRANCESCO GIANLUIGI SALLI TUDMAN SERGIO LUCA LOREN EDI SPINELLI FRANCESCO LOREN REGISTRO DI GIANNI BOSSETTI

COMING SOON



Descrivete un po' l'alchimia del vostro duo: com'è nato il vostro sodalizio artistico? Chi fa cosa? Chi comanda? Usate la frusta, a volte, quando nessuno vi vede?

Ci siamo conosciuti quattro anni fa tra una lezione e l'altra in Università, poi Erasmus, molto poco "Orgasmus" e tanto 3D. Questo non significa che gusti e idee coincidano, anzi siamo due opposti! Sergio è per il desaturato, Giulia per il technicolor... Sergio adora George Romero, Giulia i film di Baz Luhrmann [*NdVale: mioddio, l'orrore*].

Solo una passione abbiamo in comune: l'amore per Harrison Ford [*NdVale: grande Sergio, siamo convinti che la bisessualità sia il futuro, qui!*] Non ci piace tanto essere distinti solo come Sergio e Giulia, però: come minimo dovremmo ritenere responsabili/colpevoli di R.O.A.C.H. anche il nostro direttore della fotografia Umberto Costamagna, il *Lead 3D modeler* Alessio Cattalani e il nostro attore-spadaccino di punta Walter Perrone.

In realtà nessuno comanda, il nostro gruppo è gestito da più teste e, visto che quando lavoriamo battiamo bandiera pirata, le decisioni vengono prese in comune davanti a un piatto di pasta. Sergio ci mette solo i nervi e il nome sulla regia, ma dietro c'è una squadra intera. Riguardo alla frusta, la usa molto Giulia per calmare la sete di tamarria di Sergio: cerchiamo di rendere il lavoro apprezzabile anche a un pubblico femminile!

Gli scarafaggi fanno tendenzialmente schifo, il vostro progetto, R.O.A.C.H., affatto: perché avete

scelto questo insetto come simbolo della vostra storia? Cosa volete raccontare?

Lo scarafaggio – come il ratto – è l'essere vivente perfetto, il meglio adattato all'ambiente, il prossimo ri-popolatore del pianeta, per questo ci affascina. Ovviamente, dopo il primo entusiasmo dell'idea, ci siamo mangiati le dita al pensiero di quelle sei zampette da animare!

Se qualcuno ha letto *Maus* [*NdVale: speriamo*] capirà che dietro alla scelta di ogni animale si cela una vera e propria distinzione razziale. Per noi lo scarafaggio è questo: rappresenta il nostro *sprawl*, l'agglomerato umano brulicante di vita, la massa rozza, ignorante, manipolata e segregata, eppure in grado di sopravvivere, rovesciare interi governi e ghigliottinare teste [*NdVale: secondo me, è una supercazzola...*]. Nel mondo di New Minsk la contaminazione della terra ha superato la soglia di non ritorno e chi ha denaro si permette l'attico nei piani alti; chi non ha i mezzi invece è costretto a vivere nella città vecchia, a livello terra, in compagnia di rifiuti e blatte di ogni tipo. Ovviamente l'indigenza crea l'humus perfetto per il fiorire del crimine e della violenza. Non abbiamo inventato nulla essendo tutti tratti caratterizzanti del genere cyberpunk, al quale vogliamo fare un omaggio; lo stile è un miscuglio tra un fumetto e un grezzo graffito alla Banksy.

Vivete e lavorate all'estero, ma spesso tornate in Italia, per completare il progetto. Come mai questa scelta? E ancora: perché non girate tutto all'estero? Oppure, perché non tornate in Italia

a darci una mano a controbilanciare la gente stupida?

In verità ci siamo allontanati dall'Italia perché non volevamo peggiorare il punteggio [NdVale: *la falsa modestia è insopportabile, soprattutto in chi prende sotto sotto spunto da Kafka e si "risveglia" scarafaggio*] [NdSergio: *la falsa modestia fa colpo sulle squinzie!!!*].

Un intero cortometraggio a zero budget, proprio perché senza fondi, non potrebbe esistere senza una rete di amici e collaboratori disposti a investirci tempo ed energie. Per questo motivo abbiamo girato le scene in periferia di Torino, avendo un'intera troupe su cui contare, un amico gentilissimo (Stefano Perlo, Ouvert Studio) a fornirci attrezzature, una sindachessa disponibile per ottenere le location e così via. Per la postproduzione, invece, il discorso è diverso: avendo studiato in Spagna animazione 3D, molti ragazzi che ci stanno aiutando sono spagnoli e latino-americani di stanza a Madrid. Certo, si potrebbe coordinare il lavoro via internet, ma è molto più facile incontrarsi a un tavolo, per questo adesso siamo ancora qui, nella città delle tapas. Come succede spesso nell'entusiasmo del primo corto, si mette sempre molta carne al fuoco e poi ci si pente davanti alla mole di lavoro accumulato: così per noi è la postproduzione, per questo era necessario coordinare direttamente sul posto il lavoro di 3D e *compositing* che dura ormai da molti mesi di fila [NdVale: *non sapete cos'è il compositing? Ignoranti voi. Giacomino ne parlerà di sicuro in uno dei prossimi numeri!*].

Cosa vi aspettate dopo il lancio di R.O.A.C.H. online? Quali sono i vostri piani per promuoverlo?

Questa è ancora un'incognita: non sappiamo ancora se promuovere il corto mettendolo direttamente on-line (ed evitando che il prodotto invecchi nei nostri computer) o aspettare di averlo fatto concorrere a festival di fantascienza (nella speranza di guadagnarci un minimo budget per il prossimo nostro lavoro). Vorremmo che *R.O.A.C.H.* fosse il nostro nastro d'inizio corsa, con cui dire "ecco, questo è ciò che ora sappiamo fare e sotto il quale non si prescinde". La speranza è di stringere nuovi contatti e collaborazioni per andare avanti.

Avete già in mente il vostro prossimo passo, dal punto di vista creativo? A cosa vi vorreste dedicare?

Sicuramente il prossimo passo sarà su un nuovo lavoro che abbiamo in mente da mesi, su cui concentrare tutto ciò che abbiamo imparato finora; quindi dare vita a un prodotto più maturo, sia in termini di esperienza che di qualità. In realtà abbiamo in mente più di un cortometraggio, ma iniziamo per gradi [NdVale: *ok, bravi, complimenti, siete riusciti a essere totalmente evasivi usando tutte queste parole... Sicuramente è una dote apprezzabile!*]. Per questo prevediamo la prossima stagione di nuovo in terra italiana per brindare al *guerrilla filmmaking*.

Il passo più a lungo termine invece è di fondare un piccolo studio di produzione, la Deusex-machina e su questo progetto,





come una rompighiaccio russa, ci stiamo lentamente lavorando. E poi c'è il piano B! Alessio è un bravo pizzaiolo, Sergio sa preparare la *guacamole*, Umberto il cuscus, e Giulia nella parte della sexy cameriera: ristorante etnico Deusexpaprika [NdVale: io vengo vestita da Rosie Cotton e servo ai tavoli, ottimo].

Nota conclusiva: personalmente, ringrazio Sergio e Giulia per la disponibilità, la bravura e la simpatia, ma soprattutto per aver risposto all'intervista usando una tastiera probabilmente spagnola (visto che attualmente vivono in Spagna, a Madrid) e costringendomi a sostituire tutte le lettere apostrofate con lettere accentate (a'-à, e'-è, e così via). Sarà l'unica cosa per cui vi ricorderò quando sarò vecchia.



no ordinary
family

UNA FAMIGLIA (POCO) NORMALE E (MOLTO) SPECIALE

di Fabio Reginato

Per gli americani, i superpoteri sono un fondamento imprescindibile della loro identità. Contaminano il tessuto sociale, acuiscono il loro slancio emozionale e rappresentano meglio di qualsiasi altra epica la loro ideologia di superomismo e giustizia. Una sorta di difesa (ultra)terrena di tutti gli ideali dell'*american way of life*.

Un fenomeno che straborda ormai da decenni la mera comic-culture in cui è nato, invadendo altri media di cui gli americani sono maestri: il cinema ovviamente, ma anche (e soprattutto) la televisione, nuovo baluardo della narrativa (lunga) per immagini.

L'imminente conclusione di *Smallville*, e il successo seguito dal precoce declino di *Heroes* (a oggi due tra le serie più conosciute e fortunate dedicate a personaggi dotati di superpoteri), ha lasciato spazio per ulteriori prodotti sui generis. ABC ha però cercato di correggere un po' il tiro, contestualizzando i superpoteri in un ambito che non fosse quantomeno abusato. Ne è nato *No Ordinary Family*, un prodotto che strizza l'occhio più a *Gli Incredibili* di Pixar che non a *Heroes* di NBC (d'altronde, potendo, meglio stare in casa Disney, no?).

Creato dalla coppia Berlanti & Feldman, la serie narra le vicende di una (normale) famiglia americana in viaggio in Brasile, che si schianta nella foresta e si trova di fronte a una sostanza luminescente verde che cambierà per sempre le loro vite. Di ritorno, scopriranno in loro miracolosi cambiamenti, e capacità ben oltre l'ordinario e matureranno la convinzione che le nuove capacità vadano usate contro il crimine, in totale simbiosi con il leit-motiv spidermaniano "da grandi poteri derivano grandi responsabilità" (la fantasia...).

No Ordinary Family è un prodotto che sprizza filosofia Disney da ogni poro. Un divertissement per famiglie dalle tinte acquerello, preconfezionato per intrattenere senza pensieri, incapace di graffiare anche quando la trama vorrebbe farsi cupa e quasi violenta (si scoprirà ben presto che i Powell non sono gli unici a possedere capacità fuori dall'ordinario), e dove trionfano i soliti ideali precotti da anni e anni di produzioni per famiglie.

Lo scontro buoni-cattivi è tingeggiato in maniera fin troppo schematica, talmente elementare che il target di utenza relativamente basso del prodotto fatica comunque

a giustificare.

Può rivelarsi piacevole, ma la sua natura acqua e sapone è quasi naïf, e offre pochi spunti per affezionarsi alle vicende della famigliola di supereroi, nonostante sia singolare (e divertente) vedere calati in ruoli brillanti attori come Michale Chiklis (nerboruto protagonista del disperante *The Shield*) e Julie Benz (angelica moglie del serial killer *Dexter*).

A conferma della debolezza artistica di *No Ordinary Family*, l'audience a stelle e strisce pare non aver troppo apprezzato una produzione conservatrice fino al midollo, rassicurante ma fin troppo sdolcinata. Con il calo degli ascolti, il futuro della serie appare incerto e anche se la conclusione della prima stagione è assicurata, nulla si sa per la seconda.

Tuttavia, nell'incertezza produttiva, forse un messaggio appare chiaro: i superpoteri saranno (e saranno probabilmente sempre) un forte richiamo per gli americani, ma sta diventando fondamentale contestualizzarli in storie più complesse e stratificate, lontane da cliché che ormai appaiono stantii anche a chi applaude a scena aperta l'inguardabile esaltazione protoeroica della scena del treno in *Spiderman 2*. Il che è tutto dire...



REGISTA
TERRY MCDONOUGH,
DAVID SEMEL

SCENEGGIATORE
GREG BERLANTI,
JON HARMON FELDMAN

ATTORI
MICHAEL CHIKLIS,
JULIE BENZ, KAY PANABAKER,
JIMMY
BENNETT

PROVENIENZA
USA

VERSIONE
ORIGINALE



SOGGETTO

EVAN DUNSKY, LINDA WALLEM, LIZ BRIXIUS

SCENEGGIATORI

EVAN DUNSKY, LINDA WALLEM, LIZ BRIXIUS, NANCY FICHMAN, LIZ FLAIVE, JENNIFER HOPPE

ATTORI

EDIE FALCO, PAUL SCHULZE, DOMINIC FUMUSA, EVE BEST, PETER FACINELLI, MER RITT WEVER

PROVENIENZA

USA

VERSIONE

ORIGINALE

farmaci e bugie

NURSE JACKIE

di Antonio Lanzaro



Edie Falco deve avere vissuto l'opportunità di vestire il ruolo della protagonista in *Nurse Jackie* come una sfida. Potere passare dalla materna e protettiva Carmela Soprano a un personaggio così diverso e dall'enorme complessità deve essere stata una tentazione irrinunciabile. Jackie è un'infermiera dell'All Saints Hospital di New York, in servizio da molti anni e per questo diventata punto di riferimento per le altre infermiere e i dottori. È risoluta, non ha paura di prendere decisioni difficili e segue, per quanto le sia possibile, una sua morale, che la spinge talvolta a gesti per lo meno discutibili. Il pilot chiarisce subito che la moralità di Jackie è sempre in bilico su quella sottile linea che divide giusto e sbagliato. Per esempio, di fronte alla morte di un giovane uomo, non si fa scrupoli a falsificare un documento per fare risultare il deceduto un donatore di organi, salvando così altre vite e lasciando allo spettatore il com-

pito di interrogarsi sulla moralità del gesto e trovare una propria risposta.

Nurse Jackie non è il solito medical drama. L'ospedale mai come in questo caso fa solo da sfondo. I casi clinici che si susseguono di puntata in puntata sono solo il contorno quotidiano della vita di Jackie, la vera e unica protagonista. Jackie è felicemente sposata con Kevin, con cui ha due splendide bimbe, Fiona e Grace. Ma presto si scopre che l'idillio familiare non è poi così perfetto: Jackie ha anche un'amante, Eddie, il farmacista dell'ospedale. Questa relazione getta più di un'ombra sulla moralità di Jackie, che sfrutta il suo amante per procurarsi i medicinali da cui è ormai dipendente. La Jackie dal carattere forte e risoluto è in realtà una donna fragile e piena di paure, incapace di sopportare il peso delle situazioni da lei stessa create, e che proprio per questo sembrano ancora più insopportabili. L'unico rifugio possibile, per alleviare le sofferenze e trovare la forza per affrontare un



altro giorno, sono i cocktail di medicinali.

Così Jackie costruisce un muro tra sé e gli altri e l'unica persona in grado di scavalcarlo è la dottoressa Eleanor O'Hara, amica fidata a cui Jackie affida tutti i suoi segreti. Ma ben presto la sua dipendenza la spingerà a ingannare anche la sua migliore amica e Jackie resterà sempre più sola.

Attorno alla storia principale ruotano altri personaggi irresistibili, come la tenera e imbranata Zoey, l'intransigente direttrice Gloria Akali-tus, il vagamente stralunato dottor Cooper, che si renderanno protagonisti di innumerevoli situazioni di contorno capaci di strappare più di un sorriso.

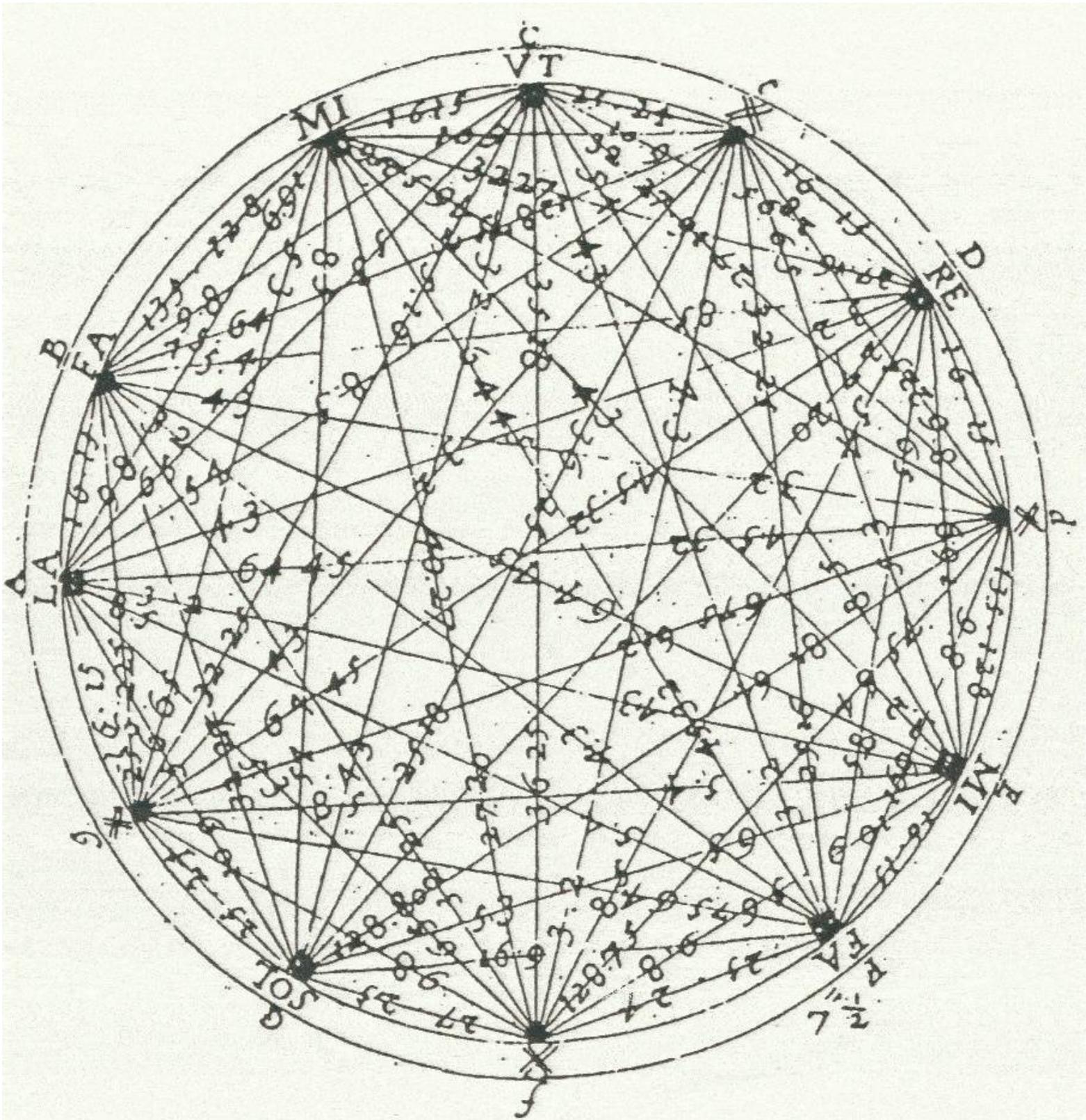
È raro trovare una serie tv la cui protagonista abbia una connotazione così negativa. Un'altra serie Showtime, *Dexter*, ha per protagonista un serial killer, eppure riesce a risultare una figura più positiva di Jackie. *Dexter* ha una sua moralità e la sua famiglia viene sempre e comunque prima di tutto. Jackie, invece, vittima della sua dipendenza, calpesta tutto e tutti pur di riuscire ad ottenere ciò che vuole. L'immagine di madre premurosa si sgretola di fronte all'impellente bisogno della prossima pillola da mandare giù e la sua vita viene risucchiata dal vortice di bugie e inganni da lei stessa creato.

Dal trailer della nuova stagione si intuisce che il muro di menzogne costruito negli anni comincia a vacillare pericolosamente. La verità spinge per venire a galla, ma Jackie non si arrende e puntella il muro con altre bugie, sperando che regga ancora un po'. Mentire è diventata un'altra dipendenza, proprio come quella dai farmaci. Una bugia per ogni pillola ingerita, per una donna ormai incapace di vivere e disperatamente bisognosa d'aiuto.

Con la terza stagione in programmazione a partire dal 28 marzo su Showtime, Jackie promette di tornare più egoista che mai con altri 12 episodi pieni di psichedelia e humour nero. In Italia la prima stagione è stata trasmessa da Sky Uno e Cielo col sottotitolo *Terapia D'Urto*.

NUMERI IN LIBERTÀ

di Enrico Pasotti





Titolo Libro
L'Enigma dei Numeri Primi
Autore
Marcus Du Sautoy
Editore
BUR
Anno
2005
Prezzo di Copertina
€10,20
Pagine
606
Versione
Italiana

Due libri di matematica. Sì, è questo che vi presentiamo come proposta alla lettura. E niente facce strane perché, abbiate fiducia, scoprirete che la matematica ha in sé tutti i crismi della grande avventura, mossa da una passione forte, spesso folle, talvolta fatale. Un'avventura numerica che accompagna l'uomo da millenni, attraverso scoperte, intuizioni e invenzioni, poiché, nel freddo desolante della Ragione, arde incandescente un cuore emozionante.

Contrariamente a quello che i banchi di scuola così cinicamente ci ricordano, il pensiero matematico non è un rigido schema da seguire a memoria, è piuttosto un mondo astratto da approcciare con metodo, certo, ma anche con tanta, tanta fantasia. Un mondo le cui forme possono essere plasmate a piacere e le regole, se non violate, di certo piegate.

Marcus du Sautoy e Simon Singh, nei rispettivi lavori, introducono il lettore a un mondo chiuso, i cui contorni sfumano in scenari quasi mistici benché le loro propaggini siano in realtà solidamente concrete, perché i numeri sostengono e muovono la nostra civiltà e non servono solo per contare il resto dal macellaio.

Ne *L'Enigma dei Numeri Primi*,

Marcus Du Sautoy opera una vasta ed esaustiva introduzione all'evoluzione del numero e dei suoi adepti, seguendo il filo rosso lasciato da Bernhard Riemann, matematico tedesco i cui studi di una vita hanno cercato di individuare il disegno dietro la successione dei numeri primi, entità singolari e peculiari che qualcuno ha definito "la firma di Dio".

Un enigma che Riemann sciolse a modo suo, intuendone una soluzione. Una soluzione poi dimostrata corretta per un numero sconfinato di casi. Ma "sconfinato" non corrisponde alla "totalità" dei casi, e una dimostrazione matematica non è valida solo quando l'evidenza e la prova empirica la rendono tale. Una dimostrazione matematica è valida quando lo è per tutti i casi possibili. Per tutti gli infiniti casi possibili! È così che l'ipotesi di Riemann si trascina da metà dell'ottocento sino ai giorni nostri, ancora irrisolta.

Ma non sono i dettagli matematici a interessarci, così esotici e così arcani, quanto piuttosto le persone che si avvicendano lungo la storia dei numeri. Personalità eclettiche e spesso bislacche, i cui destini si rivelano ben sopra le righe e che attribuiremmo a degli studiosi. E poi, senza fare nomi per non guastare la sorpresa, incontriamo l'inventore del computer a in-

granaggi, oppure l'uomo che sconfisse i nazisti (!), salvo poi vedersi crescere il seno (!!) e quindi morire per una mela avvelenata (!!!). Oppure quel tale che, provato dal congetturare di una vita, era ormai ossessionato dall'idea che qualcuno volesse avvelenarlo e, pertanto saggiamente, smise di mangiare morendo dunque di fame. O l'indiano geniale, povero e male istruito, ma con una predisposizione *magica* verso i numeri, un intuito innato che gli faceva trovare la via attraverso le più astruse equazioni.

E facciamo anche la conoscenza dei numeri, entità sublimi che, come i solidi platonici, esistono in una realtà superiore, cui l'uomo può solo sperare di avvicinarsi con la mente e mai con il corpo. Ci sono le Costanti (Pi Greco la più nota), cifre guida che brillano come un faro rassicurante, ma anche numeri spigolosi come gli Immaginari. E poi gli Irrazionali, numeri che i pitagorici scoprirono presto ma che cercarono di nascondere perché per loro "tutto è numero", tutto era comprensibile attraverso la matematica, tutto era... razionale. E poi lei, la Claudia Schiffer dei numeri, quella considerata la più bella equazione di sempre. Ci vorrebbe un paginone centrale...

Il viaggio di Du Sautoy è vivace e ricco di eventi e personaggi (tutti

Titolo Libro
L'Ultimo Teorema di Fermat

Autore
Singh Simon

Editore
BUR

Anno
1999

Prezzo di Copertina
€10,00

Pagine
360

Versione
Italiana



brigorosamente veri, per quanto incredibili) e si spiega ai nostri occhi con prosa sempre piacevole e snella, senza mai addentrarsi troppo nel dettaglio dell'algebra e quindi rivelandosi una lettura piacevole anche per chi non ama troppo il far di conto.

L'opera di Simon Singh, anch'essa, propone una traccia principale che, in questo caso, è un enigma ancor più antico. *L'Ultimo Teorema di Fermat* è la storia di un mistero tanto semplice quanto ostico, un rompicapo che, un giorno di quasi quattrocento anni, fa il suo autore (Pierre de Fermat) impresse sul margine di un libro, dicendo d'averne trovata la soluzione, ma che il poco spazio gli impediva di darne nota.

Ed è così che, sul sentiero di quanti cercarono di dimostrare quello che all'inizio sembrava poco più che un rebus da dilettanti, si scoprono le vite di quanti ai numeri hanno dedicato i loro anni giovanili, le loro vecchie e, spesso, le proprie rotelle. Un viaggio più conciso rispetto a quello enciclopedico proposto da Du Sautoy, ma forse più intimo anche perché, infine, tratta di quella singola persona, l'inglese Andrew Wiles, che nel 1994, dimostrò la correttezza di quella che a lungo si credette una burla irresolubile.

a Quella di Wiles è una storia di dedizione, sacrificio, coraggio e caparbia come poche altre. Una storia che ha i suoi momenti di thrilling genuino (la prima dimostrazione di Wiles, cui

aveva dedicato gli anni precedenti, risultò errata) e infine il sapore del trionfo. Un trionfo ancora più grande quando si scopre che sulla matematica pende una Spada di Damocle affilata e traballante, quel Teorema di Incompletezza di Gödel che dimostra (DIMOSTRA) come in matematica possano esistere (e anzi esisteranno sempre) alcune soluzioni vere, ma non dimostrabili.

L'impresa di Wiles testimonia la perseveranza della specie umana, sempre alla ricerca di un mistero da svelare, di un nuovo problema da risolvere la cui soluzione apre nuovi panorami inesplorati, meta agognata di questi cuori audaci.

Due libri cui dare spazio per mettersi in discussione, per cambiare idea su quel mondo che da fuori è così rigido e inflessibile e che invece brucia di ardore, di gelosie, di sotterfugi e atti eroici.

<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**



bordwell and the POETICS OF CINEMA

di Alberto Li Vigni

Sarebbe riduttivo definire David Bordwell uno dei maggiori studiosi del cinema o un ex professore emerito della Wisconsin-Madison University.

Nel complesso, la sua monumentale opera è infatti assimilabile a una grande teoria estetica che include psicologia cognitiva, narratologia, strutturalismo, neoformalismo, e le cui applicazioni si estendono oltre la settima arte.

In particolare, la riflessione di D.B. è incentrata sugli elementi base dello stile classico hollywoodiano, che verte sulla coesività spaziale e narrativa, nonché sulla loro persistenza durante l'evoluzione del linguaggio filmico.

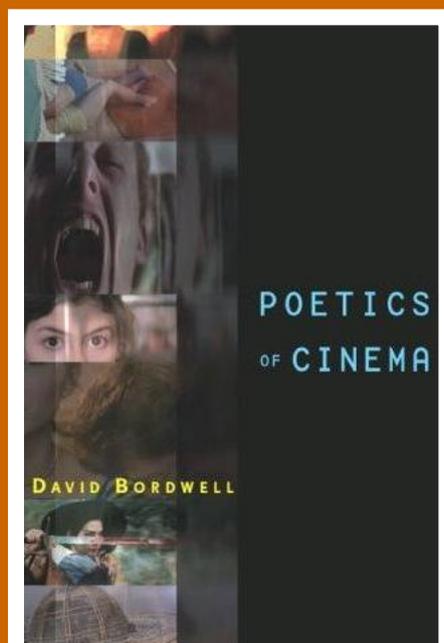
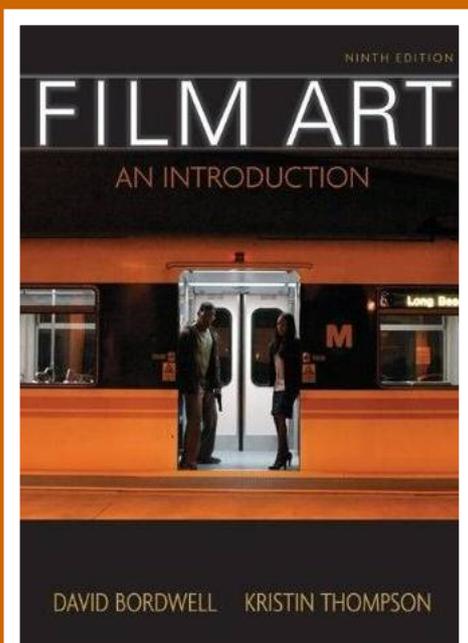
Quest'attenzione alla dimensione formale del cinema ha portato il critico americano a essere in netta contrapposizione con il paradigma accademico degli ultimi decenni, gli studi culturali, vista la maggiore enfasi per gli aspetti sociopolitici di questi ultimi.

Il primo libro di D.B., *The films of Carl Dreyer*, pone subito come obiettivo il comparare la tradizione teatrale e del cinema muto scandinava con le opere del regista danese, ma sono i due testi successivi, *Narration in the fiction film* e *The Classical Hollywood*, a delineare più precisamente la poetica dell'autore.

Mentre il primo descrive le varie tipologie di storytelling presenti nella storia del cinema e l'unicità del

loro modo di raccontare rispetto ad altre discipline, il secondo analizza come la vecchia Hollywood abbia creato un distinto codice visivo basato sulla composizione della scena e sul montaggio continuo e come esso sia diventato lo standard universale del medium. In entrambe le opere Hollywood viene ritenuto un complesso sistema di regole tecnico-culturali, condiviso da creatori e utenti, paragonabile a quello di un movimento artistico.

Con *Ozu and the poetics of cinema*, D.B. ritorna allo studio di un singolo regista, e pur definendolo uno dei pochi autori ad avere creato un'alternativa al cinema classico occidentale con il posizionamento insolitamente basso della telecamera e



e la mancanza di dissolvenze nei film più rappresentativi, ne rileva la continuità con lo stile cinematografico degli studios nipponici dei primi decenni del secolo e la passione giovanile per Lubitsch e Harold Lloyd.

In *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*, Bordwell tenta contemporaneamente di creare una storia della critica cinematografica e un'analisi dei metodi interpretativi di quest'ultima. È forse il libro più difficile dell'autore, per l'uso esteso della psicologia cognitiva e per l'analisi della retorica usata negli scritti sul cinema, ma anche il più controverso per la sua visione negativa del settore di cui egli stesso fa parte.

Delle opere successive non può

manicare un riferimento a *The Cinema of Eisenstein*, dove il regista sovietico viene trattato sia come praticante del cinema che come uno dei maggiori teorici del modernismo, nonché a *On the History of Film Style* e *Planet Hong Kong*, con i quali la consueta analisi stilistica viene ulteriormente estesa ad altre tradizioni.

Figures Traced in Light, invece, introduce una delle teorie più innovative di Bordwell, affermando che l'apparente staticità del primo cinema muto e di alcuni registi odierni, come Hou Hsiao-Hsien, nasconde una precisa dinamica interna nella composizione del quadro cinematografico.

The Way Hollywood tells it rac-

conta dell'evoluzione della prima industria del cinema dopo gli anni sessanta, riaffermandone la continuità con le origini e argomentando contro i sostenitori di quel cinema post-classico che sarebbe nato dopo l'ascesa del blockbuster negli anni settanta.

Impossibile concludere un articolo su Bordwell senza citarne il blog, una delle risorse più autorevoli del genere su internet. Gli articoli presenti nel sito sono di livello talmente elevato che saranno presto raccolti in un libro.

Inoltre, è bene ricordare come alcune delle opere fuori produzione del critico americano siano liberamente scaricabili in pdf.

Lo stile

di Simone Tagliaferri

Se chiedessimo a qualcuno ben informato che cosa è lo stile, in riferimento a un autore, avremmo una risposta abbastanza netta: i tratti peculiari della sua espressione artistica. Riconoscere lo stile di un autore significa riuscire a isolare questi tratti di fronte agli elementi di diversificazione che ogni opera contiene. Molti leggono le diverse opere partendo esclusivamente dallo stile, sottraendolo al resto come fosse una specie di tara, un accumulo di stereotipi che, come una zattera, impediscono al naufrago di essere risucchiato nelle profondità del mare. Stile è una parola di conservazione che evita di perdersi nell'indefinito, un lemma

magico che introduce a un vago tutto per non dire niente. Se fosse ancora vivo, Lévi-Strauss la chiamerebbe una parola *mana*, pensata per richiamare all'ordine e per mitizzare una rappresentazione ben radicata nella società.

Stile è l'argomento indiscutibile che mette ogni opera sullo stesso piano. Spesso il lavoro dell'artista consiste nella semplice applicazione di uno stile a un soggetto già ampiamente digerito, in modo da fornirne una presunta rilettura personale. Il piacere del fruitore non deriva dall'opera in sé, ma dalla sorpresa di vedere un soggetto/oggetto decontestualizzato e riprodotto in una forma che gli è, apparentemente, aliena. Sor-

presa che dura il tempo di passare all'opera successiva, la quale tenterà lo stesso effetto attingendo da un altro capitolo del catalogo degli stili. In questo senso molti artisti contemporanei sono dei gattopardi disperati, dei cacciatori di effetti di trucco sempre più pesanti, applicati al cadavere in putrefazione del nonno per cercare di farlo apparire giovanile e vitale a tutti quelli che lo degneranno del loro fugace guardare. Il critico di turno non dovrà porsi altro problema se non il riconoscimento dello stile (o degli stili) e lanciare la sua freccetta contro il bersaglio. Il resto lo farà il lettore, già ben nutrito della retorica che ogni stile consolidato presuppone.

PUO' IL GRANDE CINEMA SOSTITUIRE LA SCUOLA?

L'anno di noi due.
Un padre. Un figlio.
Tre film a settimana.

Scrittore:
David Gilmour

Provenienza:
USA

Versione:
italiana

di SIMONE TAGLIAFERRI

Il titolo originale del libro di David Gilmour è *The Film Club*. Solitamente non sono uno di quelli che si scandalizza troppo per le pessime traduzioni dei titoli in italiano, pratica deprecabile quanto diffusa, ma in questo caso farò un'eccezione perché *L'anno di noi due*, oltre a spostare l'attenzione del lettore verso uno "strategismo sentimentale" di maniera, fornisce anche un'informazione falsa: l'autore somministra forzatamente a suo figlio Jesse una serie di classici della cinematografia mondiale per tre anni, non per uno. Non è un dettaglio di poco conto nell'economia della narrazione. Viene da chiedersi chi sia l'editor che ha fatto passare un er-

rore così marchiano, soprattutto perché parliamo di una grande casa editrice, la Rizzoli.

Archiviata la pratica titolo, parliamo del libro e del mito che mette in scena, ovvero la possibilità di una pedagogia alternativa a quella scolastica, incapace di motivare un giovane americano medio, figlio di un critico cinematografico con il loft in bocca. Davanti alle difficoltà della prole con la scuola, David lascia che la abbandoni a patto che accetti di vedere dei film con lui sul divano di casa. Quella sarà la sua unica forma d'istruzione forzata per gli anni a venire. Tra una visione di *Ultimo Tango a Parigi* e una di *Hong Kong Express*, lo scrittore ci fa entrare nella sua vita

fatta di dubbi sulla scelta effettuata e sulla consapevolezza dell'impossibilità di controllare il figlio adolescente, che piano piano gli scivola dalle mani, ed è costretto ad affrontare i problemi legati alla sua età con un piglio tragico esagerato, ma adatto all'età del protagonista. L'immagine complessiva che si ottiene è quella di un padre arrendevole che quasi abbandona il figlio alla vita, rimanendo sullo sfondo di una persona costretta a plasmarsi da sola. In effetti, l'impressione finale è che il tentativo pedagogico abbia un peso relativo sul ragazzo, così come il padre in generale che si limita a rimanere, adorante, sullo sfondo.

75 years of DC comics

Scrittore:

Paul Levitz

Provenienza:

USA

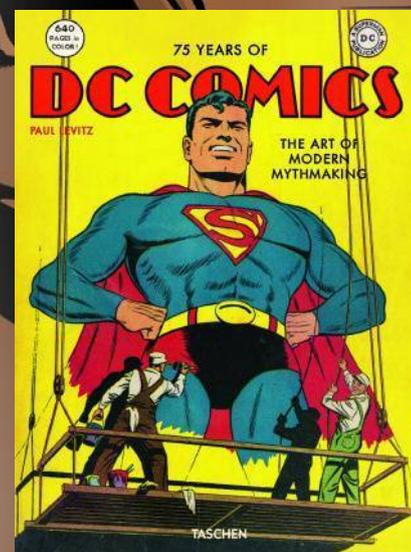
Versione:

originale

The Bronze Age
1970-1984

"Part of the reason everybody gets into the comic book business is to stay a kid... After 30 years, if something can surprise you in a Superman comic, that's an amazing, great, fun thing"
Mike Carlin

MODERNA MITOPOIESI



d: claudio magistrelli

Benché non sia buona usanza giudicare un libro dalla copertina, nel caso del volume della TASHEN dedicato alla storia della DC Comics non si può fare a meno di soffermarsi sulla confezione, una pratica valigetta cartonata, che lascia intuire fin da subito due dettagli fondamentali da tenere in considerazione durante la lettura.

Per prima cosa non si tratta di un libro, ma di una struggente dichiarazione d'amore di un uomo verso una casa editrice: Paul Levitz ha passato più di metà della sua vita negli uffici della DC, arruolando talenti che ne hanno forgiato l'aspetto attuale sul piano narrativo, Alan Moore, ed estetico, George Pérez, passando dalla

scrittura alla sedia del presidente. Come è lecito aspettarsi, l'opera abbonda di aneddoti e indiscrezioni senza mai però perdere di vista l'obiettivo primario, ovvero la narrazione dell'epopea del fumetto americano vista attraverso l'obiettivo puntato su uno dei due colossi dell'industria. Lasciando spesso che le immagini prendano il sopravvento sul testo, il libro è diviso in tre macrosezioni, ognuna dedicata a un'epoca: Golden Age, Silver Age e Modern Age, arrivando fino alle recentissime produzioni del 2010.

In secondo luogo, appare chiaro che il volume non è di facile fruizione. Le dimensioni sono imponenti, per valorizzare le centinaia di bozze, schizzi, copertine,

illustrazioni, locandine e fotografie sparse nelle oltre 700 pagine. I sette chili impongono necessariamente un piano d'appoggio e, considerata la tematica della creazione del mito e il ruolo che ricopre l'uomo venuto dallo spazio in grado di salvare l'umanità grazie alla sue azioni miracolose, non pare azzardato proporre un leggio.

Per l'amante del fumetto, *75 Years of DC Comics* è un oggetto di culto che impone una religiosa e adulta attenzione anche nel semplice atto del girare pagina, e al contempo genera un genuino e infantile stupore che, per un istante, ci fa dimenticare quanta poca cura editoriale abbia ricevuto la DC in Italia.

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



Quando una passione cresce, non perderla per strada

wiskast

Il miglior parlare di videogiochi, a misura di iPod

wiskast.blogspot.com

*maglia ^_^

EDEN

伊甸園



Titolo prodotto
Eden: It's An Endless World
Artista
Hiroki Endo
Provenienza
Giappone
Versione
Italiana

**UNA
PARABOLA
FUTURISTA
FRA DROGA,
PROIETILI E
TECNOLOGIA**

di Andrea Maderna

It's an Endless World!

18

Hiroki Endo
遠藤浩輝



Eden è l'opera con cui il talentuoso mangaka Hiroki Endo, attualmente nelle edicole italiane con l'interessante *All Rounder Meguru*, si è fatto conoscere al mondo. Pubblicato in Giappone fra il 1998 e il 2008, è giunto nello Stivale quasi in contemporanea e ha quindi pagato l'essasperante ritmo di pubblicazione "alla quando capita" legato alle uscite nipponiche. Oggi, buona parte dei volumi che lo compongono è di difficile reperibilità, o comunque sovrapprezzata senza particolare vergogna da chi li vende a questa o quella fiera. Eppure vale lo stesso la pena di comprarseli, perché *Eden* rappresenta una fra le più interessanti espressioni del manga di questo inizio secolo. Endo, e lo sta dimostrando anche con la sua nuova serie dedicata al mondo della lotta libera, scrive e disegna con un taglio maturo, realistico, profondo. I suoi personaggi e le sue storie attecchiscono nella mente e nel cuore del lettore grazie all'attenzione per le psicologie, all'approfondimento dei rapporti interpersonali e alla capacità di mantenere toni terra-terra e credibili, nonostante gli sviluppi ipertecnologici del racconto. Il tratto è dettagliato, realistico,

solido, dona vita ai corpi e ai metalli, regala momenti action dalla regia perfetta e stordisce con l'improvvisa, tragica violenza di ciò che racconta.

Eden parla di sopravvivenza e rinascita umana, mentale, fisica, letterale. Si apre su una rielaborazione fantascientifica della favola di Adamo ed Eva e da lì sviluppa la storia di un pianeta Terra attanagliato dall'azione di un micidiale virus – in grado di sterminare il 15% della razza umana – e dominato dalle manovre politiche di governi e corporazioni. Il racconto scivola costantemente fra la visione ampia dedicata al destino del mondo e la storia vivida, umana, eccezionale di Elia Ballade, figlio degli Adamo ed Eva visti in apertura, destinato ad attraversare avventure, tragedie, amori, amicizie. La sua vita, dall'adolescenza all'età adulta, si intreccia a doppio filo con quella di un gruppo di mercenari, professionisti della morte, che per lui saranno salvatori prima, maestri poi, addirittura assoldati per una missione impossibile in seguito. Violento, crudele nell'uccidere personaggi importanti – ma senza mai dare l'impressione di farlo per il solo gusto di scioccare – toccante nel tratteggiare i rapporti umani, *Eden* mostra l'evoluzione del suo protagonista e di tutto il piccolo e

grande cosmo che gli ruota attorno, arrivando a svelare, o quantomeno suggerire, anche il destino ultimo della razza umana.

Certo, è un'opera imperfetta, con alti e bassi, elementi che potrebbero far storcere il naso e sbalzi temporali che portano avanti il racconto in maniera un po' spiazzante. Infiltra fra i protagonisti il classico guerriero silenzioso e micidiale dall'infanzia complessa. Scivola abbastanza nei cliché quando parla di conflitti fra i cartelli della droga. Nonostante il suo stile quasi neorealista, non rinuncia alla tipica comicità sopra le righe da fumetto giapponese, specie quando si parla di sesso e relazioni amorose, argomenti che sa per altro trattare anche con grande profondità e delicatezza. Nelle sue fasi conclusive si fa un po' prendere dal didascalico esporre, così tipico della narrativa di genere nipponica intenzionata a comunicare "il messaggio". Ma sono rilievi minori, assolutamente trascurabili e in buona parte opinabili, per quella che rimane un'opera complessa, stratificata, ricca di emozioni, capace di trascinare senza tregua per tutti e diciotto i suoi corposi volumi. Avercene di manga di genere ad ampio respiro, in grado di mantenersi su livelli simili dall'inizio alla fine.



Bushido:

la via del samurai che ha perso la strada

di Piero Ciccioli



Bushido è pubblicato in Italia da FlashBook, nella collana Big Comics, raccolto in volumetti monografici che seguono l'edizione giapponese.



Sebbene *Bushido* risulti l'opera meno maleducata di Hiramoto, l'autore non rinuncia a connotare il manga con la propria poetica stravagante, mandando in scena personaggi bizzarri, quali il cacciatore di taglie Samanosuke, un folle sanguinario, abbigliato come un Cenobita di *Hellraiser*.



Ken Asamatsu è uno scrittore principalmente dedito alla realizzazione di racconti horror, non stupisce, quindi, che in *Bushido* i combattimenti siano descritti ponendo l'accento sui particolari maggiormente truculenti e splatter. Si tratta di un approccio che ben si sposa con lo stile di Hiramoto, tradizionalmente devoto a descrivere scene di delirante violenza, attraverso un tratto caustico e un brutale dinamismo.

Shinichi Hiromoto si è imposto nel panorama manga come un autore maledetto, trasgressivo, guidato da impulsi viscerali e da ideali a-narco-punk, i quali si risolvono su carta in un tratto selvaggio e dinamico, che rievoca la furia creativa del Gou Nagai più sulfureo, come quello di *Devilman*. Sia nelle sue opere da solista (*Hell's Angels*) sia in quelle dove ha contribuito in qualità di disegnatore (*Fortified School*), Hiromoto si è sempre mostrato apertamente critico verso gli aspetti reazionari del sistema sociale giapponese e in empatia con alcune forme di affermazione d'individualità proprie dei giovani ribelli nipponici. Date queste premesse, risulta sorprendente che l'autore abbia sviluppato il soggetto del racconto a sfondo storico *Senpuden* di Ken Asamatsu, per dare vita a *Bushido*, un manga incentrato sul mitologema del samurai, vera e propria icona della più rigida tradizione morale, ancor prima che marziale, del Sol Levante.

Ambientata durante i primi anni dell'era Meiji (1868-1912), l'opera alza il sipario su un Giappone sanguinosamente diviso tra modernità e tradizione, tra un neonato governo filooccidentale e la disperata ma accanita resistenza offerta dai samurai dello shogunato Tokugawa, deciso a conservare il potere detenuto sin dagli inizi del XVII Secolo. In questo scenario tormentato, si muove Shiwa Shinnosuke, un samurai adolescente, il cui unico scopo nella vita è di morire con onore. In tal senso, si rivela determinante il fortuito incontro con Hijitaka Toshizo, vicecomandante della "Shinsengumi" (corpo di polizia istituito al fine di contrastare i sostenitori dell'Imperatore) e responsabile del massacro di diversi compagni del ragazzo. Con l'idea di affrontare Toshizo in un duello mor-

tale, Shinnosuke si accoda alle truppe dell'uomo, verso il quale, però, inizia inaspettatamente a nutrire un rispetto liminale all'ammirazione, mettendo in discussione i propri ideali. Questo crescendo di turbamenti interiori culmina con l'uccisione di Toshizo, che viene brutalmente crivellato da proiettili davanti agli occhi del giovane. Persa la cieca fedeltà verso le proprie convinzioni, la possibilità di ottenere vendetta e la prospettiva di una morte onorevole, un samurai ha ancora ragione di esistere? Questo l'interrogativo cui Shinnosuke dovrà rispondere, annullandosi con il seppuku o trovando un modo per rielaborare l'essenza stessa del Bushido attraverso la propria individualità.

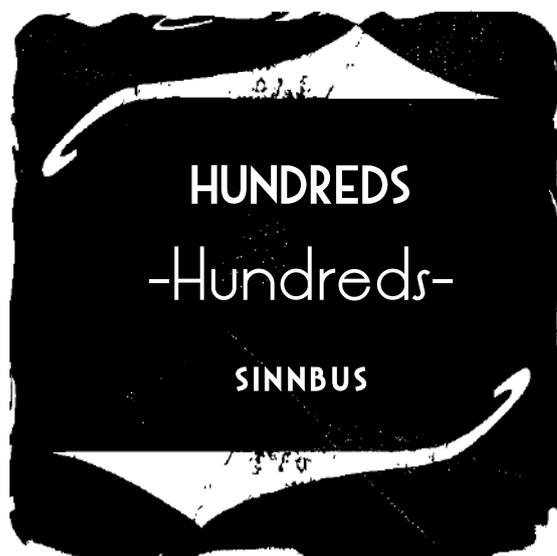
Sebbene Hiromoto abbia contaminato alcune delle sue opere precedenti con elementi ripresi dalla violenta storia militare del Giappone (come in *Sex Machine* o in *Carne e Sanguine*), tali aspetti erano utilizzati per alimentare una satira divertita e sanguinaria del conservatorismo nipponico. In *Bushido*, invece, l'autore non si lascia trascinare da pulsioni dissacratorie, addomesticando la propria indole iconoclasta per pennellare un affresco potente e desolante del Giappone di metà Ottocento, un Paese divorato dal caos della guerra civile, dove, tra tumulti sociali e la volontà di aprirsi all'Occidente, si svela con dram-

matico cinismo la natura obsoleta, quasi contraddittoria, de "la via del samurai". È sufficiente la pallottola sparata da un revolver Colt per spegnere nel fango l'ardore del più eroico guerriero armato di katana, mentre lo scomposto cammino sociopolitico verso la modernizzazione rende pressoché impossibile distinguere gli alleati dagli avversari, restituendo tutta l'inconsistenza dei tradizionali concetti di "fedeltà", "onore", "vendetta". Tramite la figura di Shinnosuke, Hiromoto risolve con impudenza questo contrasto tutto nipponico fra tradizione e innovazione, dimostrando come anche l'ideale più antico e radicato possa sopravvivere solo se libero di adeguarsi alla personalità dei singoli individui ed esprimersi attraverso di essa. Così, con molto equilibrio, l'autore ci offre la sua opera più intensa e ribelle, meritevole di lettura, per assaggiare il sapore pieno, talvolta acre, dell'universo Giappone.



the Gramophone

· HUNDREDS ·
LET'S WRITE THE STREETS



Selezionati per voi: Machine, Let's Write the Streets, Wait for my Racoon

Che la scena elettronica tedesca sia da sempre fra le più interessanti del mondo, non è un mistero per nessuno. Senza nemmeno dover scomodare i Kraftwerk, gli Einstürzende Neubauten o altri vecchi bacucchi, le ramificazioni all'interno dei vari sottogeneri sono ormai talmente fitte che si oscilla senza soluzione di continuità fra l'electroindie minimale di The Notwist e Lali Puna e l'ebm, fra la techno e il post-rock (quello senza chitarre), passando per qualsiasi altro genere abbia mai avuto una chance di stazionare nei pressi della definizione di "musica elettronica".

Per gusto e scelta dei samples, il debutto degli Hundreds si posiziona spiritualmente vicino ai

primi due nomi citati, e non mancherà di piacere anche agli ammiratori di cult band come Röyksopp, Fever Ray o The Knife (c'è meno follia in queste canzoni, ma il loop di *Wait for my Racoon* va a parare esattamente da quelle parti).

Nell'intervista con Eva Milner, voce degli Hundreds, parliamo di un disco a due anime: quella live, un'esplosione di percussioni elettroniche e voce da far vibrare le ossa, e quella vera e propria incisa fra i solchi digitali del CD, più soft e controllata. Ambedue hanno i loro perché e se da un lato il concerto sembra essere, anche grazie ad un'impressionante presenza scenica, la dimensione naturale degli Hundreds, dall'altra il disco riporta alla mente le atmosfere sognanti

dell'ingiustamente sottovalutato (e per questo, mosca bianca in una discografia orientata in realtà su tutt'altro) *Souvenirs*, degli olandesi The Gathering.

Più che lyrics, pensieri a voce alta che si aggrovigliano su se stessi; toccando corde intimistiche, le dodici tracce del debut si rivelano musicalmente sfaccettate, poliedriche, vitali quel che basta ma sospese sempre e comunque su una texture madre in cui la malinconia traccia la rotta. Un disco bello, delicato, alla luce dell'aspetto live forse non ancora sufficientemente energico, ma che merita sicuramente ben più di un ascolto.

Let's Write the Streets

Intervista agli Hundreds

Ciao Eva. Il mio cammino e quello degli Hundreds si sono incrociati per pura coincidenza: ho passato capodanno a Berlino, dove un amico si è presentato con i biglietti per il concerto al Volksbühne. La performance mi ha lasciato di stucco, tanto che la band venuta dopo di voi mi è sembrata quasi in difficoltà. Innanzi tutto, è stato un sacrificio suonare il primo di gennaio e come "siete andati" dal vostro punto di vista?

Non è stato un gran sacrificio, ma anzi un onore suonare al celebre Concerto del Primo dell'Anno in quel bellissimo teatro di Berlino (un edificio con una storia notevole alle spalle, vi invito ad approfondire - ndT). La sera precedente non abbiamo festeggiato più di tanto, ma è stato un prezzo che abbiamo pagato volentieri. L'anno nuovo per noi è iniziato splendidamente: l'audience era attenta ed entusiasta. La scaletta del concerto è stata decisa assieme agli SDNMT, che hanno suonato dopo di noi, e l'ordine dipende dal fatto che la loro musica (post rock - ndT) è parecchio più rumorosa della nostra, quindi ci sembrava l'ordine naturale delle cose.

La componente visuale è assolu-

tamente critica per il vostro show. Luci, filmati, fumo, proiezioni laser, video girati in real-time: tutti questi elementi convergono nello stesso punto per amplificare notevolmente l'impatto della vostra musica. Come avete trovato le "risorse umane" e il tempo per pianificare uno spettacolo del genere?

Le nostre "risorse umane", come le chiami tu, sono amici e artisti che lavorano nel campo. Abbiamo lavorato duro nel corso dei ventiquattro mesi precedenti per imbastire un live show degno di questo nome. Quindi abbiamo: due persone che si sono occupate della parte visuale, un talentuoso tecnico delle luci che lavora continuamente a nuove soluzioni, un eccezionale ingegnere del suono che lavora con noi dal tempo del nostro primo concerto nel 2008. I due batteristi sono una cosa nuova, lavoriamo con loro da novembre 2010. Philipp ed io non volevamo più andare sullo stage con i laptop, quindi abbiamo chiesto a degli amici se potevano aiutarci e apparentemente funziona alla grande!

Le canzoni sul CD e quelle della performance live hanno arrangiamenti diversi. Per esempio,

durante lo show il lavoro dei due percussionisti ha reso il "beat" di alcune canzoni molto profondo e potente, quasi danzabile. Nel disco questo elemento è molto ammorbidito. Partite scrivendo la versione "gentile" che si può sentire sul CD o quella più "energetica" del concerto?

I suoni elettronici sono importanti ma per noi sono un secondo step quando scriviamo e produciamo nuovo materiale. Prima di tutto, le canzoni devono lavorare nella loro forma più pura, cioè solo con piano e voce. Non abbiamo considerato l'aspetto live più di tanto mentre producevamo il debut. Quando abbiamo iniziato a prepararci allo show, invece, ci siamo resi conto che alcune parti andavano modificate per conferire alle canzoni più vita. In un certo senso il concerto adesso è una versione espansa e più potente del disco.

Sul web si legge "Hundreds combine cutting edge electronic and well selected vintage sounds". Ma da dove viene la vostra musica? Chi è il vostro ascoltatore ideale? Prima di leggere la press release non mi ero consciamente reso conto che alcuni suoni fossero "vintage", qualunque cosa intendiate con il termine.



Abbiamo utilizzato sintetizzatori old school durante la registrazione, come lo Yamaha CS-50, il Juno 6 o lo Jomox X-Base 09, ma non saprei se questo basti a definire la musica "vintage". Abbiamo però registrato sample di cose quotidiane, come cucchiari contro bicchieri di vetro, pietre che rimbalzano su un lago ghiacciato o il rumore che fa il mio divano di pelle quando viene percosso. Ovviamente i suoni sono stati poi trasformati accuratamente. Lo strumento più importante che abbiamo usato lo puoi sentire in "I Love my Harbour", si tratta di una Kalimba africana.

Per quanto riguarda gli ascoltatori ideali... le nostre orecchie. Dobbiamo essere felici con la musica che produciamo, tutto il resto viene dopo.

I vostri nomi sono ben nascosti sia nel digipack del CD che online. C'è un motivo particolare legato a questa scelta?

A dire il vero no. Però pensiamo che la musica dovrebbe parlare da sola, quindi l'importanza dei nomi è relativa. Ma faccio le presenta-

zioni: gli Hundreds sono Eva e Philipp Milner.

Gli Hundreds sono supportati dall'Initiative Musik Non-Profit Project Company con fondi provenienti dal Commissario del Governo Federale per la Cultura e i Media. Cosa significa in pratica, e quali sono i criteri artistici per essere selezionati? In generale, com'è far musica in Germania?

Devi preparare un business plan per l'Initiative Musik e mostrargli cosa intendi fare con i loro fondi: video, tour, rilasciare un singolo. Loro prendono in esame l'idea e se la ritengono valida ottieni supporto e soldi. Siamo grati del loro aiuto, senza il quale non saremmo stati in grado di partecipare all'Airwaves in Islanda l'anno scorso e molte altre cose non sarebbero mai successe. Fare musica in Germania non mi sembra diverso dal farlo in altri paesi. Siamo nati qui e ci siamo spostati ad Amburgo. Se devo dire, una bella città dove vivere, ma come Londra, Praga, Roma. Ovviamente hai bisogno di un posto da

dove iniziare. Per noi è stato appunto Amburgo: avevamo il nostro studio, i nostri amici.

Gli Hundreds saranno adesso distribuiti anche in Italia e altri paesi. Che aspettative avete per questi nuovi mercati, sia per quanto riguarda le vendite che per il potenziale live?

Non abbiamo aspettative: è il nostro primo album e il nostro primo tour europeo, vedremo! Ma ovviamente, non vediamo l'ora di passare per l'Italia a Maggio...

"We can share some safety. Some fear". Se non potessi dire queste parole alla persona che ami, a chi le diresti?

Credo che questa frase (tratta dalle lyrics - ndT) sia particolarmente personale. Ma forse la direi anche a uno sconosciuto che ha paura di volare, se mi ci ritrovassi seduta accanto in aereo. Grazie!

“Dobbiamo essere felici con la musica che produciamo, tutto il resto viene dopo.”

”



the Gramophone



VIVERE SENZA FARE RUMORE



Selezionati per voi: **Terrore, Ragione, “.**

Sentendo i Canaan per prima volta non sarebbe inusuale immaginarsi panorami alla *The Road*: case abbandonate, libri fradici e ammicchiati in montagne di carta in decomposizione, un cielo bianco e soffocante, un futuro stritolato da una totale assenza di prospettive. Più che altro, un'immobilità assordante. Ed è masticando questo concetto di immobilità, paralisi e incapacità di reagire che ci si accorge che la band milanese non descrive affatto scenari post-apocalittici. Piuttosto, i Canaan parlano di vite comuni, di routine senza significato in cui volontariamente, pur maledicendole a gran voce, ci imprigioniamo quotidianamente.

Contro.Luce è il nuovo lavoro di

una straordinaria band nota per lo più a chi i CD ancora se li va a cercare a mano. Musicalmente difficili da accostare a qualsivoglia altra formazione, tematicamente sempre avvinghiati al grigiore della depressione esistenziale, i Canaan alternano nenie darkwave a intermezzi strumentali, a volte dal retrogusto industriale, altre volte con tocchi etnici che evocano le ombre tremule proiettate da un fuoco che non scalda.

A differenza dei lavori precedenti (fra i più "recenti", il masterpiece *A Calling to Weakness* del 2002 e l'angosciante *The Usaid Words* del 2005), *Contro.Luce* è cantato completamente nella nostra (bella) lingua. "Ho preferito non tradurre per non perdere significati e

immagini che l'italiano mantiene in modo perfetto. Ero conscio del rischio di impantanarmi in un cantautorato dei poveri, ma sentivo che per questo disco era una scelta obbligata", racconta Mauro, mastermind e voce del gruppo. Anche se l'alternanza con l'inglese permetteva in passato più varietà fra le tracce, è difficile dargli torto: *Contro.Luce* è un disco profondamente italiano, che parla - nemmeno in senso particolarmente lato - di un sentire comune a tutte quelle persone imprigionate in città claustrofobiche, senza spazi, in cui più che vivere, meramente, si sopravvive cercando di non disturbare nessuno.

Senza spazio per respirare

Intervista ai Canaan

Ciao Mauro e grazie per aver accettato l'intervista. Dunque, i nostri lettori vi hanno già sentito nominare nell'articolo apparso su Players 02, "10 canzoni per suicidarsi". Non so se la cosa ti faccia particolare piacere, ma non credo di sbagliare dicendo che il tratto caratteristico dei Canaan è quello di rappresentare una realtà quotidiana claustrofobica, grigia ed immobile.

Grazie a te per lo spazio che ci dedichi. Quello che compongo è frutto della mia visione cinica, disincantata, "laterale/borderline" della vita. Non sono una persona serena, vivo male con me stesso (e ancora peggio con gli altri) e in quello che scrivo finiscono in tutto il loro splendore i gomitoli di sporcizia che mi ritrovo nell'animo. Sono immobile e vedo il mondo che mi scorre attorno, veloce, di corsa, al galoppo. È già tanto se riesco a muovere un passetto dietro l'altro come un vecchietto con il bastone. Questa sensazione di inutilità e di fragilità è una compagna di merende scomoda che fa il bello e il cattivo tempo nella mia testa malata. Se fossi sereno – e lo vorrei fortemente – probabilmente non scriverei musica, ma mi godrei le serate spaparanzato sul divano come le persone normali. Invece mi confronto ogni maledetto giorno con la mia inadeguatezza di fronte a quello che mi circonda e mi accade: inevitabile quindi che i dischi Canaan non

siano proprio solari e rilassanti.

Pensi che il sound e le lyrics dei Canaan siano legati indissolubilmente alla realtà italiana? Non so perché, ma se cerco di visualizzare le vostre canzoni mi viene sempre in mente Milano.

Sì, credo che l'ambiente in cui viviamo incida molto su quello che facciamo. Se vivessimo in Tirolo o in Sicilia sono convinto che i nostri dischi sarebbero diversi. Milano è una belva subdola, grigia, malata, soffocante, ma ha anche posti tranquilli e bellissimi; mi sento legato al grigio dello smog, alla nebbia, al freddo e alla pioggia. Milano è un BEL cancro, se mai ne può esistere uno.

Tempo fa, all'uscita de "Il Rumore delle Cose" dei Neronoia, altro tuo progetto che si muove su linee non dissimili da quelle che seguono i Canaan, abbiamo scambiato qualche breve battuta sulle difficoltà di promozione della vostra produzione musicale. All'epoca mi dicevo dispiaciuto che il materiale non avesse maggior diffusione. Che rapporto hai con i nuovi modi di distribuire musica? "Io non ho scritto per gli imbecilli, per questo il mio pubblico è ristretto", leggo nel booklet.

A costo di risultare volgare: mi sono rotto i coglioni degli scaricatori folli

che si sentono grandi esperti e – peggio ancora – grandi "supporter" perché scaricano cento dischi alla settimana ma non hanno neanche un cd originale. E mi sono rotto le palle di tutti quelli che piangono perché i cd costano cari. Stronzate. Sbattendosi un minimo si trova tutto attorno ai 10€. Se poi si crede che 10/12€ per un oggetto che dura tutta la vita e dona emozioni siano troppi, siamo veramente alla frutta. La mentalità da accattoni del "tutto subito e gratis" è ovviamente comoda, ma come chiunque può toccare con mano ha fatto e sta facendo del gran male a tutti. Le etichette piccole muoiono come mosche, i gruppi non sanno più dove sbattere la testa e finiscono nelle paludi come *maispeis* (alla puttanesca, che è quello che si merita), la gente scarica valanghe di files anonimi senza neanche ascoltarli. E rimangono "visibili" solo i gruppi enormi che hanno altri modi per raggranellare soldi. Mi spiace, io con la musica che vale qualcosa voglio un rapporto più solido, basato su un oggetto e non su una scoreggia digitale. Che poi questa sia la moda attuale è innegabile, ma io non mi rassegno. Continuerò a produrre "oggetti" fisici e continuerò a volere mettere le mie manacce su un qualcosa di reale. Per gli altri (gli imbecilli, appunto) rimane tutto il resto.



Contro.Luce, il vostro nuovo album, è stato scritto e arrangiato "nel corso degli anni". Mi sembra di capire che lavoriate una canzone alla volta, senza seguire un concept preciso. Sbaglio?

Non sbagli. Più che un gruppo vero e proprio, Canaan è un "collettivo" allargato nel quale i brani restano in cantiere in forma provvisoria anche per anni.

Registriamo in modo schizofrenico tutto quello che capita, ammucciamo montagne di frammenti e poi a biglie ferme li riorganizziamo in strutture definite, ma comunque sempre labili, sulle quali torniamo e ritorniamo decine e decine di volte. In pratica i brani prendono la loro forma definitiva solo poco prima del mixaggio finale. Abbiamo cominciato a lavorare in questo modo subito dopo *A Calling to Weakness* perché vo-

levamo provare a fare le cose con calma anziché buttare nel cesso soldi per comprare del volgare "tempo" in uno studio, senza potere improvvisare nulla. Pur con tutte le limitazioni del caso (ci mettiamo anni per finire dischi che un gruppo "vero" chiuderebbe in qualche mese) è un metodo di lavoro perfetto (per noi, ovviamente) che non cambierei per nulla al mondo.

"Terrore", il mio pezzo preferito del nuovo disco, rappresenta in un certo senso la vostra essenza. Frasi come "Senza spazio per respirare" riassumono i Canaan in una battuta. Siete in giro dal 1996: quindici anni dopo "il nero continua a cambiare"?

Non saprei dire. Come dicevo prima, mi sento sempre "fermo" e legato, soprattutto dal punto di vista mentale, e

non sono bravo ad auto-analizzarmi. Musicalmente parlando, in 15/16 anni abbiamo fatto solo sei dischi – in molti direbbero che siamo paralizzati. Inoltre non ascolto quasi mai le nostre cose, che mi nauseano e mi disgustano. Credo che il gruppo sia ancora oggi "in divenire" ma non saprei dire né quanto stiamo cambiando, né definire con precisione in che modo questi cambiamenti stiano avvenendo. Se il nero cambia, al massimo si slava un pochino e diventa grigio.

Se l'insofferenza e la noia sparissero domani dal mondo, cosa faresti?

Mi troverei altri piacevoli e simpatici compagni di avventure. Non me ne mancano di certo. Grazie e buon proseguimento. : NULLA : MAI : IN NES-SUN LUOGO :

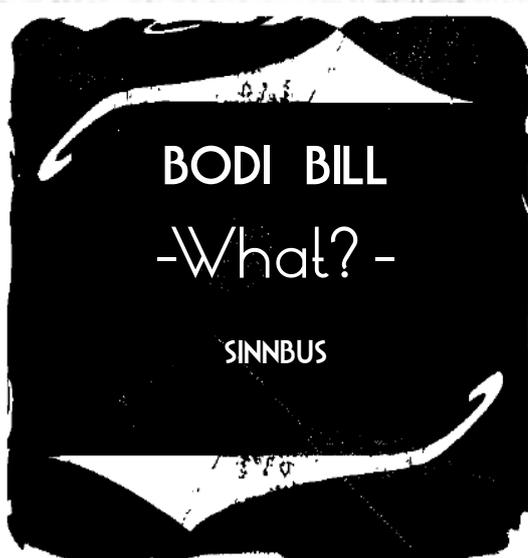
“ Se fossi sereno – e lo vorrei fortemente – probabilmente non scriverei musica, ma mi godrei le serate spaparanzato sul divano come le persone normali. Invece mi confronto ogni maledetto giorno con la mia inadeguatezza di fronte a quello che mi circonda e mi accade

”



Casa?

di Tommaso De Benetti



Selezionati per voi: *Paper, The Net, Hotel*

Dopo un primo ascolto, *What?*, terzo lavoro dei tedeschi Bodi Bill, lascia un attimo spiazzati. Per un motivo abbastanza semplice: è talmente strambo che viene difficile descriverlo o paragonarlo ad altri dischi. Solo due coordinate di massima mi sembrano appropriate: *Frysh*, l'ottimo disco di synth-psychedelic-electro-pop che alienò per sempre i Beyond Dawn dal pubblico metal e gli ultimi, spettacolari lavori dei Manes (*Vilosophe* e *How the World Came to an End*), punti di rottura per una band che aveva troppe idee adatte ad altri generi per perdere tempo con il passato.

I Bodi Bill si muovono in territori completamente elettronici, sincopati, semplici ma non semplicistici, che hanno il pregio di aggirarsi allo stomaco del-

l'ascoltatore per poi risalirne piano le viscere puntando al cervello.

What? brilla per titoli e ironia delle lyrics. *Brand New Carpet* parla di quotidiani, barzellette e di nuovi tappeti su cui piazzare i mobili. In *Hotel*, l'unica traccia con voce femminile, una signorina che ricorda un mix fra le Coco Rosie e Karin Dreijer Andersson canta "They say that if I keep on watching those violent movies, I might turn out to be a criminal one day". *Garden Dress* è la storia di un mafioso. E così via, per dieci tracce, una più straniante dell'altra.

Il beat elettronico primordiale, che in *What?* pulsa con energia sempre e comunque, è accompagnato da una voce maschile carica di carattere, sempre orientata su melodie delicate ma non banali,

talvolta perfino vagamente hip-hop, e da un tripudio di sample di qualsiasi tipo: suoni estratti da vecchi dischi, rumori creati ex novo, strumenti etnici, fino ad arrivare, non sto scherzando, a scimmie urlatrici e altri animali non meglio identificati.

Si autodefiniscono "un'ode al trial-and-error, al do it yourself e all'amicizia". Un gran casino, insomma. Come però sembra dirci la copertina, anche una pietra può diventare uno strumento musicale, e nel farlo può dare vita a strani, interessanti fenomeni.

Sola i pesci morti seguono la corrente

di Matteo Del Bo



Selezionati per voi: **Zoster, Tanto ride tanto piagne, L'isola dei serpenti**

D IY, un acronimo che per molti non vorrà dire nulla ma che nasconde in sé un concetto tanto semplice quanto efficace, l'etica del Do It Yourself. Nata in ambito prettamente punk, è l'attitudine del volere rifuggere lo strapotere delle major per rifugiarsi in autoproduzioni e piccole case indipendenti, come quelle della numerosa coalizione italiana che sta dietro a *Naufragio Universale*.

I Marnero nascono dalle ceneri dei Laghetto; al timone troviamo sempre John D.Raudo, ma le coordinate sono leggermente cambiate, allo strato hardcore e nichilista del progetto precedente ne viene sovrapposto uno di post-hardcore. Importante è mettere subito in chiaro che ci troviamo davanti a una nuova ed esaltante realtà italiana e non a una semplice opera-

zione di copiatura.

È dolorosa e scura la musica dei Marnero. Masticata e digerita la lezione impartita dai maestri, *Naufragio Universale*, nei suoi 35 minuti di durata, si dipana in 5 atti che oscillano senza soluzione di continuità fra momenti rarefatti e violente esplosioni hardcore, coadiuvate da un sapiente uso delle voci che si intrecciano e si sovrappongono con soluzioni mai banali. L'uso della lingua italiana è un plus notevole e il poter leggere testi e note di ogni canzone è semplicemente la chiave che permette di assorbire l'opera nella sua interezza, privilegio non da poco, per un disco così intenso.

Fallo da te, dicevamo, e quale miglior mezzo, se non internet, per mettere in pratica questa dichiarazione d'intenti?

<http://marnero.bandcamp.com/> è il

posto giusto per fare la conoscenza del loro universo, dove trovare musica, testi e idee. Hanno scelto di regalare il disco in formato digitale e mettere in vendita il vinile, l'alfa e l'omega, saltando a piè pari l'abusato supporto dei compact disc. Una scelta, questa, sempre più frequente, che è sintomo della rinascita di un formato immortale come il 12" e della voglia di collezionare da parte di chi i soldi li spende lo stesso, anche di fronte all'opzione gratuita.





postAtomic

> **Fl:ckrernauta** Francesco Nicita

Le foto di Francesco Nicita, in arte Fl:ckrernauta, sono parte di un percorso filosofico che inizia dal digitale e approda alle toy camera: *“un passo indietro per saltare più lontano, un lasciare la certezza di una foto perfetta ad alta definizione, per l’incognita della pellicola e della bassa definizione delle diapositive scadute”*, per citare le parole dello stesso autore.

Confrontandosi con l’analogico, il processo creativo di Francesco assume una nuova dimensione, rifiuta l’ovvio e si mette in gioco cercando la sua forza nei limiti del mezzo tecnologico usato: *“non c’è*

nessuna post-produzione o Photoshop che ti salvi: il tutto termina quando l’otturatore si chiude, avvolgi la pellicola e pensi già al prossimo scatto”.

Nelle sue immagini vediamo echi e suggestioni differenti che formano una visione complessiva anti-contemporanea. *“Non ho la pretesa di raccontare qualcosa agli altri, cerco sempre di avere un’idea, un progetto nella mente. – afferma Francesco parlando in generale del suo lavoro - Mi lascio guidare dalle macchine fotografiche: sono loro che, attraverso le loro caratteristiche, mi indicano “quale direzione” prendere, cosa e come fotografare. Quando sviluppo le mie pellicole, cerco di ricostruire il puzzle, di re-interpretare quelli che sono stati i miei percorsi mentali e fisici”*.

STILL



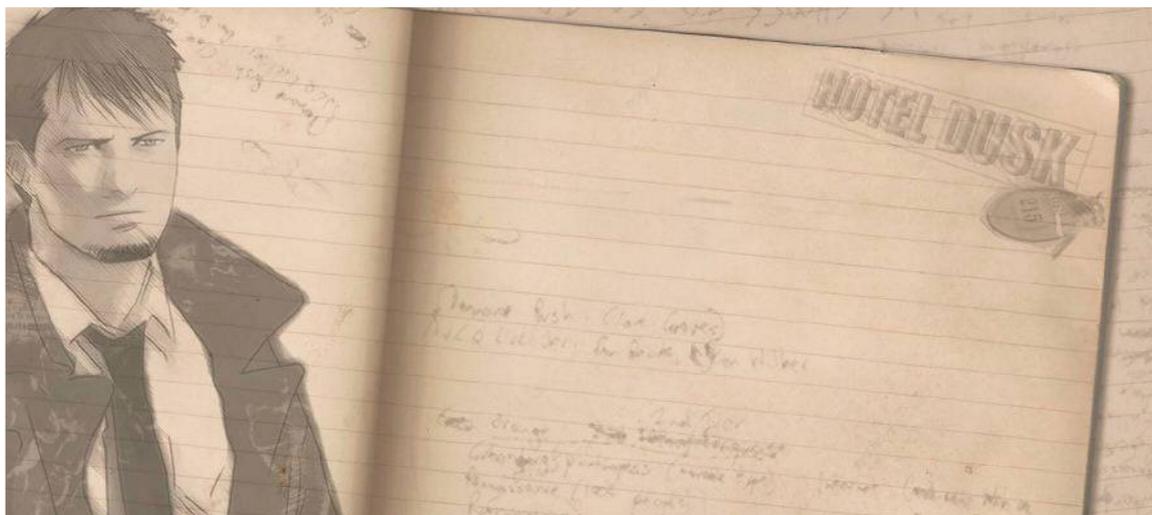




Instapaper - Questo lo leggo dopo

Il destino di un articolo interessante scovato sul web è solitamente quello di giungere all'attenzione del suo potenziale lettore quando tutto volge a sfavore di una lettura attenta. La soglia di attenzione di chi passa tempo davanti al PC è bassa, la lettura a schermo affatica gli occhi, il capo passa alle spalle con eccessiva frequenza, dello zoom su iPhone ci si stanca alla terza riga e se nessuna di queste ipotesi si verifica ci pensa l'amico d'oltreoceano a palesarsi d'improvviso su Msn/Skype/Facebook. Non c'è scampo, finirà crudelmente falciato insieme al nugolo di altre tag aperte, in mezzo alle quali si sarà infine mimetizzato. Quando torneranno alla mente le poche e meritevoli righe lette, ovviamente non ci sarà più modo di ricordarsi da dove provenisse il link o quale fosse il titolo. Certo esistono i bookmark, ma dall'arrivo della stelletta nella barra dell'URL sono un pozzo dove finisce di tutto senza accorgersene.

Instapaper è la soluzione. Si tratta di un'applicazione per dispositivi Apple e i browser Safari, Firefox e Chrome. Non per Explorer, per esplicita scelta del suo creatore Marco Arment, che nel tempo libero ha tra l'altro già sviluppato Tumblr. Instapaper, a prima vista, non pare discostarsi molto da una cartella di bookmark dove archiviare gli articoli per leggerli in seguito. Il valore aggiunto, tuttavia, va ricercato nelle diverse possibilità di fruizione degli articoli salvati. Infatti, oltre al semplice link alla pagina originale, disponibile anche off-line, si può godere di una versione testuale su sfondo bianco - o nero per la lettura notturna - privata di banner, immagini non correlate e ogni altro dettaglio che possa distrarre. Il tutto, inoltre, può essere salvato in formato epub o azw. Nel caso siate possessori di Kindle potrete inoltre impostare l'invio periodico degli articoli non letti al vostro e-reader. Insomma, la pigrizia non è più una scusa utilizzabile per contribuire alla diffusione di contenuti mordi e fuggi sul web.



Kyle Hyde, l'ex poliziotto protagonista di *Hotel Dusk: Room 215*

G Due mesi fa ho iniziato la ricerca di *Hotel Dusk: Room 215*, un titolo per Nintendo DS che sin da subito è apparso quasi introvabile. Sono partito dalle catene dell'usato sotto casa per arrivare alla grande distribuzione, passando per i rivenditori online e il passaparola. Niente. O meglio, niente che non costasse come un titolo appena uscito. Il gioco, beninteso, risale al 2007 e, se non vado errato, non è stato nemmeno uno dei titoli della piattaforma ad avere venduto di più.

Parallelamente a questa ricerca, ho iniziato a interessarmi anche alla serie del *Professor Layton*, brand di ben altro richiamo il cui debutto europeo risale comunque al 2008. Anche in questo caso, per quanto ancora presente sugli scaffali, le pochissime copie usate disponibili non erano prezzate meno di 29 euro cadauna. "Colpa di Nintendo" - mi sono sentito dire - *che ci costringe a vendere il nuovo ancora a prezzo di lancio*". L'accorgermi che l'attuale politica dei prezzi perpetrata da Super Mario non coincidesse con quella a cui ero sempre stato abituato (videogioco vecchio = prezzo inferiore), è stato un colpo a cui non ero minimamente preparato.

Mentre rientravo in ufficio dopo l'ennesima pausa pranzo infruttuosa, ho

iniziato a maturare l'idea che, per usufruire di giochi simili a quello sviluppato da Cing, fosse di gran lunga preferibile il rifugiarsi nel sottobosco delle ROM piuttosto che arricchire qualche viscido utente, capace di spacciare un gioco vecchio di cinque anni a oltre 45 euro sui più comuni canali di aste online.

Premesso che sono sempre stato un ortodosso dell'originale (persino ai tempi in cui il non avere la PSOne moddata era motivo di insulti e impropri), confesso che il fenomeno della pirateria che ha colpito Nintendo ha iniziato ad apparirmi meno antipatico di quanto non lo fosse stato sino a poco fa. Considerato che mi riconosco in tutto e per tutto nel videogiocatore medio, mi chiedo quanti siano quelli che, come me, abbiano iniziato a rivalutare il warez in quanto critici nei confronti di un sistema economico che non sembra rispettare la normale capacità di cui i videogiochi sono sempre stati delle inevitabili vittime.

Per giustificare questo comportamento, ho sentito qualcuno fare un parallelo con i giochi da tavolo, i cui prezzi non hanno subito svalutazioni nel tempo. Orbene, per quanto legittimo, ritengo che il paragone sia del

tutto insensato, visto che gli attuali produttori di tavoli da pranzo fabbricano delle superfici del tutto retrocompatibili con la copia di RisiKo acquistata da mio padre un vent'anni fa circa (e che per altro è del tutto simile a quella reperibile oggi). I videogiochi, invece, invecchiano. L'esperienza che offrono si deteriora, guastata dai colpi inferti dall'inarrestabile progresso tecnologico che li sostiene. Che senso ha, quindi, il venderli come se fossero sempreverdi, se non quello di ingannare bimbiminchia e rispettivi genitori, perennemente non informati sui giochi dati in mano ai loro figli?

L'autore

Il fatto che la moglie abbia accettato di avere un marito con dei seri problemi di dipendenza da giochini elettronici la dice lunga sui compromessi ai quali è dovuto scendere pur di evitare che la sua collezione di cartucce finisse misteriosamente nel bidone della spazzatura. Il suo sogno è quello di arricchirsi facendo il critico videoludico per le riviste cartacee, anche se chi lo conosce sostiene che sarebbe disposto a diventare semplicemente ricco. Nel mentre, trascorre la domenica mattina facendo le pulizie di casa, ipotizzando cosa accadrebbe se alla sua porta bussassero Elena Fisher e Liara T'Soni, insieme.

Ci piace un sack

intervista a

MEDIA MOLECULE

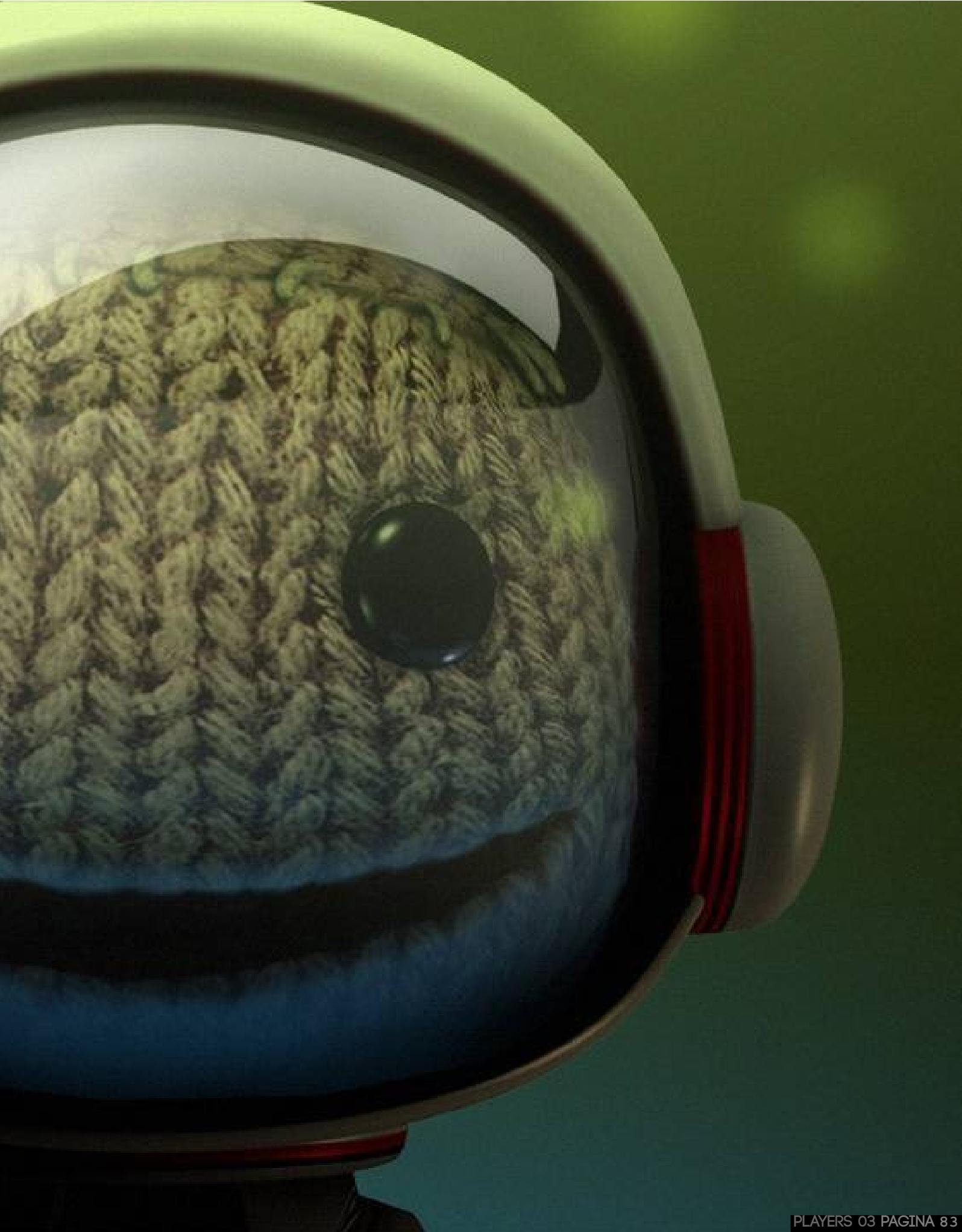
A cura della Redazione di Players

Traduzione a cura di Emilio Bellu

Media Molecule è nata nel 2006 come start-up. Puoi parlarci delle difficoltà incontrate nel far nascere una piccola casa produttrice di videogiochi?

Assumere! Le assunzioni sono state il nostro problema maggiore, e lo sono ancora. Abbiamo scoperto che la gente che sa creare giochi è spesso felicemente assunta o non è interessata a unirsi a un nuovo team che non ha ancora annunciato un gioco. Stavamo cercando di dire a tutti *"Unitevi a noi! Stiamo facendo qualcosa di fantastico che cambierà il mondo! Stiamo inventando un nuovo genere!"* ma a quanto pare la maggior parte delle start-up dicono esattamente la stessa cosa.

La comunicazione e le collaborazioni creative sono state cause di altre difficoltà principali. Passare da 3 a 4 persone, poi da 4 a 5 e così via, ci sono sembrati eventi monumentali e rivoluzionari per la compagnia. Ogni volta che arrivava qualcuno mi ritrovavo nella situazione di dovere capire come avremmo potuto dividere il lavoro efficacemente tra questo enorme gruppo di persone!



Poi abbiamo continuato a crescere, e poco a poco siamo arrivati a essere più di 40. In qualche modo siamo riusciti a mantenere le cose funzionanti, con una struttura che non si discostava poi molto da quando eravamo solo in 4. Io stesso e tutti i fondatori originali continuiamo a passare la maggior parte delle nostre giornate creando arte e scrivendo codice. L'unico modo in cui siamo riusciti a farlo, senza diventare manager e spendere tutto il nostro tempo in riunioni, è avere fiducia nei nuovi assunti e avere fiducia che tutti svolgano le proprie mansioni. Cerchiamo di assicurarci che ognuno senta di possedere una parte sostanziosa del processo creativo.

Media Molecule è stata acquisita da Sony dall'uscita di *Little Big Planet*. Cosa pensate dell'acquisizione? Adesso siete in pratica lo "Studio Little Big Planet", o avete la possibilità di fare più cose, come *Rag Doll Kung-Fu*?

Siamo fondamentalmente lo stesso studio che eravamo prima dell'acquisizione. Abbiamo il nostro incantevole ufficio, il nostro fantastico dipartimento finanziario (lo chiamiamo Mags), tappeti rosa e lampade a forma di cappello. Prima dell'acquisizione abbiamo discusso spesso con molte persone di Sony per essere certi che le due realtà avrebbero potuto funzionare bene insieme, e prima di firmare abbiamo visitato altri studi acquisiti dal colosso giapponese. Sony sembra rispettare l'importanza di mantenere intatta la cultura di una compagnia... forse hanno letto la storia della gallina dalle uova d'oro. Una piccola parte del rispetto che Sony ci dimostra viene dal darci gli strumenti per fare le cose che ci appassionano realmente. Non credo che da parte nostra o di Sony ci sia interesse a fare giochi che non hanno

nessuna possibilità di portare profitto. Molti dei nostri dipendenti sono diventati genitori durante la creazione di *LBP* e *LBP2*, abbiamo bocche da sfamare. Ma ha senso dire che lavoreremo al meglio se siamo impegnati su progetti che ci appassionano, e ci appassioniamo di parecchie cose! Ma c'è ancora molto da esplorare nel mondo di *LBP*.

***LBP* viene pubblicato e gli strumenti da voi creati vengono dati in mano ai giocatori. Qual è il primo livello che hai visto che ti ha realmente sorpreso per il modo in cui ha utilizzato gli strumenti? Al momento, quali sono le tue raccomandazioni per i migliori contenuti realizzati dagli utenti?**

Direi il "livello calcolatrice" creato nella beta originale (Little Big Calculator di Upsilonandre), uno stage dove 610 interruttori magnetici, 500 fili e 430 pistoni sono stati usati per costruire un computer funzionante che può fare addizioni e sottrazioni. Ci sono veramente un sacco di livelli incredibili creati da gente dotata di un'immaginazione straordinaria. Manteniamo un lista di livelli che ci impressionano o divertono nel nostro nuovo portale *LBP.me*, chiamato *MmPicks*. Aspettatevi di vedere questa lista ingigantirsi nei prossimi mesi quando dopo l'uscita di *LBP2* la gente comincerà a lasciarci a bocca aperta...

Sackboy è diventato una nuova - e ben riconoscibile - icona videoludica. Non è raro vedere celebri personaggi nati nei videogiochi andare oltre i confini del medium. Avete pensato che un giorno Sackboy possa divenire la star del proprio cartoon/film/fumetto? Vi piace quest'idea o preferireste un futuro solo videoludico per la mascotte?



Credo che Sackboy rappresenti la magica trinità di Play-Create-Share. Potremmo anche definirla come innocenza fanciullesca. In un certo senso sta già vivendo oltre il mondo di *LBP*, visto che molti tra coloro che possiedono i giocattoli di Sackboy non hanno giocato a *LBP*. Sarei molto contento di vedergli prendere vita in altri medium, a patto che mantenga la sua personalità. È senza dubbio un esploratore, per cui sarebbe pronto per una nuova sfida. Sarebbe interessante visitare la sua casa e capire chi sono i suoi amici. Non può passare tutto il suo tempo a salvare il mondo!

Non avete paura che l'abbondare di contenuti creati dagli utenti possa tenere qualcuno fuori dal gioco? Molti giocatori non sono riusciti a capire quali fossero i livelli da giocare nel primo *LBP*. *LBP2* promette ancora più contenuti fatti in casa... qual è il vostro piano a lungo termine?

Abbiamo lavorato molto duramente in *LBP2* per rendere semplice la ricerca di buoni contenuti. Migliorare questo aspetto è stata una delle richieste principali da parte dei nostri utenti. Inoltre, abbiamo reso molto più semplice trovare il tipo specifico di contenuti a cui siete interessati. Non è stata un'impresa facile. Abbiamo completamente riscritto tutto il codice sui server per permettere alle varie operazioni di ricerca di essere semplici ed efficienti. Poi abbiamo cambiato l'interfaccia del pod per permettere agli utenti più esperti di scavare più a fondo nel sistema di ricerca per filtrare le cose a cui sono interessati. Infine, ed è un aspetto da non sottovalutare, abbiamo creato *LBP.net* per permettere agli utenti di linkare i propri livelli fuori dal gioco. Quindi ora puoi cliccare un link in un video su YouTube e ri-

cevere l'invito per giocare il livello sulla tua PS3. Speriamo che *LBP2* possa fare per "Share" quello che *LBP* ha fatto per "Create".

Il primo *Little Big Planet* ha dato vita ad una vibrante comunità videoludica. Credete che i videogiochi basati sui contenuti generati dagli utenti siano il futuro dell'industria o che non saranno mai seducenti quanto una esperienza emozionante ma controllata come *Uncharted 2*?

Credo che ci sia abbastanza spazio al mondo per diversi tipi di esperienze videoludiche, così come c'è abbastanza spazio per diversi tipi di film e diversi tipi di cibo. Ci sono momenti in cui ti vuoi abbandonare completamente alla visione creativa altrui. A volte hai un prurito creativo che devi assolutamente fare passare. Sia solo uno scarabocchio senza un obiettivo, o imbarcarsi in un ambizioso pro-

getto collaborativo. In realtà, tutti i giochi stanno da qualche parte tra questi due estremi. Non è difficile sostenere che *Uncharted 2* abbia elementi creati dai giocatori, perché dà molto spazio alle scelte personali sul modo in cui risolvere alcuni scontri specifici. Molti tra questi giochi permettono di personalizzare il proprio eroe. Senza dubbio, un atto creativo.

Da un altro punto di vista, in *LBP* e *LBP2*, molti giocatori affrontano *LBP* in maniera più "passiva", giocando semplicemente i livelli più popolari. Da un altro punto di vista, in *LBP* e *LBP2*, molti giocatori affrontano *LBP* in maniera più "passiva", giocando semplicemente i livelli più popolari. Quindi il fatto che *LBP* sia un gioco "creativo" o "controllato" dipende da come lo si vuole affrontare.





Credo che questo sarà ancora più vero in *LBP2*, dal momento che rendiamo più semplice, per i nostri Creatori, il dare vita a esperienze di gioco più ampie e fluide. Tutti questi tipi di giochi continueranno a essere popolari e attirare diverse tipologie di persone a seconda della situazione.

La durata della vita delle console è raddoppiata e probabilmente PlayStation 3, Xbox 360 e Wii dureranno per quasi dieci anni. Come immagini le console della prossima generazione?

Personalmente sono più interessato alle nuove idee che ai nuovi hardware e tendo a concentrarmi maggiormente sul software e sul design dell'interfaccia utente. Ma certamente i nuovi hardware possono permettere nuovi tipi di interfacce e nuove tecnologie che possono a loro volta portare a nuovi tipi di esperienze di gioco. Credo che si sia finalmente raggiunto un punto nell'industria del videogioco nel quale la forza bruta dei sistemi non è più sufficiente a rendere una console attraente. Bisogna dimostrare che questa forza bruta, o più probabilmente le altre capacità della console, permettono esperienze realmente nuove. Per questo immagino che le console della prossima generazione

continueranno a portare avanti nuove tecnologie di controllo. Il design di *LBP* è stato decisamente influenzato dalle varie caratteristiche della PS3 (il controller Sixaxis, la videocamera, il disco rigido, la connessione alla rete) e questo è parte di quello che l'ha reso unico.

Cosa pensi del boom dei tablet? Credi che possano essere il futuro dell'intrattenimento o che siano solo una moda?

Non credo che una singola tecnologia possa rappresentare il futuro dell'intrattenimento. I tablet sono ottime interfacce per alcune cose, come gli ambienti a finestre e la navigazione web, ma sono peggiori per altre funzioni. Sono anche molto più intuitivi rispetto a un mouse e sono molto più adatti a essere usati in gruppo visto che si può condividere l'uso di un tablet con maggiore facilità rispetto a un computer portatile. Ma hanno un feedback tattile molto scarso, sono tastiere peggiori di quelle vere e possono fare sì che i giochi basati sull'uso dei tasti risultino poco fruibili, almeno fino a quando non vengano progettati appositamente per l'interfaccia tablet. In generale, credo sia interessante vedere la rapida evoluzione delle interfacce pensate appositamente per questo tipo di hardware.



Mm



DEAD SPACE 2



DEAD SPACE 2



Piattaforma: Xbox360, PS3, PC
 Sviluppatore: Visceral Games
 Produttore: Electronic Arts
 Versione: PAL ITA
 Provenienza: USA

Ai publisher non deve fare piacere un mercato dei videogiochi usati così florido. Di certo non piace a Electronic Arts, che ha deciso di proteggere la parte multiplayer di *Dead Space 2*, rendendola disponibile solo dopo l'utilizzo di un codice incluso nella confezione e utilizzabile una sola volta (politica peraltro già adottata con altri titoli). A chi comprerà *Dead Space 2* usato sarà precluso il gioco online, a meno di non sborsare altri soldi per sbloccarlo a pagamento.

L'ironia è che *Dead Space 2* di nuovo non ha quasi nulla da offrire. Quando il primo capitolo della saga fece il suo debutto, due anni orsono, fu subito accusato di attingere a piene mani da svariati titoli, *Resident Evil* e *Bioshock* in primis, per tacere delle palesi influenze derivanti dal mondo del cinema, *Alien* su tutti.

Brividi
DI TERRORE

di Antonio Lanzaro



La potenza del lanciafiamme è stata ricalibrata, in questo seguito riesce perfino ad ammazzare qualche nemico

Critiche forse troppo severe per un titolo che comunque riusciva ad avere una sua personalità e a proporre un nuovo universo, interessante per trama e meccaniche di

“Che Dead Space 2 sia un grande titolo lo si capisce fin dai primi minuti”

gioco. Una realizzazione tecnica eccellente faceva il resto.

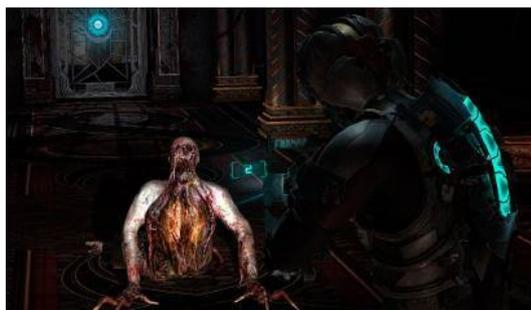
Dead Space 2 non aggiunge nulla alla formula. Ritroviamo i corridoi bui e tortuosi, i necromorfi che sbucano da ogni dove, le armi acquistabili nei negozi, la stasi con cui rallentare i nemici, tutto impeccabilmente confezionato. Chi ha adorato il primo episodio apprezzerà sicuramente questo data disk, ma non è possibile non evidenziare che l'unica vera novità sia rappresentata proprio da quel comparto multi-

player che Electronic Arts ha deciso di proteggere dal mercato dell'usato. Poco male, visto che per fortuna *Dead Space 2* resta principalmente un'avventura da gustarsi in completa solitudine.

Che *Dead Space 2* sia un grande titolo lo si capisce fin dai primi minuti. L'avventura ha un inizio brillante, riuscendo in pochi secondi a creare quello stato d'animo d'angoscia e ansia che ci accompagnerà nelle ore seguenti. Attraversare i quindici livelli di orrore e tensione smembrando necromorfi è un'esperienza avvincente, proprio come due anni fa. Il bestiario si è arricchito di nuovi mostri, ognuno con le proprie caratteristiche, come i bimbi che attaccano sempre in gruppo. Gli scontri all'ultimo sangue con i nemici si

alternano a momenti di maggiore calma. Occasionalmente saremo chiamati a risolvere qualche banale enigma ambientale per riuscire a proseguire, di solito sempre troppo guidato per rappresentare una vera sfida. Qualche miglioramento si nota nelle sezioni nel vuoto, dove i comandi sono stati perfezionati ed è più semplice muoversi e orientarsi.

L'online è una delusione. Senza appello. Richiama alla mente una delle modalità di *Left 4 Dead* (umani contro zombie), ma senza riuscire ad essere interessante per più di qualche partita. Se doveste trovarne una copia usata, non fatevi remore per via del codice per l'online già utilizzato: *Dead Space 2*, per fortuna, resta un gioco (e che gioco!) single player. Con buona pace delle discutibili strategie di Electronic Arts.





MARVEL
vs.
CAPCOM
Fate of Two Worlds

Undici anni. Tanto separa il qui presente *Fate of Two Worlds* dal precedente *New Age of Heroes*, punta di diamante della serie Vs. e titolo tutt'oggi giocatissimo. Undici, lunghissimi anni. Un'attesa biblica, tipica delle primedonne occidentali più che delle software house giapponesi, ma non per questo meno capace di far perdere le speranze anche al fan più ortodosso.

In quest'ottica, stupisce poco l'autentico terremoto che ha seguito l'annuncio dello sviluppo del terzo episodio della serie *Marvel Vs. Capcom*. Un terremoto che ha avuto come epicentro la comunità dedita al picchiaduro 2D, nel tempo ridottasi nei ranghi ma non certo nell'entusiasmo. È a questa nicchia di mercato, composta da inguaribili romantici con l'arcade stick sempre dentro allo zainetto, che si rivolge questo titolo. Anche perché, con ogni probabilità, agli occhi del neofita le novità rispetto al secondo capitolo si tradurranno solo nella pesante revisione del roster, quasi completamente rinnovato a eccezione dei soliti intoccabili, mentre il gameplay del gioco verrà riassunto con il consueto "c'è gran bagarre a schermo". Peccato, perché in **Fate of Two Worlds** le limature apportate

Piattaforma: Xbox 360, Playstation 3
Sviluppatore: Interno
Produttore: Capcom
Versione: PAL
Provenienza: Giappone

Il destino dei PICCHIADURO

di Pietro Recchi



In *Marvel Vs. Capcom 3*, gli sfondi realmente ispirati sono purtroppo pochi. La redazione del Daily Bugle è uno di questi.

da Capcom al gameplay caratteristico dei titoli Vs. sono tali da somigliare più a generosi colpi d'accetta, assestati però con la precisione di un bisturi.

Partiamo dal layout dei tasti, semplificato a beneficio del neofita che si troverà, complice un mission mode studiato ad hoc, a padroneggiare combo di una certa complessità nell'arco di poche ore. Sempre in tema combo si registra la seconda novità: come i più ricorderanno, in *Marvel Vs. Capcom 2* era possibile inanellare serie teoricamente infinite di colpi e, nonostante la cosa fosse appannaggio dei giocatori più esperti, il tutto aveva pesanti ripercussioni sulla spettacolarità, varietà e quindi sul divertimento stesso generato dagli incontri. La questione, di rilevanza macroscopica, è stata risolta da Capcom con un'elegante soluzione, nella quale al consueto damage-scaling (per i non addetti ai lavori la diminuzione del danno inferto da ciascun colpo con il proseguire della combo) si sovrappone l'inedito hit-stun decay, traducibile nella progressiva riduzione dei

frame di hit-stun che, senza entrare in dettagli tecnici, rende de facto impossibile il proseguo a oltranza della combo. L'espedito è geniale, perché se da un lato punisce la reitera-

“Un titolo imprescindibile per qualsiasi appassionato di beat 'em up”

zione di una certa sequenza di colpi, dall'altro non intacca il numero lordo di combo costruibili, promuovendone anzi lo sviluppo.

All'equazione va poi aggiunta un'ulteriore variabile, il fattore X. Parente stretto del “baroque” già incontrato nell'ottimo *Tatsunoko Vs. Capcom*, tale potere conferisce al team una serie di boost dalla durata inversamente proporzionale al numero di personaggi rimasti. Considerando che il fattore X è attivabile una sola volta per incontro, è facile capire come la sua inclusione aggiunga nuovi strati a una trama strategica già di per sé ricchissima. Purtroppo, a tanta eccellenza contenutistica non corrisponde un altrettanto valido comparto tecnico:

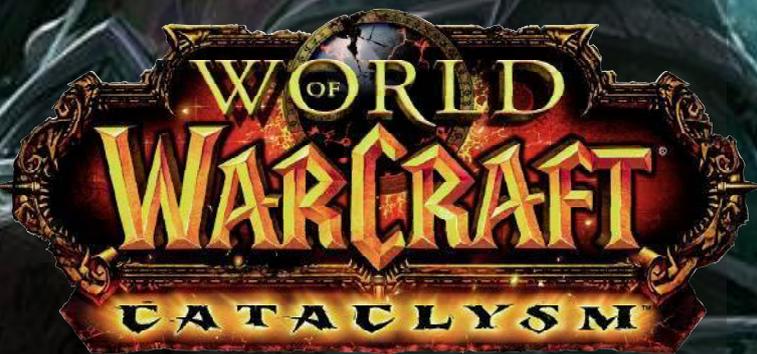
benché complessivamente sopra la sufficienza, la pulizia e l'attenzione per il dettaglio di *Street Fighter IV*, giusto per restare in casa Capcom, rimangono lontani anni luce.

Una pecca non da poco, per un titolo che fa della spettacolarità visiva uno dei suoi principali punti di forza. Sorvolando sui limiti tecnici e dando per assodata la sua assoluta bontà come picchiaduro, rimane comunque da vedere se *Marvel Vs. Capcom 3* riuscirà a restare sulla cresta dell'onda per anni, come fece all'epoca il suo prequel. Considerata la profondità del titolo, è ovviamente presto per tirare qualsiasi conclusione, anche se la recente migrazione di alcuni nomi d'eccellenza della “scena” da *Super Street Fighter IV* lascia sicuramente ben sperare. In definitiva, un titolo imprescindibile per qualsiasi appassionato di beat 'em up e un invitante biglietto d'ingresso per i semplici curiosi.



Una strana caratteristica accomunava le prime due espansioni di *World of Warcraft*, il MMORPG a pagamento più venduto e giocato di tutti i tempi. Entrambe portavano delle succose novità, concentrate in nuovi territori da esplorare per i giocatori, che facevano sembrare brutto e al contempo abbastanza inutile il mondo preesistente (e persistente, chiaramente). I personaggi di alto livello si ammucciarono nelle nuove zone (Outland per *The Burning Crusade* e Northrend per *Wrath of the Lich King*), anche geograficamente distaccate dal resto, godendo di quest strutturate in modo più intelligente, di dungeon con una difficoltà meglio calibrata, della possibilità di sfruttare nuovi strumenti e veicoli (in primis le mount volanti, inutilizzabili nelle vecchie aree) e di tante altre novità, disertando in massa i due giganteschi continenti originali del gioco, Kalimdor e Eastern Kingdoms.

Lo stacco qualitativo tra il gioco originale e le sue prime due espansioni era talmente netto che molti appassionati (drogati?) si sono chiesti più volte come mai Blizzard non ci avesse fatto caso.



Piattaforma: PC, Mac
Sviluppatore: Blizzard Entertainment
Produttore: Activision Blizzard
Versione: UK
Provenienza: USA

Quando un cataclisma RINGIOVANISCE

di Gianluca Loggia

I dungeon eroici di *Cataclysm* sono stati abbastanza difficilotti da apprezzare, rispetto a quelli della precedente espansione.



La risposta a questo legittimo interrogativo è arrivata con *Cataclysm*, terza espansione di *WoW*.

Blizzard ci ha fatto caso. *Cataclysm* è, tanto per cominciare, la prima espansione di *WoW* che non sposta tutta l'attenzione su un nuovo continente, perché un nuovo continente, in *Cataclysm*, non c'è. Ci sono, certo, nuove zone da esplorare e in cui livellare fino al nuovo limite massimo per i personaggi (fissato ora al livello 85), ma sono tutte geograficamente integrate, guarda un po', proprio nei precedentemente bistrattati Kalimdor e Eastern Kingdoms. Territori nei quali, finalmente, è possibile volare in sella a una delle proprie flying mount (prima utilizzabili, come già detto, solo nelle Outland o in Northrend). Un'intelligente rete di portali, inoltre, favorisce gli spostamenti tra queste nuove regioni e le due capitali storiche di Orda e Alleanza, ovvero Orgrimmar e Stormwind, restituendo a queste ultime l'importanza geografica, politica e commerciale che avevano

un tempo (in realtà Stormwind, capitale degli umani, se la litigava un po' con Ironforge, capitale dei nani, per il ruolo di città più importante dell'Alleanza, ma questo è un altro

"Siamo di fronte a un vero e proprio World of Warcraft 2.0"

discorso).

E non è finita qui. Tutti i miglioramenti al gameplay apportati da Blizzard nel corso di questi anni (*WoW* non si evolve solo grazie all'uscita di nuove espansioni, ma anche grazie a continue e corpose patch) sono ora facilmente apprezzabili anche da chi decidesse di costruirsi un personaggio da zero, magari scegliendo tra una delle due nuove razze disponibili, i Worgen e i Goblin. Grazie a un espediente narrativo, infatti, l'intero mondo di gioco è stato sensibilmente stravolto e ora può vantare tutte le caratteristiche più moderne di *WoW* in qualunque zona, per personaggi di qualunque livello. La differenza tra una quest affascinante e tecnologicamente evoluta, appartenente

alla nuova espansione, e una quest noiosetta e priva di "contenuti premium", appartenente al vecchio mondo, non esiste più. Il gioco ora vanta un utilizzo bello massiccio di

scene d'intermezzo (peraltro spesso scritte veramente bene)? Ottimo. Le si potrà trovare sia in quest per personaggi di alto livello, sia in quelle (bwahahahah, quest e quelle, ce l'ho fatta!) per i cosiddetti livellini.

Insomma, siamo di fronte a un vero e proprio *World of Warcraft 2.0*, che peraltro è parzialmente gratuito, nel senso che il *revamp* del vecchio mondo è disponibile (ma anche obbligatorio) anche per i giocatori che non volessero acquistare *Cataclysm* per continuare a utilizzare solo il gioco originale. Più di un'espansione, quindi. In effetti, un vero e proprio cataclisma. Che, come spesso capita, ha portato tanta distruzione, ma anche tanta, e buonissima, ricostruzione.



Il jetpack è una delle migliori trovate del gioco. Purtroppo esce di scena prima che se ne possa sfruttare a pieno il potenziale.

Piattaforma: PS3
Sviluppatore: Guerrilla Games
Produttore: SCE
Versione: English-UK
Provenienza: USA

KILLZONE 3

L'eterno INCOMPIUTO

di Massimiliano Marino

In fondo, le migliori serie videoludiche sono un po' come tragedie greche. Per entrambe, il terzo atto rappresenta il raggiungimento di un nuovo, più consapevole equilibrio. *Grand Theft Auto III* ha ispirato la produzione ludica dell'ultimo decennio, mentre *Super Mario Bros 3* e *A Link to the Past* avevano indicato la rotta a quello precedente. D'altra parte, esistono saghe che sfiorano la quadratura del cerchio senza mai raggiungerla completamente. Ed è qui che entra in scena la tragedia di *Killzone*.

Il terzo episodio della serie bellico-fantascientifica di Guerrilla inizia dove si era concluso il secondo. Dopo aver assassinato Visari, i superstiti ISA si ritrovano abbandonati nel cuore del territorio nemico, da cui dovranno fuggire contando solo sulle proprie forze. La lenta avanzata di *Killzone 2* verso il cuore nevralgico dell'impero Helghast si trasforma così in un'avventura on the road alla scoperta del pianeta Helghan.

Il cambio di passo è innanzitutto scenografico. L'alternarsi di rovine urbane e lande ghiacciate tratteggia un mondo vario ma coerente nella sua ruvidezza. Altrettanto diversificato è il gameplay, che innalza il ritmo di gioco con controlli più agili e una predilezione per le sequenze spettacolari. Ed è qui che *Killzone 3* offre il meglio e il peggio di sé. Il numero di soluzioni ludiche allestite da Guerrilla è vertiginoso. Tra una sparatoria e l'altra trovano spazio sezioni a bordo dei più disparati veicoli, senza tralasciare le dinamiche stealth, in realtà piuttosto approssimative.

In mezzo a questo turbinio di stili, *Killzone 3* stenta a trovare un'identità propria. L'originale, per quanto imperfetta, guerra di trincea del secondo capitolo si stempera in brevi schermaglie sistematicamente interrotte dall'ennesimo giro di giostra. Guerrilla ha tentato di avvicinare il monotono *Killzone* a esperienze più vivaci come *Uncharted* o *Halo*, i cui cambi di registro,

tuttavia, intervengono all'interno di meccaniche di gioco di ben altro spessore.



Il sontuoso motore grafico, il 3D stereoscopico e il supporto a Move (ottimamente implementato) rendono *Killzone 3* il gioco-simbolo dell'odierna strategia Sony.



La trama è volutamente ridicola, ma i paesaggi sono sorprendentemente vari e suggestivi.



BULLETSTORM

Piattaforma: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Sviluppatore: People Can Fly
Produttore: Electronic Arts
Versione: PAL
Provenienza: Polonia

L'estetica del MASSACRO

di Fabio Bortolotti

Il genere degli sparatutto in soggettiva si trova in un triste periodo di decadenza. Il colossale successo della serie di *Call of Duty* ci ha condannati a una serie pressoché infinita di imitatori che, con risultati altalenanti, ripropongono il suo stile lineare e soprattutto la semplicità che la rende appetibile al grande mercato dei videogiocatori della domenica. E così, le mirabolanti "esperienze cinematografiche" (leggasi: esplosioni precalcolate) e le "trame coinvolgenti" (ovvero: i terroristi/alieni/mostri sono cattivi) prendono il sopravvento sul gameplay, costringendo chi cerca una sfida interessante a buttarsi sulle competizioni online.

Bulletstorm, pur non essendo perfetto, è una felice eccezione a questa disarmante tendenza. Ha una trama volutamente stupida, a base di stereotipi testosteronici, e punta tutto sull'arte del massacro, con un sistema che ripesci gli *high score* dei bei tempi che furono. Combi-

nando gli attacchi a sua disposizione (calci, proiettili e fruste elettriche), il giocatore può eseguire delle uccisioni acrobatiche, soprannominate skillshot, che conferiscono punti in base alla loro difficoltà.

Il vero colpo di genio di *Bulletstorm* sta nel fatto che i punti in questione sono in realtà una valuta con cui acquistare proiettili e potenziamenti nei terminali presenti a ogni checkpoint. È un piccolo truccetto che obbliga il giocatore a esaminare tutte le sfaccettature del gameplay, scoprendo così le gioie della sfida e della difficoltà e partecipando attivamente alla creazione di scene spettacolari ed eccessive, ben più appaganti di un'esplosione scriptata. La grande lacuna di *Bulletstorm* è sul fronte del multiplayer, ridotto a una dimenticabile modalità cooperativa per quattro giocatori, con ondate di nemici di difficoltà crescente da abbattere (non nella campagna principale, dunque). Manca tragicamente una modalità

competitiva, ma il gameplay è così fresco che per questa volta sarete lieti di chiudere un occhio.



La trama è volutamente ridicola, ma i paesaggi sono sorprendentemente vari e suggestivi.

Benché stucchevole sulla carta, l'estetica gothic lolita di *Deathsmiles* è ben realizzata e non disturba.



DEATHSMILES DELUXE EDITION

Piattaforma: Xbox 360
Sviluppatore: Cave
Produttore: Rising Star Games
Versione: PAL
Provenienza: Giappone

Meglio tardi CHE MAI

di Pietro Recchi

A partire da *DonPachi*, la software house giapponese Cave è diventata sinonimo di shoot'em up bidimensionale, resuscitando il genere più vecchio di sempre da un oblio pressoché totale e domiciliandone lo spirito in una nuova nicchia di mercato, quella dei cosiddetti maniac shooter.

Purtroppo, nonostante che in Occidente le fila degli appassionati di questo sottogenere siano piuttosto nutrite, le conversioni dei titoli Cave per il mercato home (*DoDonPachi*, *Mushihimesama* e *Espgaluda*, giusto per citare le serie più celebri) hanno varcato raramente i confini della terra d'origine, costringendo i fan a sanguinosi import, nei pochi casi di release region-free, oppure all'acquisto di una console giapponese.

Piuttosto sorprendentemente, questo trend ha visto di recente un abbozzo d'inversione, a partire dalla pubblicazione su Live Arcade dell'interessante *Guwange*. L'uscita sui mercati PAL della versione retail

di *Deathsmiles*, ribattezzata *Deluxe Edition* in virtù dei bonus inclusi, ne rappresenta il naturale proseguo. Benché fuori tempo massimo - *Deathsmiles* risale ormai al 2007 e in Giappone ne è stato già convertito il sequel - questa release risulta parecchio gradita, così come risulta furba la scelta proprio di questo gioco per sondare l'interesse del pubblico occidentale nei confronti di uno dei sottogeneri meno accessibili dell'odierno panorama videoludico. Furba perché, all'interno di tutta la produzione Cave, *Deathsmiles* rappresenta una sorta di eccezione: in primo luogo per la direzione dello scrolling, orizzontale invece del più tipico verticale, e in secondo luogo per la difficoltà media del gioco, notevolmente inferiore rispetto alla media del genere. Beninteso, raggiungere punteggi degni di questo nome rimane sempre un'impresa per pochi eletti, ma mai come in questo caso sono garantite soddisfazioni anche al giocatore meno svezato, grazie

a un volume di fuoco nemico raramente asfissiante, per quanto fantasioso nella costruzione dei relativi pattern.



Anche se notevole, il volume di fuoco medio è ben al di sotto degli standard Cave.



La sequenza con cui affrontare i livelli del gioco è a discrezione del giocatore.

TDU2

TEST DRIVE®
UNLIMITED

Piattaforma: Xbox 360
Sviluppatore: Eden Games
Produttore: Atari
Versione: PAL
Provenienza: Francia

People from
IBIZA
di Andrea Chirichelli

Per riuscire a emergere nell'affollato panorama dei giochi corsistici disponibili per le macchine della oramai (non più così tanto) next gen, serve un'idea brillante. Oramai la leadership nel settore "grande grafica e simulazione + aura istituzionale" si gioca tra le dinastie di *Gran Turismo* e *Forza Motorsport*, il miglior arcade è *Need For Speed Hot Pursuit* (e lo resterà per chissà quanto), *Bizarre Creation* è morta e gli amanti dei rally aspettano con ansia *Dirt 3*. Così quelli di Eden Games che si inventano? Il racing game-rpg.

A ben vedere, l'ideona gli era già venuta nel 2006, al tempo del primo episodio di *TDU*, ma stavolta il meccanismo è più oliato e raffinato. L'approccio scelto è improntato allo scazzo più totale: avete due isole "cool" da esplorare (Ibiza e le Hawaii), una lunga serie di macchinoni costosissimi (mancano giusto le BMW e le Lamborghini) tra cui scegliere, delle patenti da conseguire che, pur nella loro semplicità, coinvolgono più di quelle granturistiche, e, si spera, molto tempo da

dedicare al gioco.

Già, perché *TDU2* è un motore che si scalda lentamente. La mappatura 1:1 delle location originali permette di scorrazzare liberamente per ammirare il panorama mozzafiato delle due isole (e scattare spettacolari fotografie, per i feticisti dell'immagine), cercare strade alternative, scegliere diversi tipi di competizioni cui partecipare e ambire a ottenere un ricco assortimento di collectibles. Il tutto è infiocchettato con un'infrastruttura quasi rpgistica, che permette un buon grado di personalizzazione dell'esperienza e funge da piacevole interludio tra una corsa e l'altra.

Eden Games non è certo famosa per lo spessore tecnico e la qualità grafica dei suoi titoli (leggi alla voce "pop up a iosa"), e anche questo *TDU2* paga dazio non solo ai titoli più recenti ma anche a vecchie glorie blasonate (*PG4*, giusto per ricordare *Bizarre*): nonostante ciò, la fisica delle auto è credibile e dovrebbe soddisfare anche il pilota più esigente.





Piattaforma: Nintendo DS
Sviluppatore: ChunSoft
Produttore: Aksys Games
Versione: USA
Provenienza: Giappone

Un racconto DA GIOCARE

di Davide Moretto

Vedere un gioco bollato *M* (*Mature*) su Nintendo DS è già un evento. Se poi si tratta di un titolo dove non si spara un colpo, spaccia droga o si uccidono prostitute è quasi una rarità. Il fatto che sia un'avventura grafica basata su enigmi sembra quasi impossibile. E invece *9 Hours, 9 Persons, 9 Doors* (da ora *999*) è proprio questo: un racconto a tinte fosche, e in alcuni casi splatter, che narra le vicende di nove sconosciuti rinchiusi in una nave che sta affondando, con nove ore di tempo per trovare e attraversare nove porte. Si parla di racconto perché *999* basa gran parte del suo fascino sulla narrazione degli eventi.

Il gioco infatti è assimilabile quasi a un libro-game, se si vuole fare un esempio un po' ardito, con dei momenti puzzle mai frustranti, ma anzi assolutamente soddisfacenti e ben bilanciati. Il giocatore passerà la maggior parte del tempo a scoprire cosa sta succedendo al protagonista della storia attraverso un racconto dettagliato, coinvolgente e in alcune parti decisamente "sanguinario", decidendo in al-

cuni casi la direzione da prendere e ritrovandosi di volta in volta bloccato in una stanza dove entrerà in gioco l'elemento puzzle. Ogni stanza ha solo un modo per essere superata ed è il giocatore che tramite gli indizi e gli oggetti che si trovano nella stanza stessa che deve ingegnarsi su come risolvere l'enigma.

Lo stile grafico di *999* fa l'occhiolino a *Phoenix Wright*: il character design sembra figlio degli stessi autori, mentre le location sono dettagliate e abbastanza realistiche. ChunSoft ha dato grande spazio alla rigiocabilità. Finire una sola volta *999* non è sufficiente per sapere cosa è successo veramente sulla nave, e chi è il responsabile di questo sadico gioco, ma fortunatamente gli sviluppatori hanno pensato di agevolare il giocatore dando la possibilità di skippare velocemente tutto il testo già letto e di salvare praticamente in ogni momento del gioco.

Un titolo da gustare con calma, come si gusterebbe un buon romanzo.



Tramite bivi come questo si prendono strade diverse che possono portare a finali alternativi

Non fatevi ingannare, non è la mansion di Resident Evil



Unlocked

di ANTONIO LANZARO

ACHIEVEMENTS
LOCKED



Geometry Wars: Retro Evolved 2

Con colpevole ritardo, ho finalmente fatto mio *Geometry Wars: Retro Evolved 2*.

Il primo episodio già si segnalava per alcuni obiettivi particolarmente gustosi. Uno su tutti: Pacifismo.

Per chi non conoscesse il gioco, *Geometry Wars* è uno sparatutto multidirezionale che punta su frenesia e psichedelia. Musica martellante e nemici in numero crescente, dipingono un'orgia di colori e suoni che ha il sapore di un inno all'epilessia.

Lo scopo del gioco è sopravvivere per più

tempo possibile, uccidendo nemici e accumulando punti per scalare

le

classifiche.

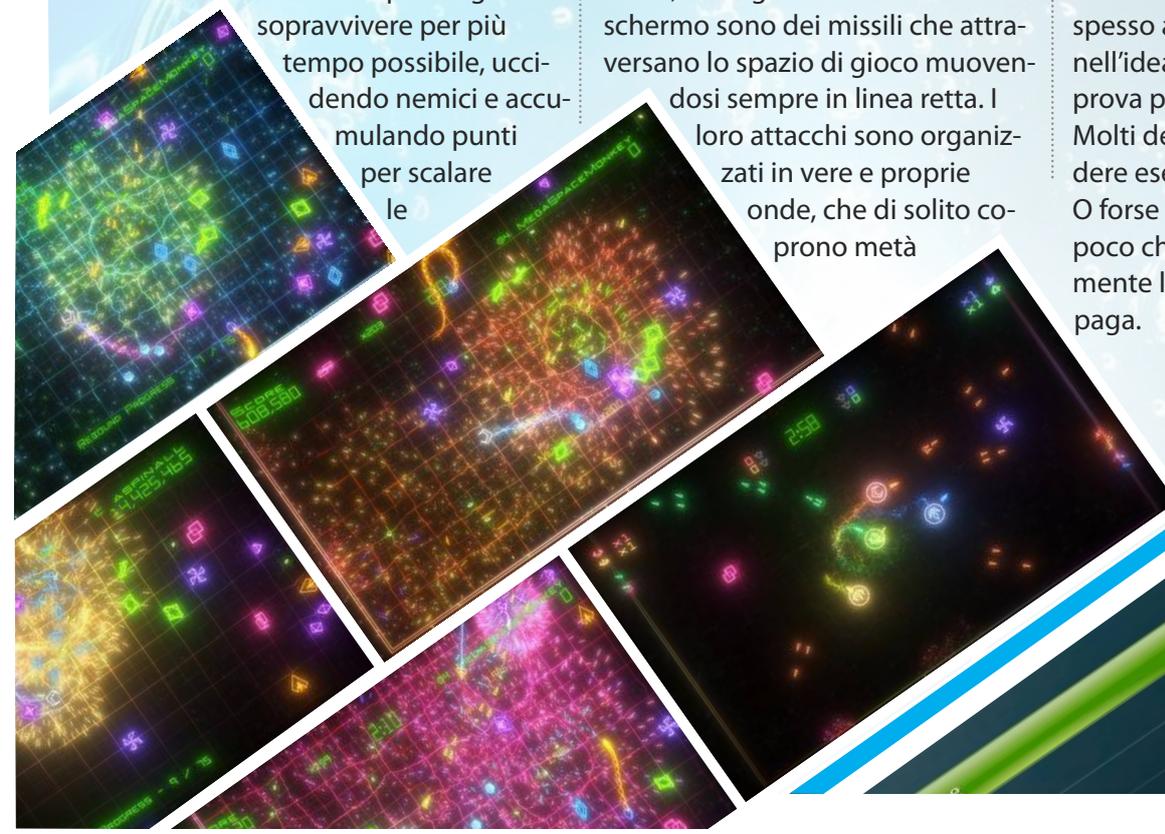
Pacifismo sovverte le regole del gioco: bisogna sopravvivere per 60 secondi senza sparare. Se all'inizio potrebbe sembrare semplice, la realtà dei fatti è ben diversa, poiché già dopo pochi secondi lo schermo sarà affollatissimo di nemici da schivare.

Anche *Geometry Wars: Retro Evolved 2* propone alcuni obiettivi originali e divertenti da giocare. Il mio preferito è Surf, legato alla modalità di gioco denominata Onde, dove gli unici nemici a schermo sono dei missili che attraversano lo spazio di gioco muovendosi sempre in linea retta. I

loro attacchi sono organizzati in vere e proprie onde, che di solito coprono metà

schermo e possono muoversi nelle quattro direzioni cardinali. Per sbloccare l'obiettivo Surf bisogna sopravvivere senza sparare fino alla comparsa dell'ottava onda. Questo è possibile restando al centro dello schermo, aspettando le onde che verranno verso di noi e muovendosi in modo tale da evitare l'impatto. Il movimento della nostra navicella ricorderà proprio quello di un surfista che cerca di cavalcare le onde dell'oceano.

L'obiettivo non è difficilissimo da ottenere. La sua bellezza, come spesso accade in questi casi, sta nell'idea e nell'ammirazione che si prova per chi l'abbia partorita. Molti designer dovrebbero prendere esempio da Bizarre Creation. O forse no: purtroppo Bizarre ha da poco chiuso i battenti. Evidentemente la genialità non sempre paga.



ARS LUDICA

videogiochi, farsi una cultura

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

Cerca su arsludica.org

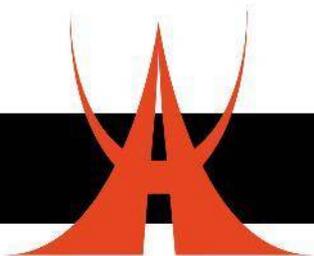
Gioco solo a Call of Duty

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

© 2010 - Privacy

Una sola voce in Italia.

visita arsludica.org



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  splinder  com

PLAYERS
RINGRAZIA PER
IL SOSTEGNO

BRUNO BARBERA

MARCO SLAVIERO

CRISTIAN TOFFANIN

LUCA RADDI

ORSO GOBBO

RAFFAELE VOTA

ANDREA ALFIERI

MATTEO BECONCINI

JACOPO DE GASPARI

MORGAN BENA

PEPPEBI

MIRKO PIOLTINI

MARCO DI TIMOTEO

VINCENZO LETTERA

MONOPOLI

FABIO LAZZARONI

ENRICO MORETTI

GIUSEPPE SASO

ANDREA VIGOGNA

PLAYERS

MUSICA CINEMA VIDEOGIOCHI LETTERATURA ARTE TV COMICS SOCIAL



Ti piace quello che facciamo? **Players** è un progetto ambizioso che ha bisogno del tuo contributo per sostenersi e proporsi in una veste a prova di futuro. Fai un salto alla nostra **raccolta fondi** per scoprire come puoi aiutare

Raccolta fondi – Parte 3

La raccolta fondi permette di gestire economicamente una roadmap iniziale composta da tre punti:

- 1- Allargare la base d'utenza facendo pubblicità alla rivista (web e soluzioni più tradizionali, a seconda dell'opportunità).
- 2- Mantenere il progetto operativo dal punto di vista pratico – pagare licenze, costi di hosting e spese di natura tecnica (nessuno dei redattori percepirà alcun tipo di compenso per la creazione di contenuti originali, se non la soddisfazione di far parte di un progetto culturalmente rilevante).
- 3- Iniziare a valutare lo sviluppo o l'acquisto di un'applicazione proprie-

taria che permetta di fruire di **Players** in versione ottimale anche su piattaforme iOS (iPad/iPhone) e Android (Galaxy Tab e altri).

Vista l'entità dei costi da sostenere (parliamo, sul lungo periodo, di migliaia di euro), crediamo che chiedere un aiuto ai nostri fan sia il modo più sincero per stabilire una connessione con l'audience: tutto quello che riceveremo tornerà indietro – gratuitamente – in contenuti di qualità, e, si spera, anche in una forma tecnologicamente al passo con i tempi.

La campagna è stata divisa in più parti per favorire il raggiungimento di obiettivi intermedi che ci permettano di monitorare la sostenibilità economica del progetto. Ogni donazione sopra i 10€ sarà ricompensata con la lista di bonus sottostanti. Donate e vi sarà dato!

PER € 1 O PIÙ

+ **la nostra eterna stima e riconoscenza: ogni grande risultato si ottiene a piccoli passi!**

PER € 10 O PIÙ

+ **Download gratuito dei nuovi numeri in PDF 15 giorni in anteprima rispetto a tutti gli altri**
+ **copertina riservata ai donatori**
+ **badge "donatore" di livello 1 sul forum**

PER € 20 O PIÙ

+ **Download gratuito dei nuovi numeri in PDF 15 giorni in anteprima rispetto a tutti gli altri**
+ **copertina riservata ai donatori**

+ **donatori ringraziati su pagina interna della rivista a lettere cubitali**
+ **badge "donatore" di livello 2 sul forum**

PER € 50 O PIÙ

+ **Download gratuito dei nuovi numeri in PDF 15 giorni in anteprima rispetto a tutti gli altri**
+ **copertina riservata ai donatori**
+ **donatori ringraziati su pagina interna della rivista a lettere cubitali**
+ **possibilità di richiedere un articolo scritto dalla Redazione su un'argomento di vostro interesse (max 4000 caratteri)***
+ **badge "donatore" di livello 3 sul forum**

* **Da concordare via mail con la Redazione. Consultare FAQ per esempi.**

PER € 100 O PIÙ

+ **Tutto quanto elencato in precedenza più:**
+ **l'articolo a richiesta può salire fino a 8000 caratteri***
+ **ospitata esclusiva su uno dei podcast audio gestiti dalla redazione, come ad esempio RingCast, Outcast, Il Tentacolo e ArsLudicast (vedi FAQ)****
+ **badge "donatore" di livello 4 sul forum**

* **Da concordare via mail con la Redazione. Consultare FAQ per esempi.**

** **Da concordare con chi conduce il podcast**

Players è un magazine che punta a stabilire un rapporto speciale con la propria audience. La rivista sarà distribuita gratuitamente, ma chi deciderà di supportare economicamente la nostra iniziativa avrà diritto a numerosi bonus ed incentivi. Questa sezione si propone di rispondere alle domande più comuni e spiegare in dettaglio il funzionamento dei bonus. Nel caso non trovaste quello che state cercando, contattateci all'indirizzo info@playersmagazine.it.

La nostra raccolta fondi è raggiungibile **CLICCANDO QUI**.

Come funziona il sistema di donazioni a Players e perché non c'è più Ulule?
Dopo aver usato la piattaforma Ulule per le prime due raccolte, abbiamo deciso di provare ad utilizzare PayPal in versione "pura", senza intermediari. Ulule ci ha dato grande esposizione, ma anche diversi problemi nell'identificare i donatori "distratti" che non lasciavano i loro dati per l'attivazione dell'account donatori.

Quali sono le ricompense (Rewards) per chi dona?
Players ha un sistema di donazioni progressivo. La ricompensa principale è l'accesso al magazine in anteprima. Tutti i tagli superiori a 10€ invece vi garantiscono piccoli bonus come segno del nostro riconoscimento. Nello specifico:

Per donazioni di 1€ o più avrete:

+ la nostra eterna stima e riconoscenza: ogni grande risultato si ottiene a piccoli passi!

Per donazioni di 10€ o più avrete:

+ Il download gratuito di tutti i nuovi numeri in PDF 15 giorni in anteprima rispetto a tutti gli altri, senza limiti di tempo
+ copertina riservata ai donatori
+ badge "donatore" di livello 1 sul forum

Per donazioni di 20€ o più avrete:

+ Il download gratuito di tutti i nuovi numeri in PDF 15 giorni in anteprima rispetto a tutti gli altri, senza limiti di tempo
+ copertina riservata ai donatori
+ donatori ringraziati su pagina interna della rivista a lettere cubitali
+ badge "donatore" di livello 2 sul forum

Per donazioni di 50€ o più avrete:

+ Il download gratuito di tutti i nuovi numeri in PDF 15 giorni in anteprima rispetto a tutti gli altri, senza limiti di tempo
+ copertina riservata ai donatori
+ donatori ringraziati su pagina interna della rivista a lettere cubitali
+ possibilità di richiedere un articolo scritto dalla Redazione su un'argomento di vostro interesse (max 4000 caratteri)*
+ badge "donatore" di livello 3 sul forum

* Da concordare via mail con la Redazione. Consultare FAQ per esempi.

Per donazioni di 100€ o più avrete:

+ Tutto quanto elencato in precedenza più:
+ l'articolo a richiesta può salire fino a 8000 caratteri*
+ ospitata esclusiva su uno dei podcast audio gestiti dalla redazione, come ad esempio RingCast, Outcast, Il Tentacolo e ArsLudicast (vedi FAQ)**
+ badge "donatore" di livello 4 sul forum

* Da concordare via mail con la Redazione. Consultare FAQ per esempi.

** Da concordare con chi conduce il podcast

Come posso pagare con PayPal?

- Cliccate sul link "Supporta Players" o sul logo PayPal nel box in alto a destra su questa pagina.
- Una volta all'interno di PayPal, inserite i dati del vostro account, se ne avete uno, o precedente a farvene uno (è piuttosto utile, se non ce l'avete ancora è giunto il momento di farlo).
- Inserite l'importo che desiderate donare seguendo lo schema ricompense illustrato qui

sopra (1-9€, 10€, 20€, 50€ o 100€) a seconda di quanto desiderate contribuire.

- Prima di confermare assicuratevi di aggiungere nelle "Istruzioni per il venditore" il nick che avete registrato sul forum, il vostro nome e cognome ed eventuali richieste aggiuntive.

- Se avete difficoltà o vi dimenticate di inserire i dati, contattateci a info@playersmagazine.it.

Che dati vi servono per attivare gli account dei donatori?

Il vostro nick sul nostro forum. Se avete donato 20€ o più, anche il vostro nome completo se volete comparire nei ringraziamenti. Se vi siete dimenticati di lasciarli nelle note, contattateci a info@playersmagazine.it. Senza questi dati non siamo in grado di darvi accesso ai numeri in anteprima!

Perché avete in mente diverse parti per la raccolta fondi?

Vogliamo essere certi di poter raggiungere obiettivi intermedi realistici. Inoltre il feedback che ci date sulle ricompense ci permette di modificare le raccolte successive per venire più incontro ai vostri gusti.

Perché dovrei farvi una donazione se la rivista è distribuita gratuitamente?

Per supportare un progetto che ti piace, in primo luogo. Se nessuno decidesse di supportarci, Players probabilmente non potrebbe continuare a lungo: facciamo del nostro meglio per mettere insieme i migliori giornalisti italiani e gli argomenti più interessanti. Tutti i collaboratori di Players sottraggono tempo e risorse ad altri progetti per rendere il magazine possibile. Nonostante la volontà di lavorare gratuitamente o con compensi simbolici, è evidente che non ce la sentiamo di gestire una rivista in perdita costante: un aiuto da parte vostra ci permetterà almeno di coprire le spese, diffondere il magazine e, sul lungo periodo, avere una rivista a prova di futuro.

Inoltre, a partire dalla donazione di 10€, i donatori potranno ricevere i numeri nuovi in PDF 15 giorni in anticipo rispetto al pubblico non pagante, con copertine esclusive (senza titoli, o diverse da quella standard) e, in futuro, anche con contenuti non disponibili nella versione standard.

Non ci sono bonus per una donazione inferiore ai 10€?

No, se non la nostra eterna riconoscenza. L'idea è stimolarvi ad un minimo investimento in cambio di contenuti di qualità. Ogni contributo sarà comunque apprezzato, a seconda delle vostre possibilità.

Posso effettuare più donazioni ed ottenere più ricompense?

Sì. Per questioni pratiche, è bene che queste donazioni (o integrazioni) raggiungano almeno la ricompensa successiva a quella che già avete. Ad esempio, se la prima volta avete donato 20€, sarebbe ideale che "l'integrazione" raggiungesse la ricompensa successiva (fissata a 50€). Quindi, nel caso specificato, dovrete donare 30€ (50€-20€). Procedere per micro-donazioni è possibile ma rende molto complesso tenere aggiornati i registri di chi ha contribuito cosa.

Una volta effettuato il pagamento, lasciate scritto nel campo note: chi siete, quale donazione avete fatto in precedenza, quale avete appena effettuato e il vostro nick sul forum. Se riceveremo tutti i dati correttamente provvederemo ad integrare la ricompensa precedente con quella nuova nel giro di qualche ora. In caso di difficoltà, scrivetececi a info@playersmagazine.it.

Come funziona il download dei PDF dei nuovi numeri in anteprima per i donatori?

Il download del PDF avviene tramite la nostra ho-

mepage, cliccando sul pulsante "Anteprima PDF Donatori", oppure dall'Archivio PDF, accessibile cliccando sul pulsante "Scarica il PDF gratuito". I numeri in anteprima sono disponibili per 15 giorni esclusivamente ai donatori. Se sei un donatore, il tuo account sul forum di Players sarà associato con la possibilità di scaricare i PDF in anteprima. Se ancora non hai un account, è arrivato il momento di crearne uno!

Lasciate nelle note della donazione il nick con cui ti sei registrato al forum o comunicacelo a info@playersmagazine.it dopo aver effettuato la registrazione. Entro 24 ore verrai aggiunto ad un gruppo speciale con i permessi per scaricare i PDF dei nuovi numeri in anteprima.

Perché i PDF in anteprima sono marchiati?

Perché le copie in anteprima sono da intendersi come personali e non condivisibili con terzi. Nel caso avessimo evidenze che questa regola è stata infranta, ci riserviamo il diritto di ritirarvi l'accesso in qualsiasi momento senza rimborsi di alcun tipo.

Come posso ottenere il badge sul forum dopo aver effettuato la donazione?

Lascia nelle note di PayPal il nick con cui sei registrato al forum o comunicacelo a info@playersmagazine.it.

Se vengo ringraziato nella rivista, che nome sarà usato?

Il nome che avete lasciato nelle note dopo il pagamento. Se ve ne siete dimenticati, scrivetececi a info@playersmagazine.it prima del numero successivo della rivista.

Come richiedo un articolo alla redazione se dono 50€ o 100€?

Contattateci a info@playersmagazine.it. L'articolo richiesto deve essere compatibile con la linea editoriale della rivista e possibilmente rientrare negli argomenti che sappiamo di poter trattare con competenza. Faremo del nostro meglio per scrivere un pezzo di vostro gradimento nel primo numero non ancora chiuso successivo alla donazione. Potete "conservare" la vostra facoltà di richiedere un articolo quanto vi pare, senza limiti temporali, ergo non sentitevi obbligati a farlo immediatamente.

La donazione di 50€ vi dà il diritto di richiedere un articolo fino a 4000 caratteri. Questo genere di articoli sono in genere opinioni o approfondimenti. Esempi di articoli validi:

- . La vostra opinione sulla violenza nella saga di Fallout
- . Le serie TV sono il nuovo Cinema?

La donazione da 100€ vi dà invece diritto a richiedere un articolo fino ad 8000 caratteri. Questi pezzi possono essere anche speciali di più ampio respiro, come ad esempio:

- . Il Cinema Nord Coreano
- . I romanzi più terrorizzanti dagli anni '80 ad oggi

Come posso contattarvi per partecipare ad uno dei podcast che gestite se dono 100€ o più?

Contattateci a info@playersmagazine.it. I podcast disponibili per l'ospitata sono al momento RingCast, ArsLudicast, Outcast e Il Tentacolo Viola. La puntata sarà pianificata a seconda delle disponibilità redazionali.

Perché dovrei pagarvi per partecipare ad un podcast? Non è come se stessi lavorando per voi?

La donazione da 100€ non va intesa nell'ottica di partecipare ai podcast, ma per supportare il progetto editoriale Players. La partecipazione non è obbligatoria e va vista solo come una sorta di omaggio ai nostri sostenitori più generosi. Se non credi di poter aggiungere molto alle trasmissioni o se non te la senti puoi tranquillamente glissare: renderemo noto il tuo sostegno in ogni caso.

