

NUMERO 14

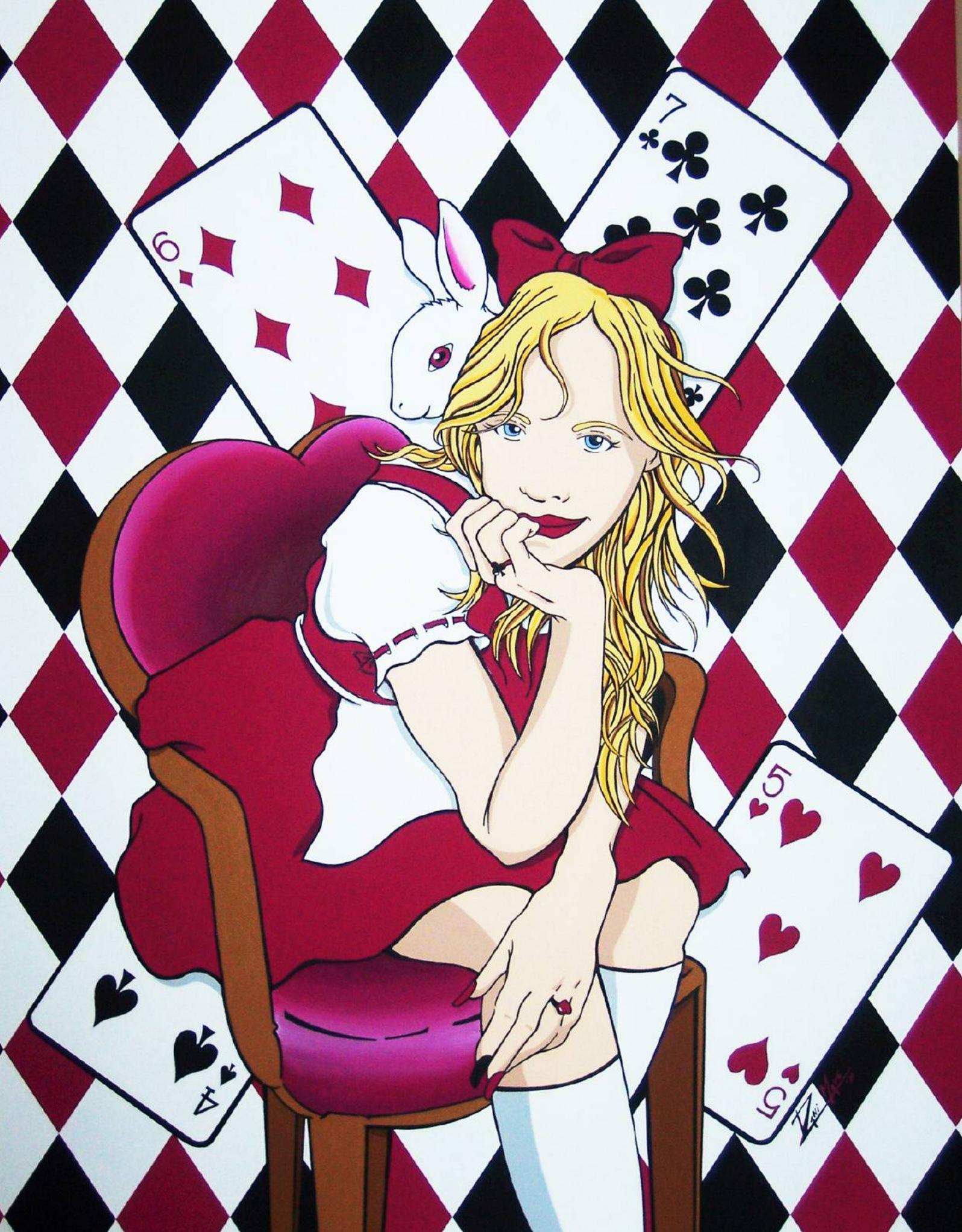
www.playersmagazine.it

PLAYERS

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









EIGHT

HIP HOP

H

I

T

S

VOL 5

RECORD

CD'S

DIN
OWER

MAYO
MATSURA

MENU

I
❤️
MUSIC



Mayo Matsura

WANTED

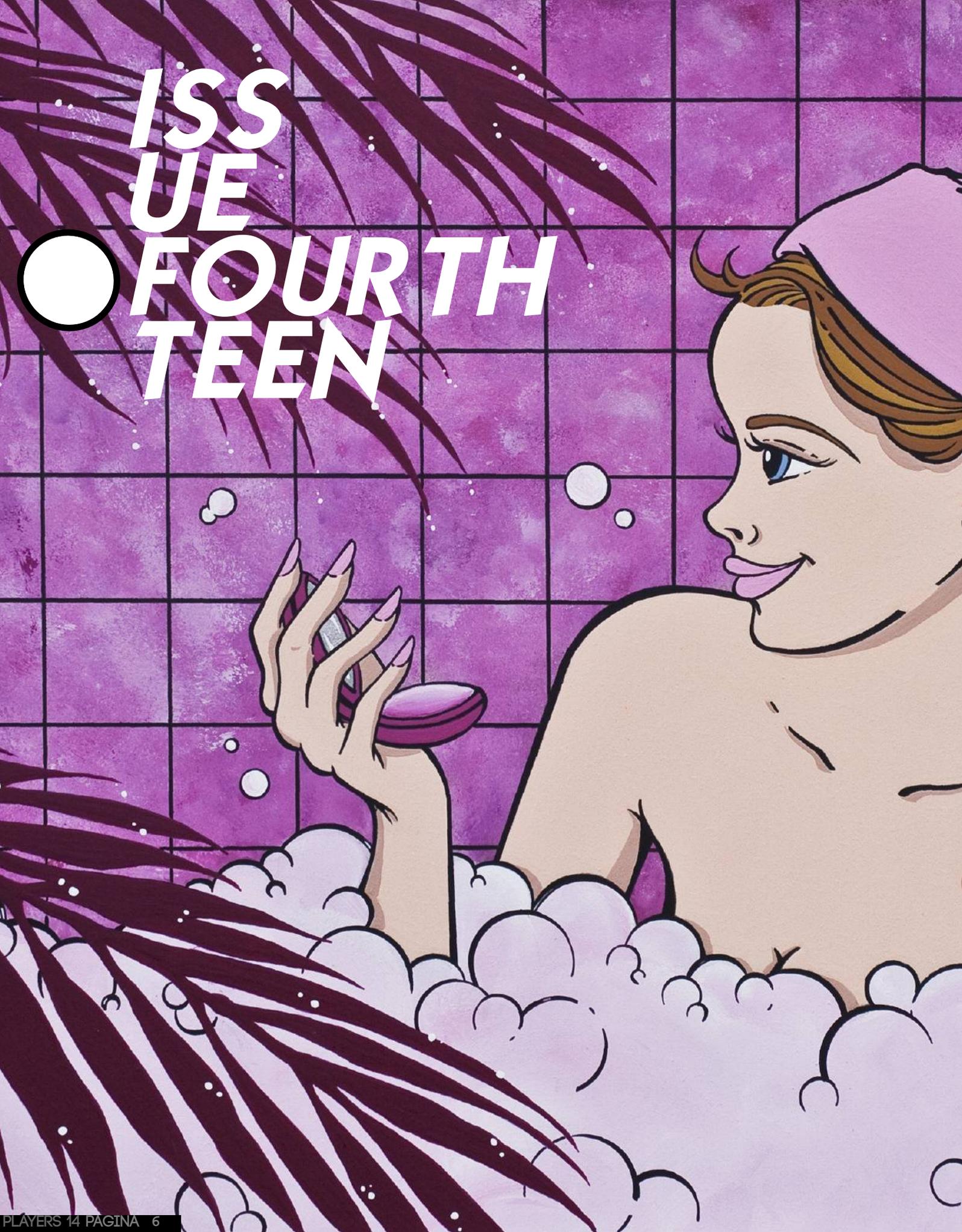
DEAD OR ALIVE



SILVER STAR

\$ 40000 REWARD

ISSUE FOURTH TEEN





PLAYERS

PROGETTO EDITORIALE

Andrea Chirichelli, Tommaso De Benetti

COPERTINA

Francesco Codolo

PROGETTO GRAFICO

Federico Rescaldani

Cristina Lanzi

Eugenio Laino

Matteo Ferrara

Gianluca Corcione

EDITING TESTI

Alessandro Franchini, Michele

Siface, Giovanni Quaglia

AREA WEB

Luca Tenneriello

REDAZIONE

Andrea Chirichelli, Tommaso De Benetti, Emilio Bellu, Federico Rescaldani, Alberto Li Vigni, Piero Ciccioli, Dario Orpallo, Marco Passarello, Matteo Del Bo, Claudio Magistrelli, Leonardo Ruffin, Cristina Lanzi, Eugenio Laino, Matteo Ferrara, Gianluca Corcione

HANNO COLLABORATO

Mattia Veltri, Flavia Vadrucci, Marco Andreoletti, Giacomo Talamini, Sergio Gianone, Pietro Recchi, Ferruccio Cinquemani, Okapi

SITO WEB

www.playersmagazine.it

INFO & PUBBLICITÀ

info@playersmagazine.it

COPYLEFT

2010/2011/2012 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 spedisci una lettera a Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

¡Arriba España!

Dani Mayo

di Andrea Chirichelli

Dani Mayo è nato il 15 settembre del 1982 in Spagna, a Valladolid. Fin da piccolo si è appassionato al mondo dei comics e dell'animazione, in particolare a quelli di matrice disneyana. Diplomatosi in turismo e senza alcuna particolare specializzazione scolastica legata al mondo dell'arte,

Dani ha iniziato a lavorare come disegnatore autodidatta, apprendendo nuove tecniche col passare del tempo. Il suo stile si è formato anno dopo anno e oggi lui stesso si definisce un artista versatile e il più completo possibile ma dotato di un proprio tratto caratteristico e immediatamente riconoscibile. I suoi lavori, effettuati rigorosamente a mano, senza supporti

digitali, sono caratterizzati da un uso intenso del colore, dall'utilizzo delle linee curve e dalla presenza di soggetti dipinti con tratto fermo e chiaro. Oggi Daniel lavora come illustratore per magazine di moda e anche per locali e ristoranti che abbellisce con la sua pittura, e si prepara per la prima mostra personale che avrà luogo a settembre a Madrid.





34

House of Lies



24

Hunger Games

32



Tibetan Dog



28

Children who chase lost voices from deep below

08 VISUAL

DANI MAYO
HEDVIG LARSSON

18 SCREENS

SPECIALE: UN ANNO DA FAVOLA
CHILDREN WHO CHASE LOST
VOICES FROM DEEP BELOW
HUNGER GAMES
TIBETAN DOG
PLAYERS GRINDHOUSE VOL.9
HOUSE OF LIES

46 PAGES

SPECIALE: DUNE
SPECIALE: FANZINES CARTACEE
IL TEMPO È UN BASTARDO
HOLY TERROR
SPECIALE DON ROSA - 2ª PARTE
L'ATTACCO DEI GIGANTI

64 GRAMOPHONE

RISE AND FALL
AL DOUM & THE FARYDS
WE ARE AUGUSTINES
ANATHEMA
MARS VOLTA

74 94



25 Anni di Metal Gear



Journey

90

78



Silent Hill Downpour



Mass Effect 3

70 GAMES

- SPECIALE - 25 ANNI DI METAL GEAR
- SPECIALE - SILENT HILL
- SPECIALE - MASS EFFECT
- SILENT HILL DOWNPOUR
- MASS EFFECT 3
- THE WITCHER 2
- KID ICARUS
- JOURNEY



Un Animale Musicale di Nome Okapi

12 stories





un ANIMALE MUSICALE di nome ØKAPI

Økapi inizia a suonare con vinili e giradischi, influenzato dalla nuova scena musicale di plagiaristi e dj radicali, mantenendo sempre l'approccio classico "acusmatico" della musica concreta ed elettroacustica. Il primo lavoro viene commissionato per un evento radiofonico organizzato da Phonurgia Nova di Arles, Francia. Negli anni partecipa ad alcuni incontri d'improvvisazione, suonando con musicisti quali Zu, Mike Cooper, Peter Brotzmann, Mike Patton, Damo Suzuki, Andy EX, Kawabata Makoto, Eugenio Colombo, Vittorino Curci, Gianni Gebbia, Roy Paci. Ha composto musica per teatro (Festival di Teatro Di Gubbio, Festival di Ostia Antica) e per rassegne d'arte contemporanea (Biennale di Venezia). Dicono del suo stile: «Nei suoi live set, Økapi mescola sonorità techno, broken-beat, electro e 8-bit con melodie klezmer, polke, musiche per bambini, idiot-pop, musica hawaiana...»





L'etologia dell'Økapi

L'Økapi é un mammifero scoperto da un ingegnere acusmatico soltanto nel 1901, vive allo stato selvaggio nella foresta di Ituri nell'Alto Zaire. È classificato come Okapia Johnstoni e conosciuto anche come "giraffa scema della foresta".

Una delle sue particolarità più curiose é quella di essere l'unico mammifero in grado di pulirsi le orecchie con la sua stessa lingua: pur di riuscire a captare le melodie bislacche della natura! Adora i canti feroci e vendicativi che lo fanno dondolare così... e lotta senza sosta per la dominazione e l'egemonia delle musiche scorrette e inascoltabili. Odia parlare di musica e certi puristi sonori di quella giungla non sono certo i suoi amici! In questi ultimi anni suona per i riti tribali dei *Dogon* e per i deliri intimisti dei *Metaxu*, ma spesso predilige la solitudine e così pubblica in solo alcuni inni alla profonia per la Illegal Art Records (piccola etichetta di una prateria americana).

Uno, nessuno e forse centomila Økapi

Maria Lai:

«Su tutte le scuole dovrebbe essere scritto: non importa se non capisci, segui il ritmo».

Cucinare. Forse appuntare una ricetta è la cosa migliore per parlare di quello che faccio con i suoni e la musica. Per lo più delle volte parto da musica in avaria, come si fa con rimasugli in frigorifero.

Dunque: raccogliere i resti di tanti dischi che avete ascoltato o che ancora non avete mai sentito. Tirate fuori anche quelli che sembrano andati a male e ormai destinati a essere buttati per sempre nella pattumiera. Tagliate e asportate i frammenti che vi sembrano più saporiti, secondo il vostro libero arbitrio. Mescolateli con delicatezza, ma anche spregiudicatezza e abbondante incoerenza. Piano piano che l'impasto monta, non riuscirete più a riconoscere un elemento dall'altro, anzi, ogni elemento comincerà a interagire autonomamente con gli altri, sfuggendovi di mano. Il tutto, secondo un principio caotico che neanche voi saprete più domare, ma in cui non potrete che rimanere coinvolti. Servite agli ascoltatori in piccole ciotole. Il pasticcio va gustato a piccoli bocconi, non sempre masticando.

Posso dire serenamente che con questo metodo dal 2000 a oggi ho messo insieme 4 dischi: *Bah!*, *Where is the Beef*, *Love Him* e l'ultimo *Opera Rotta*. L'arte del turntablism, il plagiarismo, la plunderfonia, sono le convenzioni linguistiche per addetti ai lavori che vengono usate per descrivere il bricolage che faccio. Ma alle orecchie dei più, i miei dischi sono schizofrenia, un collage di suoni e un frullato imprevedibile.





Del resto, la mia vita personale ha più che qualche assonanza con l'irreale. Sono nato a Parigi, dove ho vissuto fino all'età di due anni, fino a 6 anni sono stato nelle Bermuda, per poi trasferirmi a Bordeaux e quindi in Italia. Nelle Bermuda ero l'unico bianco in una scuola di neri. Direi che lì è cominciata la mia passione per la musica africana. In Italia ho studiato come perito in telecomunicazioni. Nella scuola industriale ho imparato a saldare, assemblare strumenti elettronici. Ora programmo in HTML con la stessa perizia, è un lavoro zen, mi perdo negli aspetti più minuscoli, ricamo sulle cose, in fondo, grafica e musica sono la stessa cosa. Quando ho cominciato ad assemblare i nastri delle cassette pensavo al collage grafico. Di questa idea mi piaceva e mi è sempre piaciuta l'idea del furto, del resto copiare gli altri fa parte dello sviluppo di ognuno di noi. Per anni ho speculato su questa idea. Ora come ora, cerco di perdere la mia memoria ogni volta che mi metto ad assemblare suoni. Perché vorrei fare qualcosa di completamente diverso da tutto quello che ho sempre fatto. Per stupire me stesso. Lo diceva Cage.

Non cerco a tutti i costi l'innovazione, sarebbe un presupposto reazionario. Abbandonarsi all'oblio per rinascere è invece un principio buddista. Ma purtroppo non sono un buddista e un po' mi dispiace, mi piacerebbe credere. Di pellegrinaggi nei luoghi di culto ne ho fatti e ne faccio tantissimi, sono stato quattro volte a Lourdes, tanto per dirne una, perché voglio capire che cos'è la fede. Ho sempre viaggiato molto e non solo per ballare. Da adolescente andavo nei festival in America. I festival dance li ho scoperti molto dopo, perché vengo da una generazione politica che diceva "bruciamo le discoteche". Ma poi, al mio primo rave, nel 1994, è successo qualcosa, sono tornato a casa e mi sono fatto un sacco di domande. Io ascoltavo musica che dissacrava se stessa, musica sperimentale, per me la musica dance non era valutabile secondo criteri musicali.

Nella musica da ballo c'è il perdersi, c'è l'abbandono dei riferimenti emotivi culturali. Però da quel momento ho cominciato a fare festival a rotta di collo e tutt'ora parto svariati mesi l'anno per raggiungere posti assurdi. Nei festival chiedo se posso suonare nelle aree per bambini. Non mi piace suonare nei club, perché non vedo il pubblico. Mentre durante i live di improvvisazione penso che la gente abbia in mente tutto e di più, ma che non ascolti la musica. Comunque ho capito che il mio lavoro non è fare musica dal vivo, non voglio che sia un lavoro, trasformarlo in un lavoro vuol dire trovare un cliché per venderlo.





UN ANNO DA FAVOLA

di Mattia Veltri

**IL FUTURO FIABESCO FRA
PICCOLO E GRANDE SCHERMO**

C'ERA UNA VOLTA... Quando nel 2005 Terry Gilliam presentò al grande pubblico *I Fratelli Grimm*, era ancora l'epoca del maghetto occhialuto, le creature della notte, i vampiri, dovevano ancora tornare sul grande schermo (grazie Stephenie Meyer, non aspettavamo altro) e Monica Bellucci era presente in un film sì e l'altro no, dividendosi la scena con Morgan Freeman (che ha poi preso il posto della Bellucci in qualsiasi pellicola dal 2005 a oggi: del resto si sa, Morgan Freeman è come il prezzemolo, sta bene ovunque).

Parlavamo de *I Fratelli Grimm*, il duo composto da Matt Damon e Heath Ledger fu protagonista di una delle pellicole peggio riuscite del "talento" di Minneapolis. A questo punto sorge spontaneo chiedersi perché questa lunga premessa, dedicata senza dubbio alcuno a un film brutto. Semplicemente perché nel 2005 Gilliam, e prima di lui Ehren Kruger — quel tipo che ha scritto solo sceneggiature per film horror o con protagonisti robot giganti col complesso di Edipo — aveva intravisto le potenzialità di quello che sarebbe potuto essere un pos-

sibile filone d'oro: le fiabe. O probabilmente era reduce da una forte dose di Mescal.

Non lo sapremo mai, ciò che realmente conta è che, a distanza di sei anni da quel film, i figli della notte sono un ricordo lontano (di nuovo grazie Stephenie Meyer, per favore torna a fare la casalinga) e le serie tv incentrate sul mondo delle favole sono all'ordine del giorno.

L'ANNO CHE VERRÀ

Siamo nel 2011, i tipi della ABC realizzano che l'anno seguente cadrà il duecentesimo anniversario dalla pubblicazione de *Le fiabe del focolare*, l'opera omnia dei fratelli Grimm (e in questo caso non mi riferisco al duo Damon-Ledger, ma a Jacob e Wilhelm Grimm), e hanno l'idea per una nuova serie tv, con protagonisti i personaggi delle fiabe trasportati nel mondo reale e dimentichi delle loro origini.

Nonostante molti facciano notare le similitudini con la serie a fumetti *Fables* e Bill Willingham, creatore della suddetta, fosse in trattativa per un adattamento televisivo della sua creazione, il team creativo composto da Adam Horowitz e Edward Kitsis (gente che ha in curriculum serial come *Lost* e *Felicity* e sono anche colpevoli del nuovo *Tron: Legacy*, ma





quella è un'altra storia) ha tenuto a precisare che i due progetti avessero spunti di partenza simili, ma finalità e target di riferimento completamente differenti.

La vita di Emma Swan (Jennifer Morrison, di recente in *Warrior* al fianco di Tom Hardy, oltre ad essere il Dr. Cameron in *House*) cambia radicalmente quando il figlio che aveva dato in adozione al momento della nascita si presenta alla sua porta chiedendole aiuto per salvare gli abitanti della cittadina in cui vive — indovinato, si chiama Storybrooke — sotto il giogo del crudele sindaco Regina Mills (altri non è che la matrigna di Biancaneve).

Completano il quadro l'enigmatico Mr. Gold — che nel mondo delle fiabe è il diabolico, si fa per dire, Rumpelstiltskin — interpretato da Robert Carlyle (uno che aveva già esplorato le vie del fantasy nel 2006 con *Eragon*, e sappiamo tutti com'è andata a finire) e la candida Mary Margaret Blanchard/Biancaneve. L'ABC, nonostante il calo degli ascolti, sarebbe intenzionata a una seconda stagione.

Discorso diverso per *Grimm*, il serial lanciato

parallelamente dalla NBC e prodotto da David Greenwalt (storico produttore di *Buffy* e *Angel*). David Burckhardt, detective della omicidi di Portland, scopre di essere l'ultimo di una lunga dinastia di cacciatori di "mostri". Nella sua, banale, missione contro il male viene affiancato da un lupo mannaro sulla via della redenzione, Monroe, da una fidanzata che non riesce a vedere il soprannaturale a un palmo dal naso e da una squadra omicidi presa di peso da una soap opera sudamericana. *Grimm* è una commistione mal riuscita di elementi soprannaturali/fantasy, vorrebbe tanto ripercorrere le orme lasciate da Sarah Michelle Gellar e compagni, ma l'assenza di Whedon si avverte non poco.

DAL PICCOLO AL GRANDE SCHERMO

Finora ci siamo concentrati esclusivamente su prodotti destinati all'intrattenimento domestico, ma la situazione per le sale cinematografiche non è differente, anzi diverse major sembrano intenzionate a cavalcare l'onda dell'entusiasmo (o a trasportare l'onta del

fallimento, se proprio siete scettici e pessimisti) per il fenomeno fiabesco: Relativity Media e Studio Canal hanno ingaggiato il talentuoso — per chi, rimane ancora un mistero — Tarsem Singh (lo stesso di *Immortals* e *The Fall*, per intenderci) per portare sul grande schermo la sempre verde storia di *Biancaneve* (il titolo originale è invece *Mirror Mirror: the untold adventures of Snow White*, derivate da cinematografia porno).

Julia Roberts recita nel ruolo della regina maligna, Lily Collins in quello della candida fanciulla e Arnie Hammer (visto di recente in *J. Edgar* di Eastwood) in quello del principe. Chiude il quartetto Sean Bean che, trattandosi di un film fantasy, probabilmente non vedrà i titoli di coda. In Italia è approdato il quattro aprile, mentre un paio di mesi più tardi, precisamente l'undici luglio, vedremo in sala l'altra trasposizione di *Biancaneve* prodotta dalla Universal Pictures: *Biancaneve e il cacciatore* (niente sforzi di immaginazione, in originale si chiama *Snow White and the Huntsman*), in cui Kristen Stewart, dimessi i

panni di Bella (ancora grazie, Stephenie), presta il volto a una versione testosterone e cruda della sfortunata fanciulla, incalzata dalla temibile matrigna, la regina Ravenna (Charlize Theron), che ha messo sulle sue tracce il cacciatore Eric, interpretato da Chris Hemsworth.

Infine nel 2013, Maya permettendo, vedremo il ritorno alla regia di Bryan Singer con *Jack the giant killer* (direttamente dalla tradizione folkloristica britannica) in cui si divideranno la scena Ewan McGregor, Bill Nighy e Nicholas Hoult (il Jack del titolo).

Se saremo fortunati, potremo vedere anche il sequel di Hansel e Gretel: *Hansel and Gretel witch hunters*, diretto da Tommy Wirkola (la mente dietro all'horror movie in salsa nazi *Dead Snow*) e con Jeremy Renner, Gemma Arterton e Famke Janssen nel cast. La trama è tanto semplice quanto funzionale: Quindici anni dopo le traumatiche vicende narrate nella storia originale, i due fratelli sono diventati dei formidabili cacciatori di taglie che rintracciano e uccidono streghe in giro per il





mondo.

PER FORTUNA C'È L'ASYLUM

Se, invece, non avete voglia di alzarvi dal divano, potete sempre fare affidamento sul nuovo spoof movie prodotto dall'Asylum, che con l'ennesimo film direct-to-dvd dal titolo poco immaginifico (non che il resto dello showbiz si sia, in effetti, spremuto più di tanto le meningi) di *Grimm's Snow White* è pronta ancora una volta a ingannare/intrattenere il prossimo. Per maggiori informazioni e per scoprire il vasto catalogo della casa di produzione vi rimando al sito ufficiale www.theasylum.cc.

RITORNO ALLE ORIGINI

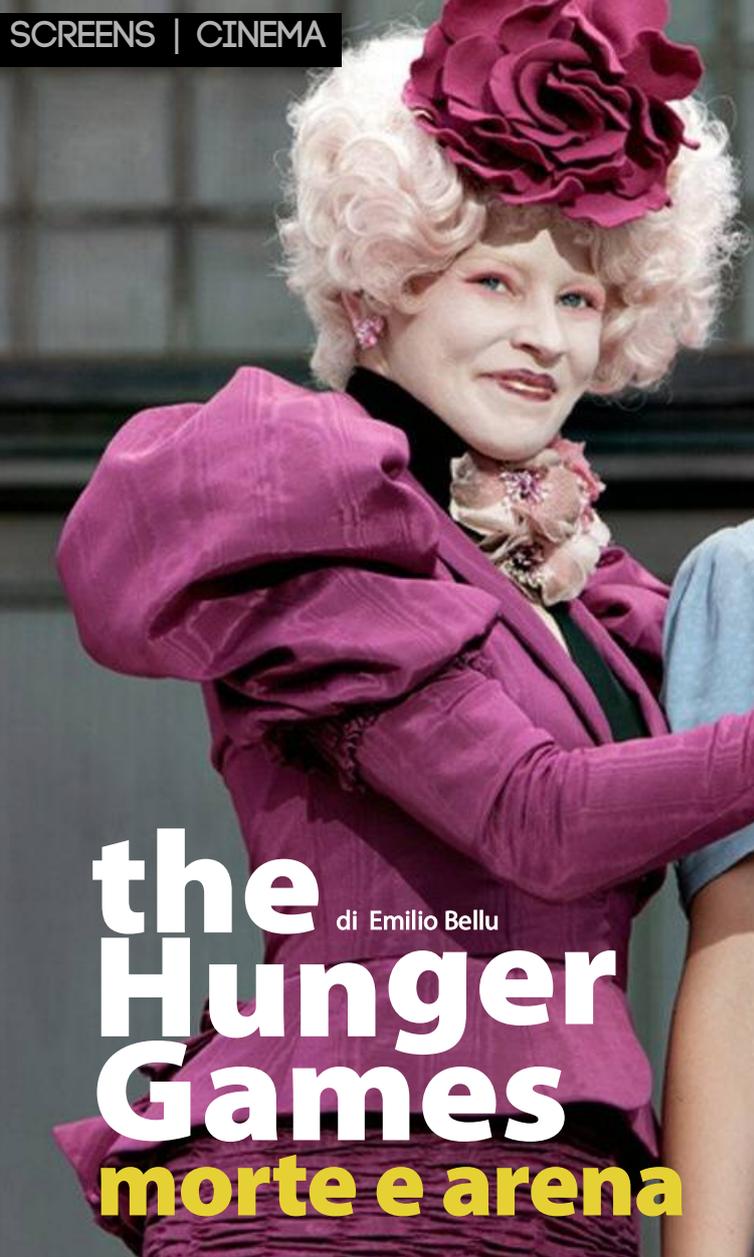
Per concludere questa breve escursione su quanto vedremo (o possiamo già vedere) a tema fiabesco, dedicherei una brevissima parentesi a *Fables* di Bill Willingham, per diversi motivi, tra cui il solidissimo impianto narrativo, i diversi spin-off che non fanno che mi-

gliorare l'esperienza complessiva, le possibilità nettamente maggiori offerte da un media, il fumetto, in cui far esplodere un pianeta non costa cinque milioni di dollari al minuto e, soprattutto, l'ottimo lavoro grafico di James Jean, le cui cover riescono a sintetizzare perfettamente il contenuto di ogni numero e non sono dei semplici riempitivi (le trovate raccolte, insieme a sketch e altro materiale, in un bel volumone edito dalla Vertigo).

Diversamente, qualora vogliate dedicarvi alla ormai desueta pratica della lettura di un libro, la Taschen ha realizzato un'edizione antologica dei racconti scritti dai fratelli Grimm, confezionata solo come la casa editrice tedesca sa fare e a un prezzo, tenuto conto della qualità e del formato, più che ragionevole.

E vissero tutti felici e contenti...

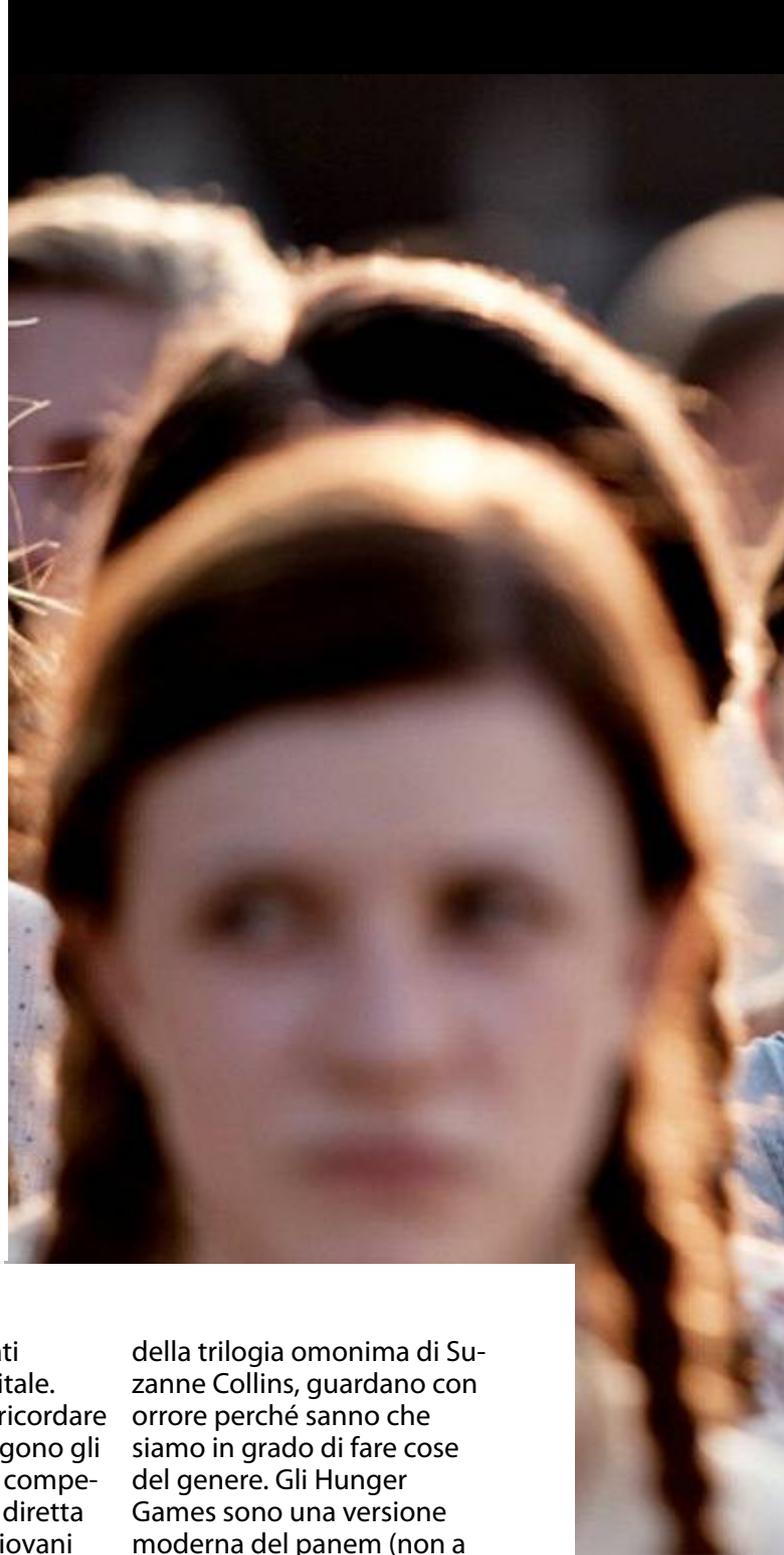




the Hunger Games

di Emilio Bellu

morte e arena



Katniss Everdeen non ha ancora compiuto diciotto anni, e la sua vita è destinata a finire in meno di una settimana. Il suo mondo è un futuro dove, sulle rovine del Nord America, una nazione ha centralizzato tutta la ricchezza e il potere in una capitale sfarzosa, mentre i dodici distretti che la circondano sono costretti a lavorare per il benessere di pochi. Decenni prima i più disagiati hanno provato a ri-

bellarsi, ma sono stati schiacciati dalla capitale. Così ogni anno, per ricordare chi comanda, si svolgono gli Hunger Games, una competizione trasmessa in diretta dove ventiquattro giovani tra i dodici e i diciotto anni, un ragazzo e una ragazza per ogni distretto, devono combattere alla morte in un'enorme arena fino a che non resta solo un sopravvissuto. È una tradizione barbara, ma i cittadini della capitale la adorano. E gli spettatori di *The Hunger Games*, il nuovo film di Gary Ross, tratto dal primo libro

della trilogia omonima di Suzanne Collins, guardano con orrore perché sanno che siamo in grado di fare cose del genere. Gli Hunger Games sono una versione moderna del panem (non a caso il nome del mondo in cui è ambientata la storia) e circenses inventato dai nostri antenati, un ritorno all'idea della violenza come catarsi e avvertimento per un mondo dove le gerarchie sono sempre fisse e chi comanda non vuole che cambino mai.

La storia di Katniss è ancora più tragica perché ha





REGIA

GARY ROSS

SCENEGGIATORE

GARY ROSS,
SUZANNE COLLINS,
BILLY RAY

ATTORI

JENNIFER LAWRENCE,
JOSH HUTCHINSON,
WOODY HARRELSON

PROVENIENZA

USA

VERSIONE

ORIGINALE





perso il padre anni prima in un incidente minerario. È l'unica responsabile del benessere di sua madre e sua sorella minore. Non pensa a scappare. Pensa a sopravvivere, armata dell'arco ricevuto in eredità dal padre. Il giorno del sorteggio per i giochi è sua sorella a essere scelta per morire. Katniss la salva nell'unico modo che le è concesso: si offre volontaria per i giochi. A essere scelto insieme a lei è Gale, il giovane figlio del panettiere del distretto. I due vengono spediti nella capitale per prepararsi ai giochi. Katniss è

un'ottima arciera, ma per vincere gli Hunger Games non serve solo l'abilità nella lotta. La competizione è prima di tutto spettacolo: Katniss deve farsi amare, conquistare il cuore della gente, nella speranza di farsi spedire qualche regalo da abbienti sponsor che potrebbero salvarle la vita e di sopravvivere per rivedere la sua famiglia; perché senza di lei, non sa se potrebbero vedere un nuovo giorno.

La trilogia di *The Hunger Games* ha avuto molto successo tra gli adolescenti di mezzo mondo, ma non po-

trebbe essere più distante da *Twilight* quanto da *Harry Potter*. Non è una serie dove le storie d'amore sono idilliache e ingenuie; Katniss è indecisa tra due ragazzi, ma trovare un fidanzato non è mai la sua priorità quando deve cercare di salvare la sua vita. E non c'è molta magia nel mondo di Panem: il racconto ha momenti di luce, ma molta più oscurità. Ross ha deciso di rispettare il tono dei libri con uno stile sobrio, spesso privo di musica, girato con inquadrature molto secche, quasi da documentario, e molti primi



piani. La scelta dello stare vicini agli attori è la più azzeccata del film. Non solo perché gli effetti speciali sono tutto tranne che notevoli, ma perché, soprattutto, *The Hunger Games* è un film dove la recitazione è a livelli altissimi. Jennifer Lawrence, già candidata agli Oscar per *Winter's Bone* e reduce da un'ottima prova in *X-Men: Last Stand*, si dimostra una delle migliori attrici della sua generazione. Sembra che stia mettendo sempre il massimo di se stessa, in ogni momento. A prescindere da quanto assurda possa essere la situazione dove si trova, la sua energia dà peso a tutto il racconto, ricorda che c'è di mezzo la vita di gente con sentimenti, speranze, desideri. E anche il resto del cast si fa valere. Stanley Tucci è fantastico nel ruolo del presentatore dei giochi; Woody Harrelson è perfetto nel ruolo di mentore riluttante; Elisabeth Banks dà umanità a un personaggio che non dovrebbe averne. Anche Lenny Kravitz fa una bella figura. Il lavoro di casting e il talento di Ross con gli attori fa sì che il film sia all'altezza di una premessa molto complessa.

The Hunger Games è anche un film che vuole essere visto da tutti. È evidente che una storia di questo tipo si possa prestare a momenti di enorme violenza, ma per quanto non lesini in intensità, non mostra molto. Prende piuttosto una pagina dal *Batman* di Nolan e distoglie lo sguardo appena prima dei momenti più atroci. Per alcuni potrà sembrare un compromesso difficile da perdonare, ma è la

scelta giusta. La scelta di Ross funziona perché permette a più persone di avvicinarsi al cuore della storia, che non è la violenza fisica, ma l'oppressione, il pericolo del potere totalitario, del pensare di potere decidere cosa sia più giusto per tutti.

Forse *The Hunger Games* è un po' troppo lungo. Chi ha letto i libri potrebbe apprezzare la straordinaria fedeltà del film agli originali, ma la seconda parte, quella dei giochi, cala molto del ritmo: nel film non possiamo vivere nella testa di Katniss e condividere le sue paure e il suo dialogo interiore, e Ross non fa abbastanza per mettere in tensione lo spettatore. L'altro "problema" di *Hunger Games* è che passa molto tempo a raccontare cose che non saranno interessanti finché non si vedranno i seguiti della storia. Il film fa un lavoro ancora migliore del libro nell'introdurre i temi centrali della trilogia, molto più attenta alla politica e ai media che ai giochi da cui prende il nome. Quello che indebolisce questo film potrebbe far sì che la trilogia si riveli straordinaria.

The Hunger Games delude a momenti solo perché sembra sul crinale di diventare un capolavoro. Non lo è, ma è anche solo la prima parte di una trilogia che chi ha letto i libri sa che porterà molte sorprese, e se fatta per bene potrà raccontare una delle storie più inquietanti e potenti degli ultimi tempi. Un racconto oscuro e intelligente, dove i sentimenti non perdono mai centralità, ma sono soffocati da un mondo complesso e mostruosamente assetato di potere.



**CHILDREN WHO
CHASE LOST VOICES
FROM DEEP BELOW**

di Andrea Chirichelli

LAPUTA RELOADED



Uno degli argomenti più dibattuti tra gli appassionati di cinema di animazione nipponica è quello relativo al nome del regista che potrebbe prendere il testimone di Hayao Miyazaki quando, speriamo il più tardi possibile, il Maestro deciderà di appendere la matita al chiodo una volta per tutte. Purtroppo, il fato avverso ha stroncato la vita di due autori (i compianti Satoshi Kon e Yoshifumi Kondō) che avevano capacità, sensibilità artistica e talento pari a quello del venerato e pluripremiato regista di *Nausicaa* e *Laputa*.

Se Mamoru Hosoda, regista degli splendidi *La ragazza che saltava nel tempo* e *Summer Wars*

sembra un ottimo candidato, ed è peraltro instradato verso una luminosa carriera, al suo nome va oggi definitivamente affiancato quello di Makoto Shinkai che, dopo il buon successo dell'intimista *5 Centimeters per Second*, fa un ulteriore passo avanti con *Children Who Chase Lost Voices from Deep Below*.

Children Who Chase Lost Voices from Deep Below racconta la storia di Asuma, una ragazzina che vive in un villaggio di campagna e, orfana di padre, passa i pomeriggi ad ascoltare la musica proveniente da una vecchia radio, ultimo ricordo del genitore. Un giorno, dopo un incontro piuttosto curioso, la sua vita viene completamente sconvolta da un ragazzo proveniente da un mondo a metà tra l'aldilà e un universo parallelo.

REGIA

MAKOTO SHINKAI

SCENEGGIATURA

MAKOTO SHINKAI

ATTORI

HISAKO KANEMOTO,

KAZUHIKO INOUE,

MIYU IRINO

PROVENIENZA

GIAPPONE

VERSIONE

ORIGINALE



In alcune interviste, Makoto Shinkai ha affermato che il suo film preferito è il Miyazakiano *Laputa*: osservando questa sua ultima opera non si fa fatica a credergli. *Children Who Chase Lost Voices from Deep Below* trasuda "Ghibli" da ogni frame di animazione, da ogni sequenza, da ogni personaggio. Molte delle tematiche trattate dal film sono pane quotidiano nell'opera di Miyazaki: l'ecologismo spinto, la nostalgia per il Giappone di un tempo, la critica alla tecnologia, la dicotomia tra bene e male, tra luci e ombre, la morte, l'amore filiale e romantico, il pacifismo.

Sotto il profilo tecnico *Children Who Chase Lost Voices from Deep Below* è una delle opere più strabilianti mai prodotte dalla feconda fucina nipponica. Un film bellissimo da vedere grazie a un uso magistrale dei colori, alla ricchezza di dettaglio in ogni sequenza, alle eccelse animazioni e all'utilizzo di effetti speciali che si amalgamano perfettamente nel contesto generale.

Fatti i doverosi complimenti alla "cosmesi" dell'opera, resta forse solo qualche perplessità sul ritmo della stessa che, perfetto nella prima parte del film, tende

a sfilacciarsi nella seconda metà, forse a causa dell'inesperienza di Shinkai nel trattare l'ambito più prettamente sci-fi della sua opera.

Probabilmente, l'eccessiva devozione ai canoni "ghiblici" rende *Children Who Chase Lost Voices from Deep Below* meno epifanico di quanto non siano state altre opere recenti nel panorama nipponico d'animazione; rimane comunque una gioia per gli occhi e si pone come la possibile definitiva consacrazione di un talento che potrebbe farcene vedere delle belle nei prossimi anni.



**HERE COMES A NEW
CHALLENGER!**

Videogiochi. Da ora, con più
Dr. Manhattan.

RINGCAST

disponibile su itunes e www.parliamodivideogiochi.it

Regista
Masayuki Kojima

Sceneggiatore
Masayuki Kojima

Attori
**Tatsuomi Hamada,
Mikijiro Hira, Toshio
Takei**

Provenienza
Giappone/Cina

Versione
Originale



THE TIBETAN DOG

Lassie non abita più qui

di Andrea Chirichelli

Tenzin, dopo la morte della madre, lascia la città in cui ha vissuto fino a quel momento per andare a vivere con suo padre in una sperduta località sull'altopiano del Tibet. Qui si scontra con un genitore che conosce poco e con una vita spartana e difficile. Un giorno è testimone di una lotta fra alcuni cani da guardia tibetani ed incontra un molosso caratterizzato dalla pelliccia dorata, che in breve tempo diventa il suo migliore amico. Ma una grave minaccia incombe...

Classica storia di formazione, *The Tibetan Dog* è un racconto convenzionale ma non per questo disprezzabile: un *Lassie* in salsa anime, caratterizzato da quel tanto di realismo e violenza

in più rispetto alla media, da elevarlo ben sopra le classiche pellicole "con animali" cui ci ha abituato il cinema americano e occidentale. Niente facili morali, grandi scene d'azione, bei dialoghi, ottimi twist e un climax finale che, per quanto prevedibile, riesce ad appassionare e coinvolgere.

Che i talenti dietro alla produzione non manchino è palese: il film è diretto dal regista Masayuki Kojima (*Monster*), disegnato nientepopodimenoche da Naoki Urasawa (*20th Century Boys*, *Pluto*) e animato da Shigeru Fujita (*Summer Wars*, *La ragazza che saltava nel tempo*), con la direzione artistica di Yuji Ikeda (*Ninja Scroll*). Insomma la qualità

c'è, e molto spesso si vede.

Quello che parzialmente deduce è l'originalità dello script che, se da una lato è efficace nel mettere in scena e raccontare il rapporto simbiotico che si instaura tra il bambino e l'animale, difetta quando cerca di allargarsi ad altre situazioni e personaggi. Molti, troppi dei soggetti (umani, i cani sembrano avere quasi maggiore personalità) che gravitano attorno al protagonista appaiono sbiaditi e bidimensionali. Piccoli dettagli surclassati dagli eccelsi valori produttivi messi in campo da Madhouse e da China Film Group Corporation, peraltro primo esempio di collaborazione fattiva a livello cinematografico animato tra Giappone e Cina.

TECH . GAMES . MUSIC . BOOKS . COMICS . CINEMA



PLAYERS
PODCAST

L'INFORMAZIONE CHE NON C'ERA
iTunes + www.playersmagazine.it

TITOLO PRODOTTO

HOUSE OF LIES

PRODUTTORE ESECUTIVO

MATTHEW CARNAHAN

CREATO DA

MATTHEW CARNAHAN

ATTORI

DON CHEADLE, KRISTEN BELL,

DAWN OLIVERI

PROVENIENZA

USA

VERSIONE

ORIGINALE



Sudore e finanza

di Emilio Bellu

Il mondo della finanza è il diavolo del nuovo decennio. Un inferno di disperati che rincorre soldi e potere, slegato dal mondo reale che viene tempestato dalle ceneri dell'hubris degli ambiziosi arrivisti che distruggono le vite degli onesti lavoratori. Questa è l'idea che l'uomo della strada si fa di un mondo che è prima di tutto molto misterioso. *House of Lies* cerca di entrare nel mondo che ha portato l'occidente in ginocchio.

Marty Kaan è nato per il mondo della finanza. Non è un banchiere o un investitore, è un consulente finanziario. Secondo la sua stessa ammissione, il suo lavoro è basato sul

nulla. Viene chiamato a risolvere problemi in enormi corporazioni che dovrebbero avere i mezzi per capire da sole che cosa stanno sbagliando. È un lavoro che richiede la capacità di capire chi si ha davanti, leggere le loro debolezze, le loro ambizioni, le loro idiosincrasie, i loro desideri. Marty è il campione di questa disciplina. È capace di distruggere chiunque con un paio di osservazioni precise, dopo aver capito esattamente che tipo di persona ha davanti. Magari dopo avere conquistato la sua fiducia.

Marty lavora con tre colleghi nella società di consulenze McKinsey & Company. È una star: è ambizioso,

sicuro di sé, brillante. La sua guida permette al suo team, composto da tre giovani promettenti, di risolvere tutti i casi che affrontano. La vita professionale di Marty è ottima. Quella privata, meno. È un padre single, e la madre di suo figlio è folle, e sua rivale professionale. Ma, grazie tra l'altro anche all'aiuto di suo padre, Marty riesce a dare una buona vita alla sua famiglia, che gli vuole bene. Fuori dalle mura di casa, Marty è un animale sbizzarrito. Gli piace vincere, andare a letto con chiunque, prendere droghe. Finché il suo lavoro, la sua famiglia e il suo privato continuano a mantenere il loro equilibrio, tutto va bene.



Quando, però, le tre realtà cominciano a influire l'una con l'altra, la sua vita crolla. E le fragilità di Marty cominciano ad affiorare in superficie, mostrando una personalità molto più complessa di quella che cerca di vendere a chi lo circonda.

Marty Kaan è interpretato da Don Cheadle, un attore enorme da sempre, qui alle prese con un ruolo affascinante, perfetto per un attore del suo calibro. Marty è un attore, nasconde il suo dolore dietro un muro di finta sicurezza che lui stesso costruisce per proteggere un temperamento straordinariamente sensibile, il vero segreto dietro alla sua straordinaria capacità nel leggere le persone. *House of Lies*, creata e prodotta da Matthew Carnahan, funziona so-

prattutto grazie alla sua interpretazione, ma anche per uno stile abrasivo, che descrive il mondo che racconta senza sconti sia alla sua miseria che al suo potere di seduzione. Ogni puntata è percorsa da terribili bassezze e da momenti di grande umanità. E da tantissimo sesso, spesso ben poco seducente, il tipo che gente disperata usa per riempire per qualche istante il buco nero nella loro anima. Tutto il cast dà grandi prove, e al fianco di Cheadle spicca Kristen Bell, capace di apparire allo stesso tempo glaciale, seducente, fragile e rocciosa, in un ruolo che gioca molto con quello della donna in un mondo straordinariamente sessista.

House of Lies è una delle serie meglio recitate e più brutalmente one-

ste che girino in televisione. Ricorda che dietro agli enormi gruppi finanziari, che per molti funzionano come mostri senza scrupoli, ci sono esseri umani. Spesso rotti, ambiziosi, irrazionali, che possono fare crollare una corporazione per un tradimento, un capriccio, o per distruggere un nemico. Non ci sono grandi piani o cospirazioni. C'è solo un cumulo di nervi che tiene in ostaggio mezzo mondo.

L'ultima scena di *House of Lies* è fatta solo di sguardi, due primi piani che si alternano in un dialogo muto, infuocato. La fine perfetta per una serie che è una lezione continua di recitazione, e una delle più oneste esplorazioni dei desideri umani che si sia vista da tempo.

players

GRINDHOUSE 09

di piero ciccioli

Dopo l'esordio di 1990: *I Guerrieri del Bronx*, il fenomeno dei film italiani a tema postatomico acquista gradualmente corpo e non si esaurisce nella sola trilogia diretta da Castellari. Tra il 1982 e il 1984, diversi mestieranti nostrani cominciano a cavalcare il crescente successo internazionale dei cloni made in Italy di *Mad Max 2*. La competizione tra i vari registi dediti al filone si esprime finanche al livello dei titoli dati alle pellicole, i quali cercano di attirare l'attenzione del pubblico promettendo vicende collocate sempre più lontano nel futuro. Si crea, così, un grottesco ed esilarante gioco al rialzo, in cui, al

Sergio Martino che esordisce con 2019: *Dopo la Caduta di New York* (1983), Giuliano Carmineo risponde con *Gli Sterminatori dell'Anno 3000* (1983).

Al di là dei nomi, si tratta in tutti i casi di epigoni di 2019: *I Nuovi Barbari*, che si differenziano tra loro solo per le trovate strampalate o involontariamente comiche, scaturite dall'estro del regista di turno. Ne *Gli Sterminatori dell'Anno 3000*, per esempio, Carmineo cerca di accattivarsi l'attenzione degli spettatori più giovani introducendo un coprotagonista adolescente, salvo poi immolarlo sull'altare dei contenuti violenti, giacché, a circa metà del film, il personaggio viene legato per le braccia a due moto, che partono in corsa, strappandogli via gli arti. Martino, invece, mira alla spettacolarizzazione del prodotto, rimpolpando la sceneggiatura di 2019: *Dopo la Caduta di New York* con mutanti, cyborg, astronavi dirette ad Alpha Centauri (letteralmente) e una brutale gara tra macchine armate, concettualmente ripresa da *Death Race 2000* (1975)... ma tra il dire e il fare c'è di mezzo il budget. Così, l'eccessiva pretenziosità del progetto viene messa a nudo impietosamente dalla realizzazione fattivica degli elementi succitati, come le automobili da combattimento, coraz-

zate con ridicoli scudi in stile greco-romano, che sembrano il residuo di qualche peplum anni Sessanta.

Nella mischia si butta anche Joe D'Amato. Il regista, durante il suo periodo di transizione dal genere horror al porno, trova il tempo per dirigere due postatomici: *Endgame - Bronx Lotta Finale* (1983) e *Anno 2020, i Gladiatori del Futuro* (1984). Il primo condivide l'atteggiamento velleitario della pellicola di Martino, perciò, nel tentativo di mescolare insieme neonazisti, ninja, scimmie antropomorfe a *la Planet of the Apes* (1968) e uomini-pesce stupratori (!), il film finisce per risultare una carnevalata da commedia dell'arte. Il secondo, invece, è un allucinato esperimento che spinge il genere sino alle soglie dello spaghetti western, proponendo lo scontro tra una banda di predoni post-nucleari e una tribù di pellerossa.

Nel 1985, George Miller mette a tacere tutti gli emuli italiani con *Mad Max Beyond Thunderdome*, il primo colossal postatomico vero e proprio, frutto di una coproduzione Australia-USA, capace di garantire al regista production values hollywoodiani. Il dazio da pagare è l'impegno a utilizzare toni più edulcorati rispetto a quelli adottati nei due prequel, per fare rientrare la pellicola nel rating PG-13 di MPAA (*Mad Max*

APOCALYPSE YESTERDAY

parte 2:
dai Sette Colli di
Roma al Monte
RUSHMORE

VV

VV

Nel 1982, una Sandahl Bergman appena reduce dal ruolo di Valeria nel film Conan il Barbaro torna a vestire i panni dell'amazzone bella e fatale con She, un postatomico con elementi fantasy, che anticipa la svolta stilistica intrapresa dal filone all'indomani di Mad Max Beyond Thunderdome. Risulta da antologia lo scontro tra un gladiatore romano, un guerriero medievale e la protagonista, sullo sfondo di una discarica



.. eine verrückte Reise in die Zukunft

SANDAHL BERGMANN * HARRISON MULLER * GORDON MITCHELL



sowie Quin Kessler, David Goss und David Brandon
 Produzenten: Helen und Eduard Sarlui * Regie: Avi Nesher * Produziert von: Renato Dandi * Musik: Rick Wackemann (Yes)
 Kamera: Sandro Mancori * Drehbuch: Avi Nesher * Schnitt: Nicholas Wentwort





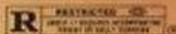
Nel sottofilone dei postatomici aventi per protagoniste delle amazzoni in puro stile heroic fantasy si conta anche *The Sisterhood* (1988), dove se ne vedono letteralmente di tutti i colori, tra militari in mimetica armati di spadone a due mani, arcieri à la Robin Hood, le immancabili macchine blindate, guerriere barbare che imbracciano mitragliatrici e valchirie in grado di sparare raggi laser dagli occhi!

IN 2021
ALL WOMEN ARE SLAVES!
ALL MEN ARE THEIR MASTERS!
UNTIL...

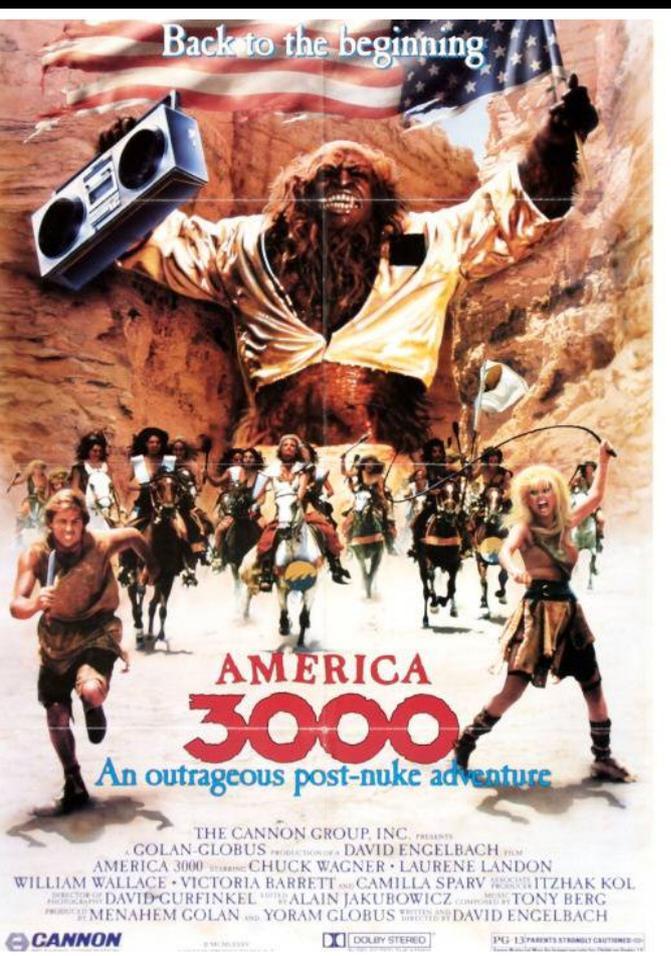


the SISTERHOOD

Starring REBECCA HOLDEN • CHUCK WAGNER • LYNN HOLLY JOHNSON • BARBARA HOOPER
Written By TOM CLEAVER Music By JIM LATISON Associate Producer ANNA ROTH
Produced and Directed By CIRIO H. SANTIAGO



© 1987 Concorde Pictures



e *Mad Max 2* erano stati bollati come R in USA). Per questa ragione, pur riprendendo i temi, l'immaginario e diversi personaggi dagli altri film della serie, Miller introduce una violenza meno cruda, mai esplicita, talvolta ai limiti del cartonesco. Anche l'ottica generale subisce dei cambiamenti, in quanto si viene a squarciare quel velo di nichilismo, divertito ma cinico, che adombrava i precedenti episodi, per lasciare filtrare una luce di speranza. Quest'ultima s'incarna in una comunità di bambini nati nel dopobomba, selvaggi e abbigliati come dei piccoli barbari, a cui Max cede il testimone del futuro dell'umanità. Si tratta di un elemento originale anche sul piano estetico, che suggerisce l'idea d'inserire nel genere postatomico elementi parentali all'heroic fantasy. Proprio attorno a tale concetto si sviluppa l'ultima evoluzione del filone, che vede protagonisti cineasti statunitensi.

A dare il via al sottogenere è *Robot Holocaust*, un allucinato film direct to video del 1986, dove una sorta di Conan post-nucleare, affiancato dalla versione low budget dell'androide C-3PO di *Star Wars* (1977), affetta con il suo spadone a due mani vermi alieni, mutanti di ogni tipo e robot armati di mazza ferrata, più simili a dei guerrieri medievali. Nello stesso anno esce per il grande schermo *America 3000*, che ipotizza un futuro in cui, dopo l'apocalisse atomica, l'umanità è dominata da un impero di amazzoni, dove i maschi sono trattati come

schiavi. Un gruppo di uomini ribelli, aiutato da un buffo mutante à la bigfoot, riesce infine a ricostituire la parità dei sessi, secondo il principio "facciamo l'amore, non facciamo la guerra".

Durante gli anni seguenti, il sottogenere viene frequentato anche da attori di un certo livello. In *Steel Dawn* (1987), Patrick Swayze è un improbabile barbaro del futuro che stermina il solito gruppo di predoni del deserto, partecipando anche a uno scontro tra bighe in salsa dopobomba, con buggy munite di rostri al posto dei carri. Il Rutger Hauer di *The Blood of Heroes* (1989), invece, è un gladiatore che combatte nella versione postatomica dei ludi circensi romani, per riconquistare la propria libertà. Chiude il ciclo *Dune Warriors* (1990) con David Carradine, dove si arriva addirittura a "postnuclearizzare" la cavalleresca giostra della lancia, sostituendo ai cavalli delle motociclette corazzate.

Nel 1991, il collasso dell'URSS e la conseguente fine della Guerra Fredda dissolvono le paure di un possibile olocausto nucleare, facendo diventare di colpo obsoleto il tema postatomico e rendendolo, perciò, scarsamente sfruttabile nell'ambito del cinetrash. L'apocalisse di celluloido, però, è solo rimandata, giacché Miller sta riesumando la saga di *Mad Max* attraverso ben due film: *Mad Max: Fury Road* e *Mad Max: Furiosa*. Riusciremo a vederli prima della fine del mondo?





la fotografa che venne dal freddo

> Hedvig Larsson

<http://www.hedviglarsson.fotosidan.se/index.htm>

Hedvig Larsson nasce a Gothenburg, in Svezia, nel 1989. Per seguire il padre, un economista che lavora per associazioni operanti nel settore dello sviluppo sostenibile, si trasferisce con la famiglia in Africa per un certo periodo di tempo. La madre è una scultrice di fama internazionale, mentre i due fratelli lavorano uno come pianista jazz a Copenhagen, l'altro come gestore dell'allevamento di cavalli di famiglia, che consta di ben 60 esemplari purosangue.

I cavalli, spesso presenti nei suoi scatti, hanno ricoperto un ruolo importante nella sua vita. Provetta amazzone, Hedvig Larsson ha vinto spesso i campionati nazionali d'equitazione; ha appeso la sella al chiodo solo nel 2008 quando, trasferitasi da sola a Copenhagen, ha iniziato a dedicarsi full time alla fotografia.

Nella capitale danese ha frequentato Fata Morgana, la scuola più importante per tutti gli aspiranti fotografi. È stata assistente del celebre fotografo Noam Griegst, vincitore del "Best fashion photographer of the year" in Danimarca durante i Fashion Awards. Quest'anno Hedvig terrà in Svezia, in autunno, la sua prima esibizione personale.











MEZZO SECOLO DI DUNE

DI MARCO PASSARELLO



È TORNATO IN LIBRERIA UNO DEI CICLI FANTASCIENTIFICI PIÙ AMATI DI TUTTI I TEMPI

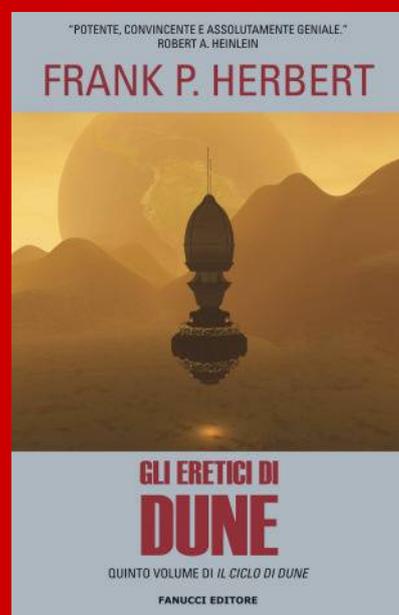
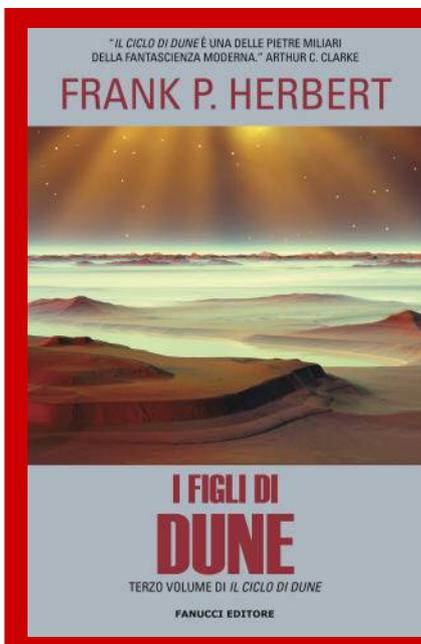
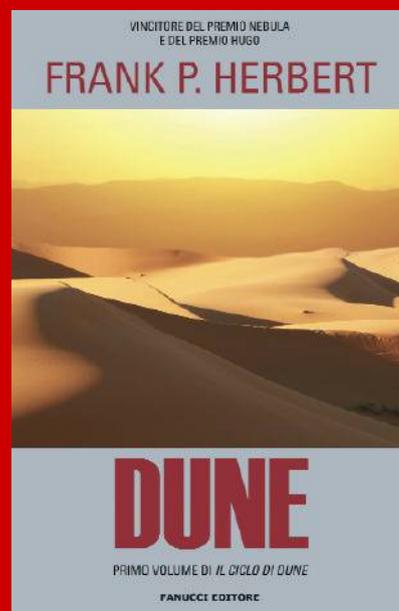
Chissà se Frank Herbert, quando nel 1965 diede alle stampe *Dune*, si rese conto che stava pubblicando "il più grande romanzo di fantascienza di tutti i tempi". Probabilmente no: all'epoca era un autore di fama molto limitata. Quel libro gli era costato sei anni di lavoro e aveva collezionato un gran numero di rifiuti. Quando uscì diventò istantaneamente un bestseller, e raggiunse presto uno status di culto paragonabile a quello di opere come *Il Signore degli Anelli*.

Unico nel suo genere

La trama di *Dune* è piuttosto complessa, e possiamo riassumerla solo a grandi linee. L'ambientazione è in un lontano futuro, in cui l'umanità ha colonizzato un gran numero di sistemi stellari. Tuttavia imprecise catastrofi del passato hanno spinto gli uomini a rinunciare a qualunque forma di intelligenza computerizzata. Al suo posto

vengono utilizzati esseri umani mutati, come i mentat, veri computer umani, o gli esseri deformi della Gilda Spaziale. Costoro necessitano di una sostanza chiamata spezia, prodotta unicamente sul pianeta Dune, un luogo desertico dove l'acqua è preziosissima, abitato da una misteriosa popolazione dagli occhi completamente azzurri, i Fremen, e da aggressivi vermi giganti. La società è governata da un sistema neo-feudale, e l'imperatore concede il governo di Dune al duca Leto Atréides, ma si tratta in realtà di un complotto per ucciderlo e destinare invece il pianeta alla famiglia rivale degli Harkonnen. Tuttavia il figlio di Leto, Paul, sopravviverà grazie all'aiuto delle Bene Gesserit, una sorellanza religiosa che trama nell'ombra per controllare politicamente l'impero. Unitosi ai Fremen, Paul diventerà un condottiero della resistenza contro gli Harkonnen, e riuscirà, grazie anche ai poteri di preveggenza acquisiti in virtù della spezia, a rovesciare l'imperatore.

È forse eccessivo chiamare *Dune* il più grande romanzo di fantascienza di tutti i tempi, come decretò un sondag-





gio della rivista *Locus* nel 1975. Si tratta comunque di un'opera molto importante, non solo per il grande successo di pubblico, ma anche per la profonda influenza che ha esercitato su tutto il genere. Tra le sue particolarità c'è quella di situarsi ai confini tra fantascienza e fantasy: pur essendo ambientato nel nostro universo e senza tracce esplicite di magia, ha molti ingredienti che somigliano a

quelli di opere puramente fantastiche (un luogo speciale che permette di ottenere poteri superumani; una gerarchia di tipo feudale; armi che somigliano a quelle di antichi cavalieri, e così via). D'altra parte però si tratta anche di un romanzo che si libera di tutte le convenzioni della space opera avventurosa per mostrarci un pianeta a tutto tondo, con una sua ecologia e una sua politica molto complesse.

Queste due caratteristiche insieme gli permisero di attirare un vasto pubblico pur essendo un'opera molto innovativa.

Cinque seguiti

Dopo il colossale successo di *Dune*, Herbert proseguì la vicenda con altri cinque romanzi. *Messia di Dune* e *I figli di Dune* descrivono le ulteriori vicissitudini di Paul Atrides nell'interpretare il proprio ruolo di predestinato. Il successivo *L'Imperatore-Dio di Dune* vede invece il figlio di Paul, Leto II, tramutarsi in un mostruoso e immortale ibrido tra verme delle sabbie e essere umano, destinato a dominare il pianeta. Ulteriori intrighi successivi alla morte di Leto II sono descritti in *Gli Eretici di Dune* e *La Rifondazione di Dune*. L'opinione diffusa è che i cinque seguiti non valgano quanto l'originale. La principale critica che viene mossa a Herbert è quella di non avere approfondito gli aspetti del suo universo lasciati in ombra dal primo libro, preferendo invece riproporre situazioni già collaudate. Ciononostante la serie nel suo insieme è sempre stata popolarissima, e ha probabilmente avuto un notevole effetto nel rafforzare l'idea, piuttosto deleteria, che i romanzi di fantascienza debbano presentarsi in "cicli".

Verso il film

L'idea di portare sullo schermo un romanzo così popolare e affascinante emerse molto presto ma, prevedibilmente, non fu facile da mettere in pratica. Il primo a tentare fu il regista underground franco-cileno Alejandro Jodorowski, che riuscì a interessare al progetto una serie impressionante di

personalità. Artisti visuali come Moe-bius e Hans-Rudi Giger firmarono i bozzetti preparatori, per la colonna sonora si parlò dei Magma e poi dei Pink Floyd, mentre gli interpreti avrebbero dovuto essere Orson Welles, Gloria Swanson, Mick Jagger, Alain Delon e nientemeno che il pittore surrealista Salvador Dalí nella parte dell'Imperatore. Narra un aneddoto che Dalí avesse chiesto una cifra oraria astronomica per la propria partecipazione, e che Jodorowski l'avesse accordata senza batter ciglio, per poi progettare

di ripiegare su un altro giovane e promettente regista: David Lynch.

I film di David Lynch

Quando gli fu proposto di realizzare *Dune*, Lynch si trovava in un momento peculiare della sua carriera. Aveva alle spalle un film underground realizzato praticamente in clandestinità (il disturbante *Eraserhead*), e un altro che si era portato a casa otto inaspettati Oscar (*The Elephant Man*). Stava perciò ricevendo proposte di ogni genere (in-

nella produzione di quello che sarebbe diventato il suo capolavoro, *Velluto Blu*, accettò di dirigere *Dune*, pur non sapendo nulla del libro (pare che avesse capito male e che per qualche tempo fosse convinto che il titolo fosse *June!*).

La lavorazione fu travagliata. Lynch si trovò per la prima volta a lavorare a un film ad altissimo budget, su un complicato set appositamente costruito all'estero, costretto a continui compromessi con i produttori che lo avevano chiamato perché facesse un film di fantascienza diverso dagli altri, ma volevano comunque assicurarsi che riportasse i soldi a casa. Il cast contava molti nomi famosi (Max Von Sydow, Silvana Mangano, José Ferrer), ma in parti di scarso rilievo. Il protagonista era invece il giovane sconosciuto Kyle McLachlan, che in seguito Lynch avrebbe voluto come agente Cooper nel suo celebre serial *Twin Peaks*. Per attirare il pubblico la produzione diede grande rilievo alla presenza di Sting nella parte di Feyd-Rautha Harkonnen, sebbene il cantante in realtà pronunciasse solo una manciata di battute. Nonostante questo espediente il film, uscito nel 1984, fu un fiasco totale di pubblico e di critica. I De Laurentiis, che avevano fatto firmare a McLachlan un contratto per ben cinque seguiti,



di sostituire il pittore con un manichino nella maggior parte delle riprese. Comunque sia, il progetto fu abbandonato quando i finanziamenti non riuscirono a tenere il passo con la sua immaginifica grandeur.

I diritti del romanzo passarono così ai produttori Dino e Raffaella De Laurentiis, che diedero l'incarico di portarlo sullo schermo a un regista emergente che con *Alien* aveva appena realizzato un film di fantascienza di grande successo: Ridley Scott. Questi però, dopo averci lavorato per un po', decise di abbandonarlo (ufficialmente perché avrebbe richiesto troppo tempo), preferendo dedicarsi alla lavorazione di *Blade Runner* (e la storia del cinema gli è grata). I De Laurentiis decisero perciò

clusa la regia di *Il Ritorno dello Jedi*, e ci piacerebbe sapere come sarebbero stati i teneri ewok filtrati attraverso gli incubi lynchiani), ma non aveva ancora sufficiente potere contrattuale per realizzare i film che voleva. Fu così che, per ottenere l'aiuto dei De Laurentiis



decisero invece di non farne più nulla.

Il principale difetto che viene imputato al film è quello di una struttura narrativa troppo sbilanciata: se nella prima parte in cui vengono presentati i personaggi tutto funziona, la seconda corre troppo veloce, con una voce narrante a tenere insieme una trama sfilacciata. Alcuni ritengono che questo sia dovuto all'insistenza dei produttori per non avere un film troppo lungo. In effetti pare che il premontaggio durasse più di tre ore, e successivamente sono circolate versioni del film con una durata molto superiore ai 137 minuti di quella cinematografica. Lynch, tuttavia, non ha approvato alcuna delle versioni



della serie ci troveranno una sostanziale fedeltà a quanto scritto nei libri. Alcune aggiunte (come i mostruosi piloti spaziali animatronici realizzati da Carlo Rambaldi, che nel libro non sono

Lynch, poiché nel romanzo originale la religione è un puro strumento politico.

Dune forever: videogiochi, TV, seguiti apocrifi

Frank Herbert diede il primo ciak al film di Lynch, fornendogli così il proprio imprimatur. Lo scrittore morì nel 1986 ma, essendo la popolarità di *Dune* rimasta elevata anche negli anni successivi, questo non pose fine ai tentativi di sfruttarla con i media più svariati.

Grazie al progredire della grafica computerizzata, che ha dato anche alle produzioni televisive la possibilità di effetti speciali dignitosi, nel 2000 il canale via cavo britannico Sci-fi Channel riuscì a produrre una miniserie con William Hurt nella parte del duca Leto, apparsa anche in Italia col titolo *Dune - Il*



alternative, che infatti talvolta circolano con la firma Alan Smythee abitualmente usata per i film sconosciuti dall'autore.

Visto a quasi trent'anni di distanza il film, sia pure imperfetto, ha comunque molti pregi. Visivamente è molto originale, del tutto diverso dal classico stile "futuribile" dei film di fantascienza dell'epoca. Non solo nei costumi (che richiamano eserciti del passato), ma anche nelle scenografie che sottolineano il dualismo delle forze in campo (con la residenza degli Harkonnen in stile vittoriano-industriale, e quella degli Atreides lignea e organica). I fan

descritti) sono molto azzeccate, anche se certi spettatori non hanno apprezzato il taglio misticcheggiante dato da



destino dell'Universo, che in tre episodi da 90 minuti l'uno rappresenta in modo molto fedele la trama del romanzo. Fu seguita nel 2003 da *I figli di Dune*, con un cast in gran parte differente. Le due serie hanno fatto registrare record di ascolti per il canale.

In campo ludico si contano un gioco di carte collezionabili, due boardgame, un gioco di ruolo e un discreto numero di videogiochi. Nel 1992 Virgin ha pubblicato due titoli, *Dune* (Cryo Interactive), un adventure strategico, e il più interessante *Dune II* (Westwood), uno dei primi strategici in tempo reale. Nel 2001 la Cryo realizzò anche, per DreamCatcher, un adventure ispirato alla



sequel e persino degli "interquel" inseriti tra un romanzo del padre e l'altro. I due sono stati coinvolti anche nel progetto di realizzazione di un nuovo film su *Dune*, attualmente però in stallo

evidente che l'universo di *Dune* continua a esercitare il suo fascino sugli appassionati. Lo dimostra il fatto che Fanucci abbia di recente riproposto la ristampa di tutta la serie a un prezzo molto conveniente. Concludiamo citando il racconto *La formula del figlio*, incluso nell'antologia collettiva *Notturno Alieno* (Bietti 2011), una storia noir che Francesco Grasso ha ambientato su Arrakis (non nominato per ragioni di copyright, ma riconoscibilissimo) che costituisce un sentito omaggio a Frank Herbert da parte di uno degli autori di punta della fantascienza italiana.



miniserie televisiva: *Frank Herbert's Dune*. Il progetto successivo, uno strategico in tempo reale intitolato *Dune Generations*, fu cancellato per il fallimento della casa produttrice.

Infine, il figlio di Herbert, Brian, non ha resistito alla tentazione di sfruttare ulteriormente la miniera d'oro lasciata-gli in eredità dal padre. Con l'aiuto dello scrittore Kevin J. Anderson, basandosi nominalmente su alcuni appunti di Frank (che includevano, pare, la trama dettagliata di un settimo romanzo), ha fatto uscire dal 1999 a oggi ben 14 nuovi titoli ambientati nell'universo di *Dune*, tra cui dei prequel, dei

forse definitivo.

Al di là di simili operazioni destinate a interessare solo i fan più sfegatati, è



PREMIO PULITZER 2011

JENNIFER EGAN

Il tempo è un bastardo



M
minimum fax



Titolo libro:
Il Tempo è un bastardo
Autore: Jennifer Egan
Editore: Minimum Fax

Anno: 2011
Prezzo di copertina: €18
Pagine: 400
Traduzione: Matteo Colombo

Nel Labirinto delle Verità

di Flavia Vadrucci

La verità può passare per qualunque mezzo. Per una seduta con l'analista, rimestando sogni e sensi di colpa senza chiederti a cosa servirà. Per un'intervista a una rockstar in declino, riempiendo lo spazio tra la penna e le sue rughe con le volte in cui siete stati entrambi felici. Per il diario in powerpoint di una bambina di dodici anni, in cui frecce e grafici a torta feriscono come una scultura di giocattoli rotti innalzata in mezzo al deserto.

Il romanzo di Jennifer Egan, Premio Pulitzer 2011, è un esercizio di ricerca della verità per tappe. Un cammino incidentato attraverso le

vite di un gruppo di persone, legate da strani fili nel tempo e nello spazio, in cui quello che conta – come sempre – è il viaggio, e in quel viaggio ci siamo un po' tutti. Nei primi concerti di due adolescenti in una San Francisco di fine anni Settanta. Nel safari surreale di una quasi-famiglia che presto andrà in pezzi. Nei tentativi di riemersione di una ex PR di successo con una figlia perfetta. In una nuotata tra i rifiuti all'ombra della Statua della Libertà.

Con un incastro narrativo pressoché perfetto, disseminato di piccole perle di assoluta saggezza, Egan ci avviluppa in un inedito inter-rail nel tempo e sul tempo, un itinerario densissimo che scantona tra amori

perduti e amici ritrovati, appartamenti abbandonati e lavori rimpianti. Con i suoi personaggi rock 'n' roll imbottiti di problemi, si riflette sul passato e sul presente, su quello che eravamo e su quello che siamo diventati, sulle note che ci hanno disegnato i lineamenti e sui silenzi che ce li hanno resi familiari. Perché le pause, alla fine, contano più del suono. I minuti, le ore, gli anni di tregua scavano solchi più profondi dei bombardamenti che durano un istante. Danno alle cose il giusto colore, mettono a tacere i lamenti infondati, preparano agli addii, aprono squarci su un futuro che è "come un tunnel, in fondo al quale c'è una qualche versione di te che ti guarda".

FRANK MILLER'S

HOLY TERROR



Titolo libro:
Holy Terror
Autore:
Frank Miller
Editore:
Legendary Comics
Anno:
2011
Versione:
originale

HOLY FUCK, FRANK!

di Claudio Magistrelli

Per più di un lustro, nel panorama fumettistico si è pensato che l'iniziativa milleriana di una graphic novel basata sullo scontro tra Batman e Al Qaeda, in seguito agli eventi del 9/11, fosse stata respinta dalla DC a causa delle idee poco ortodosse e politicamente scorrette che questa avrebbe veicolato. Oggi, che questa storia ha un altro protagonista e un altro editore, le colpe ideologiche dell'opera passano invece in secondo piano rispetto agli altri, numerosi, limiti che la affliggono.

Riportando la propria idea in un altro universo narrativo dove Gotham è Liberty City, Miller affida dunque a The Fixer -emulo monodimensionale dell'eroe DC- la vendetta privata contro i terroristi islamici autori di una serie di devastanti attentati. Nonostante Miller abbia avuto tutto il tempo a disposizione per rimaneggiare

ogni singolo dettaglio negli anni intercorsi tra l'ideazione e l'effettiva pubblicazione dell'albo, le pecche più evidenti emergono ugualmente sul piano formale, a partire da una sceneggiatura malamente ritmata, dominata dal prologo eccessivamente prolisso e puntellata da dialoghi stucchevoli.

La volontà di trascinare il suo supereroe sul tragico piano del reale, sottolineato dal ripetuto ricorso alle caricature di personalità politiche nei momenti chiave del racconto, si schianta inoltre su una trama senza alcun livello di profondità, in cui i terroristi sono raffigurati come i Cobra dei G.I. Joe, base sotterranea inclusa.

Certo non si può negare la bontà del lavoro svolto sul piano grafico, un bianco e nero esasperato, sporco, anche se a tratti eccessivamente confuso, in grado di trasmettere con precisione lo stato emotivo del suo autore; ma al di là della piacevole

sorpresa per alcune trovate visuali - come il moltiplicarsi di piccole vignette bianche a rappresentare le vittime innocenti - quel che resta di *Holy Terror* è una storia di poco valore a livello fumettistico, oltre a una tardiva e rabbiosa presa di posizione che gronda superficialità.



BASSA FEDELTA'

DI MARCO ANDREOLETTI



Siete pieni di idee ma l'industria pare non accorgersi minimamente di voi? Dovreste stare allegri, perché mai come in questo momento storico è stato facile scavalcare la tradizionale filiera produttiva per presentarsi al pubblico con un lavoro autoprodotta. Grazie al crowd funding di Kickstarter o IndieGoGo trovare ingenti somme di denaro - soprattutto se si approda a questa soluzione dopo essersi creati un solido seguito online attraverso i vari social network - non è più uno scoglio insuperabile. Prendete il regista della serie web *The Angry Videogame Nerd*. Più di trecentomila dollari raccolti per poter girare un intero lungometraggio sul popolare personaggio. Senza considerare i milioni raccolti da Tim Schafer per la sua nuova avventura grafica,

ormai storia del web.

Ma la nuova autarchia culturale non passa solo da qui. Se non avete esigenze di supporti fisici esistono servizi per la pubblicazione online a portata di tutte le tasche. Vedi YouTube o qualsiasi sito di hosting, piattaforme formidabili per la distribuzione dei propri lavori in video. Tagliando alla radice tutte le condizioni e i compromessi dettati da intermediari o dal circuito distributivo tradizionale. Se invece si è fanatici della carta stampata è possibile appoggiarsi a siti di stampa on demand. Buoni risultati senza doversi sobbarcare l'onere di una tiratura di centinaia di copie. Insomma, pare che tutti questi anni di 2.0 abbiano portato a qualcosa di ben più corposo di una massa di diari online dal valore

discutibile. Se oggi siamo tutti *user* lo dobbiamo anche alla facilità con cui possiamo accedere a mezzi che hanno sempre meno da invidiare a quelli sfruttati dai professionisti. Una volta terminato il nostro capolavoro bastano pochi clic per presentarci alla platea mondiale. Eppure c'è qualcuno che non la pensa così. Luddisti talebani del DIY (*do it yourself*, nell'accezione più punk del termine) che preferiscono girare le spalle a tutte queste facilitazioni e a questo nuovo tipo di socialità a distanza, rispondendo con un ritorno alla bassa fedeltà.

Sembra incredibile, ma nel mondo della pellicola esistono ancora coraggiosi che si ostinano a vendere i loro lungometraggi in VHS (vedi lo strepitoso *The Taint* degli americani Bolduc & Nelson). In tutta risposta nel microcosmo della carta stampata si sta assistendo a un boom di pubblicazioni fotocopyate. Alla rapidità con cui si potrebbero raggiungere migliaia di persone attraverso Issuu si preferisce qualche decina di copie stampate con una vecchia Xerox, rilegate con colpi di pinzatrice e inviate una per una a quegli avventurieri che riescono a rintracciare un indirizzo email dove richiederle. Una dichiarazione d'intenti che ha ripercussioni anche su cosa ci finisce su queste pagine, lontane dalla perfezione di pixel del nostro monitor in HD. Fumetti disegnati male, sgradevoli, confusionari. Oppure collage di foto pornografiche. Richiami al satanismo e a un esoterismo urbano capace di unire black metal e street art. Mai come in questo caso forma, contenuto e approccio con il pubblico si sono fusi in maniera così perfetta e coerente.

Siamo agli antipodi del trend generalista. Prendiamo la fanzina di culto *Fuck This Life*. Nulla di più di un insieme casuale di ritagli da tabloid scandalistici, volantini pubblicitari e fotografie tratte da qualche magazine a luci rosse (se ancora ne esistono). Tutti sezionati con cura certosina e incollati con rigore all'interno di griglie immaginarie. Foto-



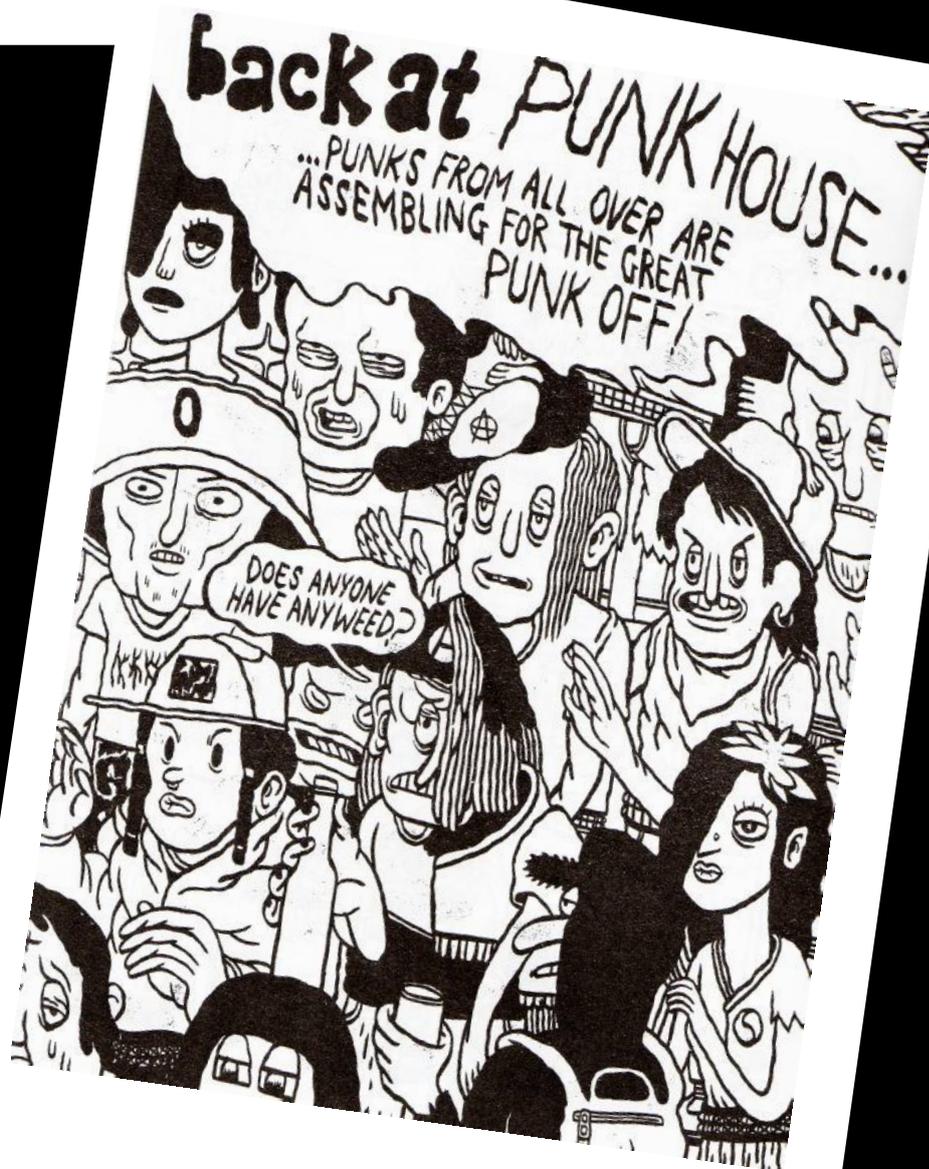


mondo distorto e deforme, debitore tanto delle 'zine più storiche quanto dei deliri di Johnny Ryan. Stessa storia per il portoghese Rudolfo e le sue follie disegnate improvvisando mentre se ne va al lavoro. Tutto stampato dalla Ruro Comix, di proprietà dello stesso autore. Anche qui sangue, satanismo e cattivo gusto la fanno da padrone.

Altro oggetto non identificato è la raccolta di vignette dal cinismo devastante *Minum Rage*, edita da Drippy Bone Books. Quando il comunicato stampa della tua casa editrice si limita a presentare il tuo lavoro con un lacnico "Really, we have no idea what the fuck this is, but we really like it." ("Seriamente, non abbiamo la fottuta idea di cosa sia questa cosa, ma ci piace un sacco") allora penso sia arrivato il mo-

mento di farsi qualche domanda. Poi non possiamo concludere questo articolo senza presentarvi uno degli uomini simbolo di questo bizzarro movimento: Benjamin Marra. Anche se non propriamente fotocopiati, i fumetti della sua casa editrice (di cui scrive e disegna tutte le testate) sono un capolavoro di ostilità al lettore medio. Assurdamente violenti, gratuiti e modellati attorno a un immaginario che spazia dal fantasy post-atomico al gangsta rap più iconoclasta, passando per i *Charles Bronson movie* degli anni '80. La sintesi perfetta di un'attitudine suicida, desiderosa di essere esclusa tanto dal mainstream quanto dai salotti buoni.

copiate e vendute attraverso il sito della microscopica &Press, di proprietà dell'eccentrico Eric Elms. L'opera di Weirdo Dave arriva dritta al ventre proprio per la sua veemenza coprofaga, per l'amore con cui ingoia tutte le bassezze prodotte dall'industria culturale e ce le restituisce senza filtri satirici o interpretativi. Colpisce l'assenza di interventi di matrice informatica, esattamente come succede in *HateFuck*: pubblicazione texana realizzata unicamente con macchina fotografica, forbici, colla e macchina copiatrice. Il mondo di questo misterioso artista, noto come Give Up, pare popolato solo da oscure divinità pagane, detriti urbani e uno strano culto boschivo. Tutto restituito con uno stile che parte dalla poster art per arrivare agli artwork delle nicchie musicali più rumorose. Sempre e comunque per pochissimi. Dal canadese Patrick Kyle arriva *Black Mass*, sbilenca epopea punk a fumetti. Definito da Vice come il miglior fumetto indipendente della nazione della foglia d'acero, rappresenta appieno la tendenza del fumetto ripugnante. Sotto le curate copertine serigrafate a mano si nasconde un



ARS LUDICA

videogiochi, farsi una cultura

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

Cerca su arsludica.org

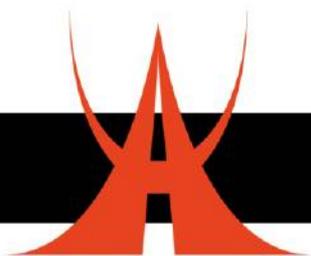
Gioco solo a Call of Duty

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

© 2010 - [Privacy](#)

Una sola voce in Italia.

visita arsludica.org



WALT DISNEY'S



The Life and Times of \$CROOGE M'DUCK

Memorie di un giovane Paperero

di Alberto Li Vigni



by
DON ROSA

La poetica di Don Rosa tocca, sotto molteplici punti di vista, l'apice con *The Life and the Times of Scrooge McDuck*.

Filologicamente, le opere di Barks non vengono più usate per raccontare episodi singoli del glorioso passato del celebre magnate, ma altresì per delinearne cronologicamente l'intera vita, ricorrendo anche a eventi, come la nascita, e a personaggi, come i più oscuri antenati di Scrooge, accennati in precedenza dall'Uomo dei Paperi seppur mai apparsi ufficialmente all'interno delle proprie storie.

Stilisticamente, il tratto del cartoonist americano raggiunge un tale livello di realismo, in particolare per quanto riguarda i dettagli anatomici dei paperi, da metterlo in totale contrapposizione con qualsiasi tradizione disney, e avvicinandolo, pur sempre nell'ambito di cinematiche iperboli visive, agli autori underground del fumetto statunitense.

Storicamente, le avventure di Scrooge coincidono con la parabola morale di una nazione: dall'ottimismo della giovinezza fino alla vecchiaia e alla decadenza del potere. Figure al centro del mito americano come l'immigrato che raggiunge la ricchezza, il selvaggio west, la corsa all'oro, le spericolate gesta del futuro presidente Theodore Roosevelt, la fondazione di un nuovo paese su una

collina, la statua della libertà, rappresentano per il giovane Paperone fonti continue di ispirazione e tentazione.

Narrativamente, Don Rosa imposta in pochi momenti topici l'evoluzione psicologica di Scrooge: la nascita in una famiglia povera e il faticoso guadagno del primo cent, che lo porta a credere nell'onesta via al successo; la corsa all'oro e l'abbandono da parte dei vecchi amici, ormai invidiosi della sua ricchezza; la perdita dell'innocenza con il tradimento di Cuordipietrafamedoro e la morte dei genitori; il ritorno definitivo in America dopo essersi accorto di non avere più radici in Scozia; la devastazione del villaggio dei nativi, l'unica malefatta della sua esistenza, che porta le sorelle ad allontanarsi da lui.

Nell'ultimo capitolo della Saga, ingegnosamente ambientato il giorno dopo la prima apparizione di Paperone nella storia *Il Natale di Paperino sul Monte Orso*, Scrooge si ritrova completamente solo a ricordare nostalgicamente il Klondike in una sfera di vetro, mentre un telegiornale riassume la storia di Paperopoli. Don Rosa quindi associa esplicitamente il nostro eroe a una delle figure maggiormente complesse del subconscio americano, Charles Foster Kane, anch'egli vittima della propria grandezza.

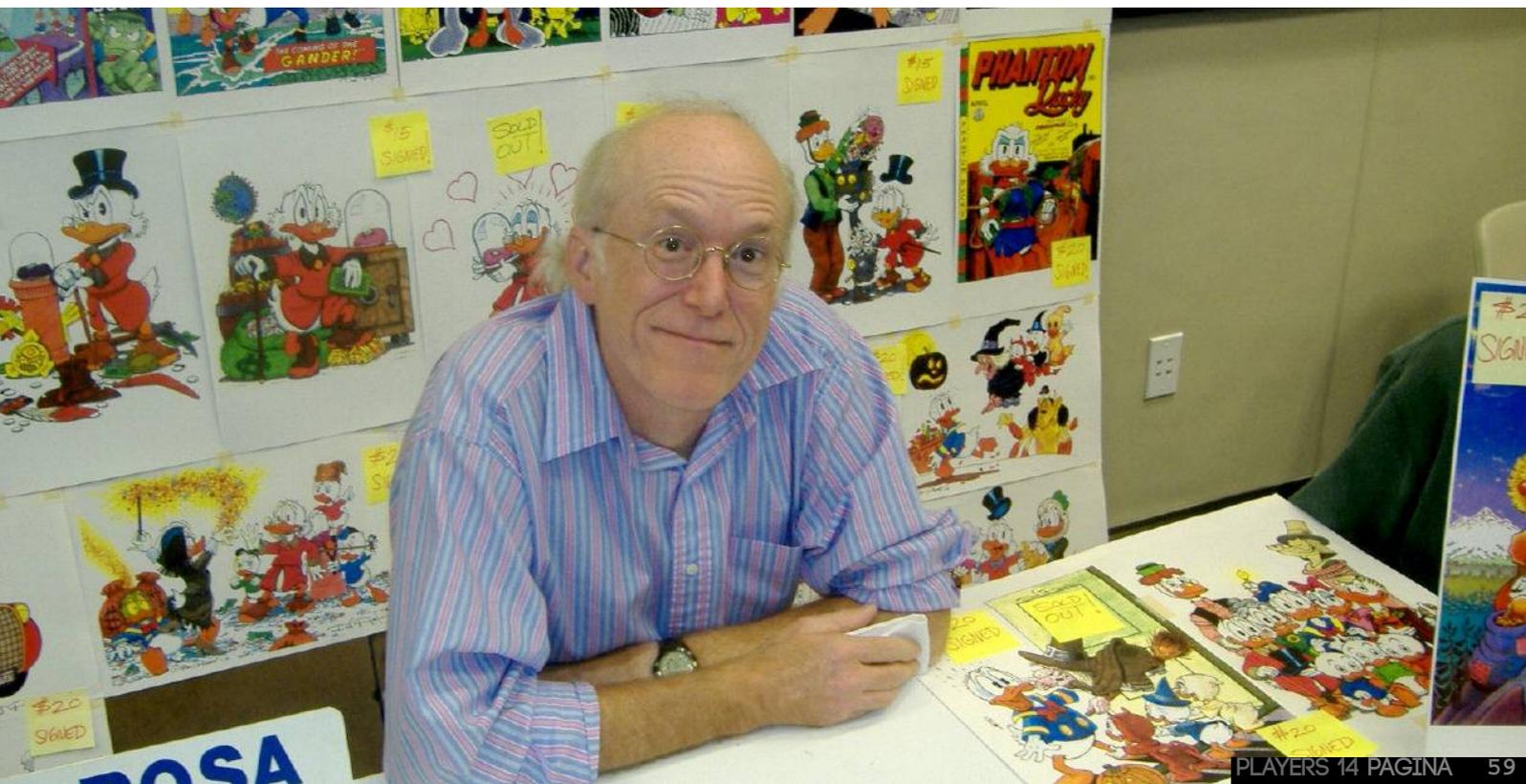
Eppure Paperone dimostra alla fine del racconto di non aver dimenticato il suo

straordinario passato. Convinto, a differenza del cinico Paperino, che il mondo odierno offra ancora meravigliose avventure, decide, nonostante la vecchiaia avanzata, di uscire dal suo isolamento e di riaprire il deposito, tornando pienamente in attività.

I lavori degli anni finali di Don Rosa sono contraddistinti, in particolare all'interno di storie come *Il cavaliere nero* e *Alla ricerca di Kalevela*, da un continuo intensificarsi dell'azione, dove ogni singola vignetta è letteralmente colma di particolari e di espressioni facciali, nonché da una sempre maggiore enfasi sulla ricostruzione storica.

Gli ormai canonici tentativi di rielaborazione dell'universo di Barks si concludono invece in *Una lettera da casa*, l'unica delle diverse appendici a portare avanti cronologicamente *The Life and Times of Scrooge McDuck*, che vede Paperone finalmente ricongiungersi con la sorella e fare pace con sé stesso; mentre l'ultima storia dell'autore statunitense, *La prigioniera del fosso dell'agonia bianca*, tratta ancora il Klondike, chiudendo idealmente un ciclo iniziato quasi vent'anni prima con *L'ultima slitta per Dawson*.

Il cartoonist americano si ritira definitivamente nel 2008 a causa di problemi alla vista e incomprensioni con l'editore per quanto riguarda i compensi.





Titolo dell'opera:
L'Attacco dei Giganti

Scritto da:

Hajime Isayama

Disegnato da:

Hajime Isayama

Provenienza:

Giappone

Versione:

Edizione italiana

Panini | Planet Manga

*(pagina affianco, a destra)
Sebbene talvolta molto differenti tra loro nell'estetica, i giganti si presentano sempre con mandibole esposte sino ai seni mascellari, che incorniciano un'interminabile fila di denti e un sorriso tra il beffardo e il goloso, il quale palesa da solo come gli umani siano considerati dai mostri alla stregua di cibo inerte*

*(in questa pagina)
I giganti vengono definiti tramite anatomie aberranti, spietatezza ferina e una raffigurazione simile a quella delle incisioni seicentesche; si tratta di elementi che esaltano l'ottica timorosa, oscurantista, quasi medievaleggiante, attraverso cui gli umani osservano queste creature nel manga*

di Piero Ciccio

DEMONSTRORUM NATURA



L' *Attacco dei Giganti* è il titolo italiano di *Shingeki no Kyojin*, una delle opere introdotte su **Players 06** nel novero degli esempi più significativi di "manga medi di qualità", che meriterebbero di essere pubblicati nel nostro Paese per rappresentare al meglio l'ésprit creativo del fumetto pop nipponico. Non può che fare piacere, quindi, vedere approdare questo primo lavoro del talentuoso Hajime Isayama (autore sia dei disegni, sia della sceneggiatura) nelle fumetterie nostrane, proprio mentre, in Giappone, il manga è in procinto di essere adattato per il grande schermo, attraverso un live action diretto da Tetsuya Nakashima (*Kamikaze Girls*).

L'Attacco dei Giganti si apre su un mondo fantastico, a metà tra l'Europa napoleonica dei primi dell'Ottocento e una declinazione steampunk della tarda età vittoriana, dove pesanti colubrine coesistono con assurdi jetpack alimentati a vapore. Queste armi sono scaturite dall'ingegno disperato di un'umanità sull'orlo dell'estinzione, costretta a difendersi con ogni mezzo dalla minaccia dei giganti, ovvero delle immense creature antropofaghe la cui natura risulta in buona parte ignota. Dopo che gli esseri avevano divorato la pressoché totalità della razza umana, l'esigua comunità di superstiti si è

asserragliata in un'alienante città stato, cinta da mura spesse e dalla vertiginosa elevazione verticale, studiate per sovrastare i giganti stessi. In queste condizioni, gli uomini sono riusciti a sopravvivere per centosette anni, celando la profonda paura del mondo esterno dietro una parvenza di ritrovata serenità. Improvvisamente, però, un essere immenso si erge alle porte dell'agglomerato urbano e, come una funesta visione epifanica, distrugge in pochi istanti le fragili convinzioni umane, penetrando nella città insieme ai suoi simili, per dispensare morte e terrore.

In pochi attimi vengono spazzati via tutti quegli elementi di vita che la consuetudine aveva illusoriamente trasformato in certezze. Davanti agli occhi esterrefatti degli uomini, si staglia un agghiacciante spettacolo etologico, dove familiari e amici finiscono impietosamente nelle fauci dei giganti, come fossero frutti staccati dagli alberi, per essere mangiati. «Quel giorno l'umanità ricordò il terrore di essere controllata da loro... l'umiliazione di vivere come uccelli in gabbia». Queste le parole pronunciate dal protagonista, il giovane cittadino Eren Jaeger, mentre assiste impotente al massacro dei suoi cari. Cinque anni dopo, Eren è un membro d'élite dell'esercito e decide di assegnarsi al Corpo di Ricerca, una sorta di squadra kamikaze, incaricata di esplorare il mondo esterno per studiare i gi-

ganti. Inizia, così, il tragico e sanguinoso cammino del protagonista, dove le esperienze di battaglia, umane e "naturalistiche", si compenetrano tra loro per restituire un affresco della conoscenza come prezioso propulsore per l'evoluzione e per la comprensione del proprio ruolo nel mondo.

Il registro di Isayama è eclettico e d'impatto, forte di un'avvincente miscela di dramma, poesia, gore, riflessioni al limite dell'antropologico e interludi ironici, mai invasivi. Lo stile grafico è altrettanto articolato e sintetizza adeguatamente in immagini i variegati elementi narrativi. Il contrasto dimensionale tra uomini e giganti è sottolineato da prospettive anatomiche ardite, capaci di fornire anche un eccellente dinamismo alle tavole. La natura arcana e feroce delle creature è risolta, invece, con una figurazione simile a quella di Fortunio Liceti, il seicentesco tassonomista del mostruoso. Il tutto è amalgamato da un disegno graffiante, malato e inquieto, che a tratti ricorda quello di Shinichi Hiroto (*Fortified School, Bushido*), pur non rinunciando mai a compostezza e dettaglio.

L'Attacco dei Giganti segna il ritorno del buon manga shounen, quello liminale al seinen, stravagante, complesso e viscerale, che, in passato, è stato rappresentato da autori come Hirohiko Araki (*Le Bizzarre Avventure di JoJo*). Da provare.

**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._[punto]wordpress._[punto]com

Andare al bar non ha più senso...

BARONIO

33

TACCHINARDI

3

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



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

Fede / Sorte

di Matteo Del Bo



Selezionati per voi: *The Gallows Await*, *The Hidden Hands*, *Faith / Fate*

Non si fa in tempo a dispiacersi per la notizia dello scioglimento dei validissimi Pulling Teeth (trovate la recensione del sottoscritto su **Players** 06) che arriva l'ultimo lavoro dei Rise and Fall a farci tornare il sorriso.

Da tempo sotto l'egida della Deathwish Inc., vera e propria istituzione in ambito hc, i nostri amici belgi continuano la loro missione carichi come non mai e in costante evoluzione, raccogliendo sempre più consensi fra pubblico e critica. La forza dei nostri sta tutta nel riuscire a ingabbiare la tipica furia dell'hardcore dentro costrutti musicali ragionati: immaginate una sorta di rielaborazione estrema dei Black Flag di Henry Rollins, che

non ha paura di uscire a prendere una birra con gente come Entombed e, ovviamente, Converge.

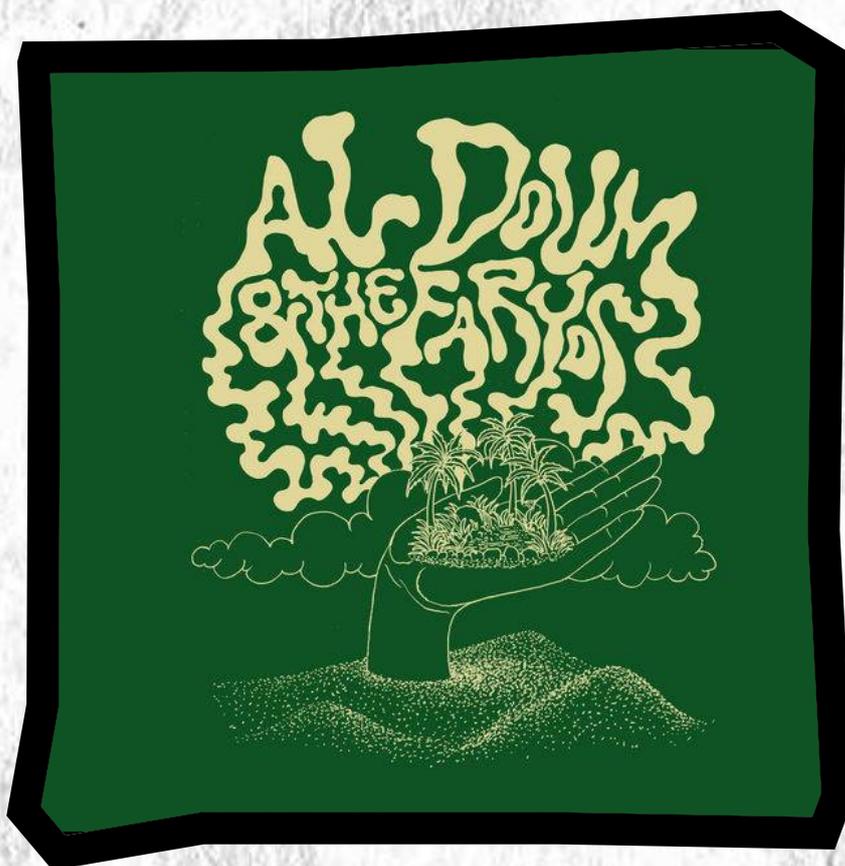
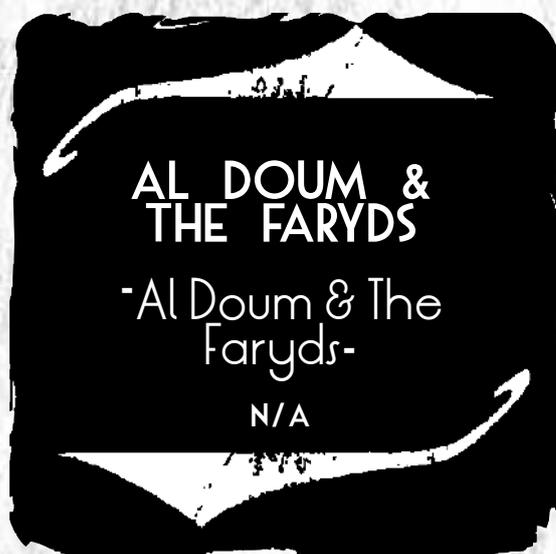
Non siamo di fronte a una lenta e definitiva trasformazione stile Neurosis, quanto alla fusione perfetta di due anime contrapposte, una sorta di Yin e Yang al servizio della musica estrema. Se da un lato abbiamo muri di chitarre invincibili e inarrestabili come treni merci lanciati a folle velocità, dall'altro abbiamo l'animo più riflessivo della band che vive di rallentamenti al limite dello sludge, il tutto senza che mai il sospetto della noia sfiori la mente di chi ascolta; nessun polpettone musicale, nessun pezzo da venti minuti di feedback spacca-orecchie.

Basta ascoltare *The Hidden Hands* per farsi un'idea del disco, tutti gli ingredienti del loro sound sono qui: una partenza punkish con un'introduzione di basso e il classico tupa-tupa, urla belluine, ritmo sostenuto e chitarre in your face che mutano in maniera del tutto naturale in mid-tempo, la cui unica funzione pare essere quella di caricare ancora di più l'ascoltatore. L'intento è chiaro: musica suonata per essere condivisa sul palco, musica che fa della dimensione live la sua unica ragione di esistere.

Un disco prezioso che saprà scaldare gli animi di tutti quelli che nella musica vanno cercando emozioni forti. Pugni alzati per i Rise and Fall.

Pop Music

di Matteo Del Bo



Selezionati per voi: *Totem, Dust, Elephant*

C'è reale differenza fra la musica pop, intesa come popolare, e la musica etnica? La musica etnica non è per sua stessa definizione popolare? Ho sempre trovato strano catalogare a tutti i costi la musica, tirando in ballo elementi classificanti che con la musica poco dovrebbero avere a che fare, quali la vendibilità o la diffusione della stessa in termini di mercato. La musica ha sempre vissuto di contaminazioni ben prima della Rete, nel cosiddetto villaggio globale che anticipò l'etichetta *world music*, termine coniato da qualche giornalista annoiato che non aveva di meglio da fare.

Scusate la digressione, torniamo a noi: un giorno ti svegli in Lombardia ma con la testa sei altrove,

ti ritrovi con i tuoi compagni di jam e insieme viaggiate verso oriente, fra dune e palme e alla fine di questo sogno collettivo ti risvegli con questo disco fra le mani. Una gran bel disco, per inciso.

Non faccio fatica a immaginare una storia del genere per Al Doum e i suoi Faryds, uno scenario che ha portato al concepimento di questo piccolo gioiello di calda musica orientale da mille e una notte, farcito da venature psichedeliche e *stonate* che vi può regalare quella mezzoretta di svago più totale in mezzo al frastuono quotidiano dei colleghi, dei mezzi pubblici, del traffico.

Un disco che si prende gioco della forma-canzone: chitarre,

flauti, sax e hand-clapping (mi si perdoni l'inglesismo ma l'italiano non rende l'idea del battere le mani come strumento musicale) che si rincorrono supportati da percussioni dal sapore mediorientale; cinque pezzi uno più bello dell'altro, con un potere evocativo quasi terapeutico e che è inutile svilire cercando di raccontarvi quando potete ascoltarli immediatamente sul profilo bandcamp del gruppo: <http://aldoum.bandcamp.com/>

E com'è giusto che sia per la musica popolare, potete scaricarli gratuitamente e supportare la band, se pensate che ne valga la pena (e ne vale). Fatevi questo favore, ascoltateli, io non ho altro da aggiungere.

Sapore Vero

di Tommaso De Benetti



Selezionati per voi: *Chapel Song*, *Book of James*, *Headlong Into The Abyss*

Quando gli Arcade Fire se ne uscirono con *The Neon Bible*, ricordo che rimasi completamente spiazzato da un sound radicalmente diverso rispetto a quello del (folgorante) debutto *Funeral*.

Inizialmente confuso sul senso ultimo dei pezzi - a metà fra un'epopea western moderna e il racconto urbano - ci misi un bel po' ad assimilare quello che, in ambito indie e alla prova dei fatti, è ancora uno dei lavori più osannati degli ultimi anni.

Rise Ye Sunken Ships dei debuttanti We Are Augustines (uscito l'anno scorso in USA e quest'anno in Europa), è un nuovo *The Neon Bible*, un disco quasi perfetto che mescola quel tipo di atmosfere

con un impianto lirico che sembra preso di peso da *The Ghost of Tom Joad* di Springsteen (*Could you try to buy a new drink for the old drunk / It's no crime to resign misery with a bottle / [...] When they kicked you around like a rodeo clown / and it echoed through town they were beating you down*). Voci impastate che sembrano nate sulle panchine di Central Park, un'atmosfera da bidone della spazzatura in fiamme con gente che ci si stringe attorno per proteggersi dal freddo, storie di padri violenti, Jack Daniels, madri puttane e fratelli santi.

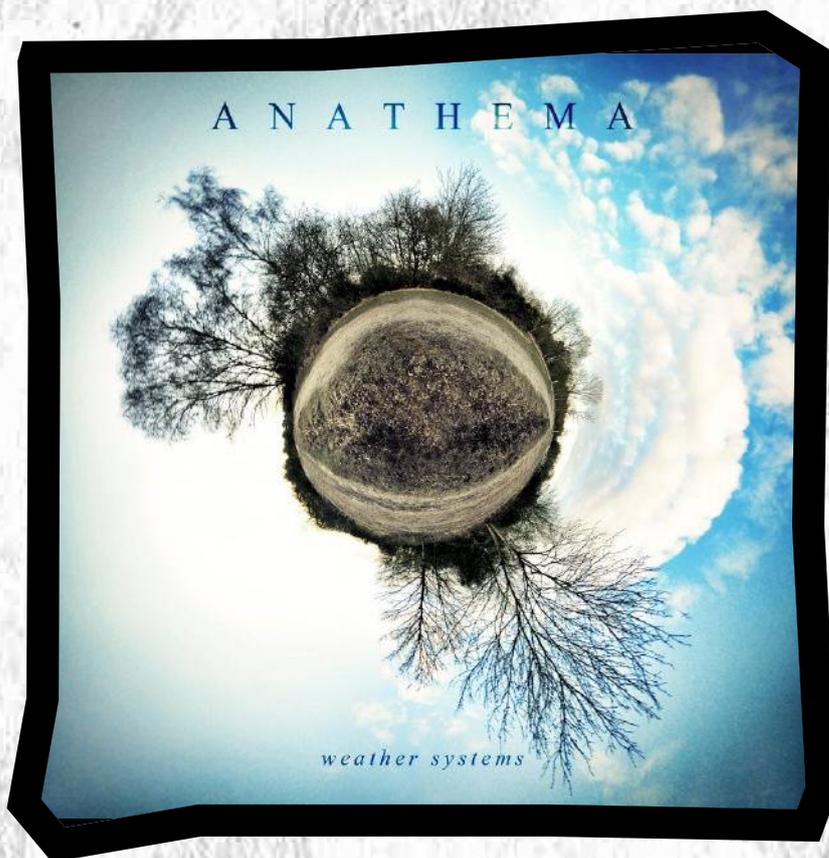
I We Are Augustines passano in rassegna con naturalezza tutte le sfaccettature di quell'anima nascosta dell'America che in pochi si

sentono in grado di raccontare, e ancora meno di cantare. Lo fanno con dodici pezzi ruvidi e "sporchi", senza mai strabordare nei territori propri dell'hard rock, ma senza nemmeno risparmiare due schiattate quando serve. I ganci melodici sono commoventi, supportati da una voce che, sebbene sembri nata su un letto di cemento e scatoloni, riesce comunque a trasmettere un senso di calore e malcelata speranza per il futuro.

Più di tutto il trio di Brooklyn suona autentico, vero, sofferito. Se le pubblicità dell'Amaro Montenegro non fossero concepite da degli imbecilli, racconterebbero le storie di *Rise Ye Sunken Ships*. Un disco, questo sì, dal *sapore vero*.

Parte Seconda

di Tommaso De Benetti



Selezionati per voi: *Untouchable Part 1*, *Untouchable Part 2*, *The Storm Before The Calm*

Sono almeno sedici anni - dal 1996 - che gli Anathema non fanno un disco propriamente *metal* (si può discutere se *The Silent Enigma* lo fosse o meno: secondo me no). Inesorabilmente però, il loro nome continua ad essere associato alla scena per ragioni storiche, affettive, ed anche per pura e semplice pigrizia. Il database da cui attinge iTunes non fa eccezione: inserito il disco nel tray, il nuovo *Weather Systems* viene ancora una volta classificato come "metal", definizione che ormai non solo va strettissima al suono della band inglese, ma che risulta pure fuorviante, e diciamo, sviolente nei confronti degli obiettivi raggiunti dai fratelli Cavanagh

nel tempo.

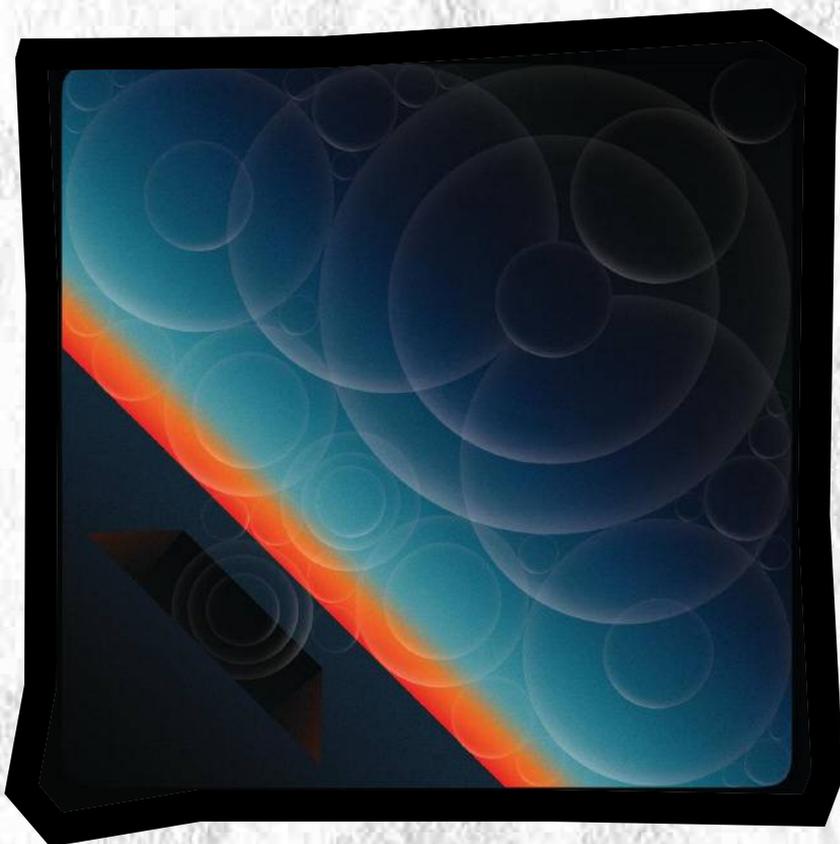
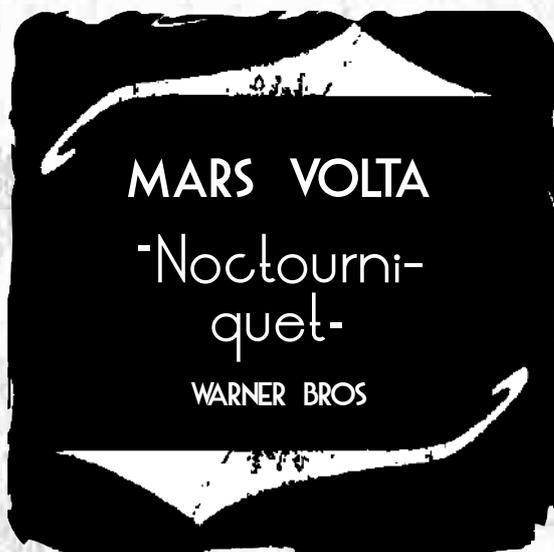
Ormai influenzato dal post-rock orchestrale, il sound odierno degli Anathema è complesso, stratificato, arricchito da notevoli scorci acustici e voci femminili (Lee Douglas è ormai un membro della band a tutti gli effetti). In *Weather Systems* non c'è il minimalismo "per sottrazione" di *A Natural Disaster*, quanto piuttosto una continuazione di quanto iniziato con *We Are Here Because We Are Here*, dopo la felice parentesi di *Falling Deeper*, che riarangiava i pezzi più vecchi in chiave moderna, rendendoli di fatto nuovi ed inquietanti. Il disco si apre con *Untouchable Part 1 & 2*, una combo in crescendo da pelle d'oca, che merita un posto

per direttissima fra le migliori cose della band.

WS prende poi direzioni inaspettate, dando forse un po' troppo spazio alla Douglas, e lyrics che una volta colpivano come mazzate adesso accarezzano l'ascoltatore gentilmente ma con meno incisività. La luminosità di *WAH BWAH* - in sostanza la prima parte dello stesso concept - è scomparsa: troviamo invece un parallelo fra forze della natura, amori tranciati e vite che si concludono più o meno serenamente. *Weather Systems* è un disco di rara eleganza, che non strappa il cuore come fece *Alternative IV* al tempo, ma che difficilmente non vi farà provare una certa inquietudine esistenziale.

Formato Light

di Marco Passarello



Selezionati per voi: *Empty Vessels, The Malkin Jewel, Molochwalker*

Noctourniquet è un disco nato da una situazione di tensione all'interno del duo Mars Volta. Registrato in buona parte da Omar Rodriguez-Lopez già nel 2009, è stato "congelato" dall'altro membro del gruppo, il cantante Cedric Bixler-Zavala. Questi, stanco di seguire i ritmi forsennati del socio, ha imposto una lunga pausa di riflessione allo scopo di prendersi per una volta tutto il tempo che voleva per scrivere i testi e studiare le parti vocali. Una pausa durata per oltre due anni, sfidando la crescente impazienza di Omar che non gradiva affatto l'idea di riprendere in mano brani così "invecchiati". Sia come sia, l'album è finalmente uscito, e l'impres-

sione è che Cedric abbia ragione: pur tra alti e bassi, è un disco che rappresenta un'interessante novità nel repertorio del gruppo.

Nonostante Cedric abbia definito il genere dell'album "future punk", difficilmente se ne assocerebbe il sound con il punk, a parte l'occasionale chitarra distorta. Siamo sempre in area alternative prog, con il solito miscuglio impazzito di stili con occasionali squarci melodici cui i Mars Volta ci hanno abituati. Tuttavia i brani sono più concisi, gli arrangiamenti più asciutti, e si sente che le parti vocali sono molto più curate. È come se il duo avesse deciso di tenere un po' a freno la propria follia creativa per concentrarsi nel rendere

più accessibile ("light") e significativo il materiale. Il risultato lascia inizialmente un po' perplesso chi si aspetta il familiare caos, ma col procedere degli ascolti si apprezza sempre di più la profondità di questa musica (che comunque stranezze se ne concede parecchie, per esempio in *Aegis* che all'inizio sembra quasi un brano dei Muse).

Volendo fare una critica, mi è parso di percepire l'assenza del tastierista Isaiah "Ikey" Owens, escluso dalle registrazioni: le tastiere mi sembrano un po' meno incisive rispetto al passato. Ma è un difetto da poco che non inficia la qualità generale di *Noctourniquet*: i Mars Volta sono ancora sulla breccia.

A promotional poster for the video game Ninja Gaiden 3. The central figure is the character Ryu Hayabusa, depicted in a dark, intricately detailed samurai-style armor. He is shown from the waist up, holding a katana in his right hand. His left arm is heavily damaged, appearing as a jagged, red, fleshy mass. A black cape flows behind him. The background is a dramatic, fiery sky with a bright sun or moon partially obscured by clouds. The overall tone is dark and intense.

GAMES PRESS UNMASKED

IGN 3/10

EDGE 5/10

Videogame.it 2/5

WISKAST: "Il Re è tornato"

NINJA GAIDEN 3

A CHI CREDERAI?

wiskast

wiskast.blogspot.com

THE WITCHER[®] 2

ASSASSINS OF KINGS

Sviluppatori illuminati

di Dario Oropallo

L'industria dei videogiochi è un mercato divertente ed al contempo raccapricciante da osservare e descrivere. Credo che ognuno di noi possa presentare vari esempi che avvalorino questa tesi, ma in questa sede mi concentrerò su una di esse: il rapporto tra gli utenti/giocatori ed il mercato della grande distribuzione. Le critiche mosse dai giocatori verso le maggiori produttrici sono numerose e più o meno giustificate, ma spesso dimenticano di tener conto di una terza realtà che s'inserisce tra le due sopracitate: i distributori nazionali. Queste società curano la rivendita ai negozianti del software, soprattutto in quei

mercati considerati di minor interesse dalle major dell'industria.

Tra queste società vi era anche CD Projekt: la compagnia polacca fu fondata nel 1994 dai due amici Marcin Iwiński e Michał Kiciński con l'obiettivo di dedicarsi alla distribuzione di videogiochi e software educativo in patria. Negli anni successivi l'azienda avrebbe continuato a crescere stipulando collaborazioni con numerosi studi stranieri e traducendo interamente giochi come *Baldur's Gate*, uno dei primi titoli completamente tradotti in polacco, *Icewind Dale* e *Planescape: Torment*. Il successo ottenuto spingerà la compagnia ad espandersi ulteriormente nell'Europa

orientale ed a fondare la gemella CD Projekt RED, impegnata nello sviluppo di videogiochi originali. Le due realtà, riunitesi tra il 2008 ed il 2011, hanno determinato la nascita della maggior azienda dell'Europa centrale e, esaltate dai risultati del primo *Wiedźmin* (*The Witcher*), si sono dedicate allo sviluppo di due progetti: *The Witcher 2: Assassin of Kings* e *Good Old Games*.

Good Old Games sembra rispondere ad uno dei principali problemi dell'industria dei videogiochi: l'assenza di una memoria a lungo termine e le forti difficoltà nel rigiocare, dopo un certo lasso di tempo, videogiochi vetusti. Se con questa generazione Microsoft e Sony



Piattaforma: PC, Xbox 360
Sviluppatore: CD Projekt
Produttore: Namco Bandai
Versione: PAL
Provenienza: Polonia

hanno mostrato scarso interesse nel risolvere questo problema, la compagnia polacca ha realizzato un'interessante (ed elegante) soluzione: riproporre in formato digitale numerosi titoli senza DRM, funzionanti sui sistemi operativi più recenti e con la possibilità di aggiungervi mod e patch. Una scelta premiata dai giocatori che, oltre a creare una grande community attorno al sito, hanno reso il sito il maggior concorrente di Steam.

Ho già tessuto le lodi del seguito di *The Witcher* in occasione della sua uscita su PC e, di fronte alla conversione per Xbox 360, confermo quanto dissi sulla qualità del prodotto finale. Vi è però un valore aggiunto in questa riedizione che credo debba essere sottoli-

neato: i natali europei dell'opera. Dopo i mediocri *Two Worlds* ed il sottovalutato *Divinity II: Ego Draconis*, il gioco CD Projekt RED potrebbe essere il primo esponente di una nuova corrente del videogioco di ruolo, presentato dall'inedito punto di vista mitteleuropeo. È alle tradizioni di quest'area, come quella germanica, slava o russa, che la scrittura fantastica novecentesca si è sempre rifatta: non è un caso che entrambi i giochi sopraccitati si distinguano, più che per le meccaniche ruolistiche o l'esplorazione, per l'eleganza e l'arguzia delle storie che raccontano. Un esempio particolarmente efficace di quest'originalità è rappresentato dal sistema di dialogo presente nel seguito di *The*

Witcher: pur non discostandosi formalmente dal classico schema del dialogo a scelta multipla, l'assenza di una precisa marca qualitativa buono/cattivo e di un'immediata ed esplicita rappresentazione degli effetti del nostro giudizio provoca la nascita di un reale pathos ed evita l'adozione di un "comportamento standard" da parte dell'utente.

CD Projekt, pur senza rinunciare ad un ritorno economico, conquista l'utente con servizi efficienti ed opere di qualità secondo una logica contrastante con le major dell'industria dei videogiochi; un comportamento che rende la società polacca ciò che è: un gruppo di sviluppatori illuminati nel cuore della vecchia Europa.

Kid Icarus™ UPRISING

IL RITORNO DEL PICCOLO ICARO

di Alberto Li Vigni

Pur non essendo molto conosciuto, Masahiro Sakurai, il designer di *Kid Icarus Uprising*, ha creato due importanti franchise Nintendo come *Kirby* e *Smash Brothers*. Il secondo, in particolare, ha avuto il merito, insieme a *Power Stone*, di avvicinare i picchiaduro a meccaniche più istintive e meno basate sulle memorizzazioni di combo. Il nuovo titolo dell'autore nipponico non fa altro pertanto che ampliare le sue idee riguardo gameplay e storytelling, a tratti peraltro differenziandosi sensibilmente dai canoni di Nintendo.

La gestione dei rischi occupa, infatti, un ruolo cen-

trale nelle scelte dell'utente, il quale potrà utilizzare i cuori vinti in precedenza per alzare la difficoltà di un capitolo, ottenendone altri superando un livello o viceversa perdendone in caso di sconfitta.

Considerando che più arduo diventa uno stage maggiori sono le ricompense e le possibilità di reperire equipaggiamento migliore, il giocatore è costantemente incentivato a scommettere i propri cuori per tentare di potenziarsi, oppure a risparmiare i cuori e a comprare le armi nel negozio, o ancora a confrontarsi nel multiplayer, visto che ciò che può essere vinto online è utilizzabile anche nel single player. Non manca

neanche la ormai prevedibile modalità legata alle funzionalità streetpass del 3DS. Le strade percorribili per lo sviluppo del personaggio sono quindi diverse, in modo da consentire anche ai giocatori meno abili di costruirsi un discreto arsenale.

Gli stage sono ripartiti in due sezioni: una aerea, che ricalca la struttura di soprattutto su rotaie come *Sin and Punishment*, e un'altra a terra vicina alle fasi esplorative dei giochi di ruolo action. Anche in questo caso potremo scegliere se limitarci a raggiungere il boss o perlustrare ogni anfratto del livello per ritrovare oggetti nascosti, rischiando però di incontrare insidie anche ambientali.

Piattaforma: 3DS
Sviluppatore: Project Sora
Produttore: Nintendo
Versione: Pal
Provenienza: Jap



Il sistema di combattimento è, come da tradizione Sakurai, semplice e basato su poche mosse, permettendoci di contrattaccare a distanza con un colpo potente durante una schivata o di avvicinarci rapidamente a un ignaro nemico tramite uno speciale attacco fisico, andando poi a eseguire un'efficace combo.

È possibile inoltre usare dei poteri speciali, anch'essi reperibili nei livelli, per lanciare magie di offesa o di protezione, seppur sia consentito equipaggiarne solo un numero limitato, costringendo quindi il giocatore a pianificarne attentamente l'impiego.

Veniamo ora al sistema di controllo, che ha suscitato

diverse perplessità a utenza e critica. Certamente il designer non si è risparmiato da tale punto di vista, offrendo un elevato quantitativo di configurazioni disponibili, ma, seppure con la pratica si riesca a eseguire anche mosse complesse, rimane il dubbio che la console Nintendo risenta di gravi difetti di progettazione che hanno bisogno di essere risolti con accessori che non vorremmo vedere su un portatile, come lo stand incluso nella confezione del gioco.

Dicevamo all'inizio dell'articolo che Sakurai ha impresso a *Kid Icarus* una particolare visione dello storytelling. *Uprising* si rivela quindi essere intrigante non solo come struttura, rinun-

ciando alle classiche sequenze d'apertura e di intermezzo per un flusso ininterrotto di dialoghi che commentano dinamicamente l'azione, ma anche per essere riuscito a inserire, in un contesto ironico e metareferenziale, gli aspetti più assurdi della saga e di altri titoli Nintendo.

Per finire, credo sia importante sottolineare la qualità della produzione tecnica del nuovo videogame di Sakurai, davvero rara per una console portatile e che raggiunge il suo apice nelle intense sezioni aeree. *Kid Icarus Uprising* è in definitiva un grande ritorno di una serie affidata a un designer che è riuscito a valorizzarne appieno le caratteristiche migliori.

JOURNEY

Camminando
tra le dune

di Ferruccio Cinquemani

"Quello che non c'è non si può rompere" diceva (forse)

Henry Ford.

"Meglio andarsene un minuto prima, lasciando le persone con la voglia, che un minuto dopo, avendole annoiate", diceva invece Cary Grant.

"..." dice Thatgamecompany.

Journey è un gioco che vive di sottrazioni. Non solo richiede meno di cinque ore per essere completato, ma è anche un gioco che rifiuta ostinatamente uno dei dogmi più granitici del game design: il riciclo delle meccaniche. Per ragioni di efficienza facilmente intuibili, quando un team di sviluppo crea un'abilità del protagoni-

sta o un sistema di gioco, i game designer si sforzano di declinare quella meccanica in ogni scenario possibile. Il motivo per cui, ad esempio, non avete mai visto un gioco investigativo in cui il protagonista si trova a dover sparare solo una o due volte in tutta l'avventura è che se fai la fatica di creare un sistema di puntamento e di combattimento con le armi, vorrai probabilmente sfruttare quel lavoro nella maniera più efficiente possibile. La logica alla base di questo ragionamento è perfettamente sensata. Purtroppo la conseguenza è che la gran parte dei videogiochi odierni fa ripetere al giocatore le stesse azioni fino (o oltre) la soglia del disgusto.

Ma in confronto al resto dei videogiochi, *Journey* è asciutto e rapido.

Il tema di *Journey*, come si intuisce dal titolo, è il viaggio. Il giocatore impersona una misteriosa figura umanoide avvolta in un mantello. Il viaggio comincia in un deserto da cui si scorge la meta: la cima di una montagna emerge massiccia dall'orizzonte. Durante l'avventura ci saranno diversi cambi di ritmo e scenario, e ci saranno cutscene e indizi per capire il contesto in cui si svolge la vicenda. Eppure *Journey* non ha una vera e propria trama: gli abbozzi di storia possono essere interpretati in diversi modi, e il racconto del popolo di cui il protagonista fa parte (o



forse è il racconto della vita del protagonista?) è tanto vago quanto affascinante.

Journey è minimalismo in forma di videogioco. E, nonostante rischi di essere stucchevole, una rappresentazione dello snobismo, il minimalismo ha per definizione il pregio della sintesi. Dire poco e dirlo bene è un atto rivoluzionario in un mondo come quello della cultura popolare, in cui tutto funziona secondo la regola del "more is more". Uno dei più tristi difetti della cultura geek è l'incapacità di apprezzare il mistero, di capire perché le pause e i silenzi sono importanti, di non sapere apprezzare la sintesi.

Il minimalismo di *Journey* non è solo tematico, ma si

estende anche alla parte giocata: il giocatore può camminare, scivolare sulla sabbia, saltare ed emettere suoni. Una levetta e due tasti sono gli unici strumenti che *Journey* fornisce. Con questa limitata tavolozza si risolvono enigmi, si intessono conversazioni e, in genere, si affronta una delle più potenti esperienze di esplorazione della storia dei videogiochi.

Riducendo tutto all'osso, *Journey* è un platform. Il salto diventa presto una sorta di breve volo o planata, e gran parte degli ostacoli vanno affrontati usando questa abilità. Il senso fisico della vertigine è reso perfettamente, ed è centellinato con cura. In *Journey* non c'è la solita progressione dei

platform, con salti sempre più difficili o esigenti. Piuttosto, i designer scelgono sempre di fare uno scarto subito dopo aver presentato una variazione alle meccaniche di base. Nuove idee vengono introdotte e scartate subito prima che diventino prevedibili. I poteri del proprio avatar vengono rimossi o amplificati per creare un senso quasi tattile del fallimento o dell'apoteosi. Descrivere in dettaglio queste variazioni distruggerebbe il senso di scoperta che è alla base di *Journey*, ma basti dire che difficilmente si è visto un gioco con un tale disprezzo per ciò che è efficiente.

Due elementi, in particolare, danno profondità a



Journey. Il primo è l'aspetto estetico/sonoro. La vividezza della grafica, fatta di figure sottili che si stagliano sullo scenario di una natura brutale, si unisce a un senso della messa in scena che raramente si è visto in un videogioco. I volumi, gli spazi e gli ambienti, così come il movimento e la composizione di una scena sono resi con una competenza che di solito si vede solo nel cinema, nella pittura o nella fotografia. E quando un gioco che dura una manciata di ore offre alcune delle sezioni esteticamente più sconvolgenti degli ultimi anni ci si rende conto che Thatgamecompany ha creato qualcosa di davvero unico.

Il secondo tocco di classe è il multiplayer di *Journey*: un sistema del tutto invisibile al

giocatore che mette in contatto viaggiatori senza bisogno di usare lobby, username a schermo o menu. Ogni tanto, durante il viaggio, si scorge un altro viandante. A quel punto ci si può ignorare o si può proseguire assieme. Le dinamiche che si creano, in una incomunicabilità quasi totale, sono sorprendentemente vaste. Già adesso si trovano in giro su forum e blog racconti di giocatori sorpresi, commossi o estasiati dal comportamento di altri giocatori, dal rapporto speciale che si crea fra due creature che comunicano con meno mezzi di quelli a disposizione di un primate (il canto assegnato a un tasto, di fatto, permette solo di emettere un suono breve o uno lungo). Non si tratta solo di una geniale tro-

vata di design: il senso che i giocatori danno al multiplayer di questo gioco dice qualcosa sulla natura umana. Il senso dell'esperienza e dell'interazione con l'altro viene costruita nell'immaginazione di ogni giocatore, in silenzio. In un certo senso, è un nuovo modo di giocare.

Ci sarà chi, nella comunità che videogioca, bollerà *Journey* come un'opera pretenziosa, fumosa e senza sostanza. Ma, esattamente come ancora oggi, un decennio dopo, continuiamo a riconoscere *ICO*, *Shadow of the Colossus* o *REZ* come i primi precursori di una corrente artistica nel videogioco mainstream moderno, *Journey* indica la via per il futuro. La montagna è di fronte a noi. È ora di cominciare il viaggio.





SILENT HILL DOWNPOUR

Fuga dalla città prigione

di Piero Ciccioli

Silent Hill: Downpour cerca di adeguare la serie Konami ai moderni stilemi di game design, senza fare ricorso a quelle derivazioni di tipo third person shooter che, sinora, si sono rivelate l'unica soluzione efficace per tenere a galla il genere survival horror nell'attuale ambito videoludico, come dimostrato in primis da *Dead Space*. Il gioco confezionato da Vetra conserva, quindi, la tradizionale ossatura da action adventure in terza persona, rimpolpanola con una strutturazione aperta degli ambienti, funzionale a esaltare la spiccata vocazione verso il free roaming che connota la componente esplorativa. Mai come

ora la città di Silent Hill si è concessa alla perlustrazione da parte dell'utente, che è libero di sondare edifici, sotterranei e anfratti, in cerca di missioni opzionali, il cui completamento può agevolare il prosieguo dell'avventura o rivelare dettagli della trama. Quest'ultima vede protagonista Murphy Pendleton, un detenuto dal passato misterioso e ambiguo, risvegliatosi alle porte di Silent Hill dopo l'incidente stradale che ha coinvolto il furgone per il trasporto dei prigionieri su cui si trovava. Da tali premesse parte un pellegrinaggio semionirico attraverso la Collina Silenziosa, che procede tra incubi e rivelazioni, trabocchetti morali e opportunità di re-

denzione, perdono e vendetta, "delitto e castigo".

Nonostante presenti alcuni risvolti intriganti, la trama è delineata con un tratto grosso, privo di sfumature, e quegli elementi narrativi che dovrebbero solo suggerire la piega finale degli eventi risultano ai fatti come dei segni d'evidenziatore tracciati su un copione prevedibile. Fortunatamente, i summenzionati aspetti free roaming riescono a mischiare le carte in tavola, frammentando lo sviluppo della storia attraverso una serie d'inquietanti divagazioni e nonsense (cosa ci fa l'appartamento 302 di *Silent Hill 4: the Room* in uno dei palazzi della città?).

Il fattore esplorativo è



Piattaforma: PlayStation 3,
Xbox 360
Sviluppatore: Vetra Games
Produttore: Konami
Versione: PAL
Provenienza: Repubblica Ceca

anche un ottimo legante per i puzzle e per i combattimenti. I primi acquistano maggiore respiro grazie all'ampia distribuzione areale degli indizi e degli elementi chiave. Gli incontri con i mostri, invece, sono doppiamente collegati all'analisi dell'ambiente. Sotto il profilo difensivo, l'apparizione massiccia degli esseri, in corrispondenza degli imprevedibili acquazzoni che si abbattono sulla città, rende indispensabile cercare rifugio al chiuso o muoversi attraverso tunnel sotterranei, scavati nelle viscere dell'agglomerato urbano. Dal punto di vista offensivo, è necessario rastrellare costantemente l'area, per raccogliere armi di fortuna da potere utilizzare contro le creature,

giacché ogni strumento si logora rapidamente sino a diventare inservibile. Va detto, però, che i combattimenti in sé sono risolti attraverso un sistema poco agile e per certi aspetti approssimativo, incapace di sanare quella che è ormai una piaga endemica della serie. A ciò si aggiunge un creature design sciatto, a tratti anonimo, che depotenzia fortemente uno degli elementi cardine della poetica di *Silent Hill*. Anche la stessa dimensione surreale è chiamata in causa raramente e spesso in maniera blindata, sotto forma di labirinti da cui fuggire in corsa, mentre si è inseguiti da un male oscuro.

Eppure, neanche questo ridimensionamento radicale dei contenuti surreali riesce a

demolire l'atmosfera generata dal rapporto avvolgente con una città da incubo che può essere finalmente esplorata in modo libero, ma da cui non si può uscire. Il risultato è un orrore inedito, sottile ma straniante, quasi kafkiano, dove il sovrannaturale gorgoglia sempre in sottofondo senza mai deflagrare del tutto, confondendo e logorando il giocatore, sino a farlo suo prigioniero. Come gioco in sé, *Downpour* offre una struttura che, se migliorata e approfondita, può regalare un futuro al survival horror ancièn regime, mentre, come esperienza, non è certo un viaggio nel cuore di *Silent Hill*, ma regala una carezza strisciante d'orrore, capace di lasciare la cicatrice sulla pelle.

SILENT HILL

La Paura è una Città su una Collina Silenziosa

di Piero Cicioli

FROM A RESIDENT EVIL TO A SILENT HILL

Con *Resident Evil* (1996), Capcom sdogana definitivamente il genere horror nell'ambito dei videogiochi, passando dalla porta principale del gore esplicito e d'impatto, che rielabora in chiave elettronica gli stilemi degli zombie movie diretti da George A. Romero. Così, soluzioni registiche e di sceneggiatura, proprie del cinema d'orrore, vengono integrate nel linguaggio videoludico, generando un'esperienza articolata, che si sviluppa tra dialoghi, cutscene e fasi di gioco molto diverse tra loro (esplora-

zione, combattimento, risoluzione di enigmi). Il tutto è visualizzato in terza persona tramite vari tipi d'inquadrature fisse su fondali renderizzati, le quali si susseguono come in un montaggio di sequenze cinematografiche, allo scopo di trasmettere la giusta dose di tensione. Nasce in questo modo il genere "survival horror", che, per quasi un lustro, vive seguendo le regole introdotte dal videogioco Capcom.

Solo nel 1999, il visionario game designer Keiichiro Toyama riesce a spezzare questa tradizione, attraverso un esperimento iconoclasta, chiamato *Silent Hill*. Il gioco, edito da Konami per PlayStation, riprende la struttura del survival horror Capcom e ne

destabilizza i capisaldi in maniera sottile, gettando il giocatore in uno stato di confusione piacevolmente ansiogeno, nonché foriero di una paura più profonda, intima.

THE BIRTH OF A NEW GOD

In *Silent Hill*, ogni aspetto dell'estetica e del gameplay agisce come uno specchio che deforma progressivamente la classica immagine del videogioco à la *Resident Evil*, partorendo un orrore ignoto dall'orrore ormai conosciuto.

Durante l'avventura, la tradizionale componente esplorativa viene squassata dall'alternarsi compulsivo di due piani dimensionali, quello reale e un "altrove" di-



sturbante. A seguito di ognuna di queste transizioni, i palazzi, l'asfalto e tutti gli altri elementi dell'ambiente si scarnificano per mostrare un agghiacciante dedalo di strutture in metallo, incrostate dal sangue, corrose dalla ruggine, infettate dal tenerume pulsante di masse carnose dalla natura ignota. Il risultato è tanto scioccante dal punto di vista estetico quanto spiazzante sul frangente ludico, giacché la scrupolosa mappatura dell'area effettuata su un piano dimensionale si rivela inutile nell'altro. Le vie, gli edifici e i loro interni cambiano organizzazione e nascondono minacce sempre diverse, costringendo l'utente a confrontarsi nuovamente con l'incognito. Tutto ciò si

estrinseca in ambienti che rimpiazzano le planimetrie renderizzate di *Resident Evil* con strutture poligonali, organizzate in modo da edificare l'eponima città fantasma (vera protagonista del gioco), la quale offre location al chiuso e all'aperto, esplorabili in maniera relativamente libera.

L'abbandono degli statici sfondi precalcolati e l'introduzione di un accenno di free roaming nella chimica del gameplay comportano la necessità di utilizzare artifici atti ad aggirare i limiti tecnici di PlayStation, che impediscono di visualizzare una linea di orizzonte sufficientemente lontana in environment poligonali vasti e articolati. Così, gli esterni vengono am-

mantati da una nebbia densa e asfissiante, mentre sugli interni cala un velo di oscurità. Queste soluzioni contribuiscono anche a generare un'atmosfera claustrofobica, che si mantiene intatta pure nelle location più ariose.

L'adozione dei filtri grafici si ripercuote direttamente sulle fasi di combattimento, poiché gli esseri mostruosi che infestano la città risultano piuttosto difficili da scorgere in lontananza, tra i fumi della foschia e le ombre. Per preservare quest'aura di tensione senza andare a detrimento del gameplay, Toyama decide di munire il protagonista del gioco di una torcia elettrica e di una radio. La prima illumina parzialmente le zone buie, mentre la seconda

emette ominosi fruscii in prossimità delle creature, segnalando il loro appropinquarsi con un graduale aumento del rumore. Tutto ciò, unito alla natura parzialmente casuale degli incontri (diversa da quella scriptata di *Resident Evil*), sottopone il giocatore a una pressione psicologica e sensoriale continua, costringendolo in ogni momento ad ascoltare e osservare il macabro ambiente circostante, in cerca di eventuali minacce. Tale approccio, che fa dell'immedesimazione una necessità, apre una crepa nelle difese razionali dell'utente, all'interno della quale s'insinua la creatività perversa del game designer.

Toyama sostituisce l'orrore riconoscibile degli zombie e dei mutanti di *Resident Evil* con quello arcano di mostruosità deformi, anomale, la cui natura simbolica emerge gradualmente, in relazione al dipanarsi della trama. Così, alcune creature si svelano essere frutto di un culto blasfemo, perseguito da una comunità sanguinaria e delirante, mentre altre sono la materializzazione delle paure d'infanzia di una ragazza innocente, arsa dal rancore nei confronti di chi l'ha sottoposta, sin dalla nascita, ad atroci torture. Pure gli enigmi diventano tessere del puzzle narrativo, non limitandosi a svolgere solo una funzione ludica, ma fa-

cendo anche luce su alcuni risvolti dell'inquietante dramma in cui si trova coinvolto il protagonista, Harry Mason. Quest'ultimo finisce a Silent Hill insieme alla figlia Cheryl, a seguito di un incidente stradale. Ripresosi dal trauma, si accorge che la piccola è scomparsa e si addentra nelle viscere del luogo maledetto per recuperarla, dando inizio a un incubo dallo sviluppo labirintico, le cui le vicende restano in parte irrisolte o, comunque, lasciate all'interpretazione del giocatore, complice pure la presenza di finali multipli. Nasce in questo modo il survival horror psicologico.



In *Silent Hill 2* gli aspetti erotico-simbolici avrebbero dovuto essere ulteriormente esaltati dalla presenza di Fukuro Lady, un essere femminile che si abbandonava a effusioni lascive nei confronti di alcune creature mostruose. Per non incorrere nella censura, Team Silent ha tagliato le sequenze riguardanti il personaggio, che sono state raccolte successivamente in un cortometraggio in computer grafica, contenuto nel CD *Silent Hill: Lost Memories*



**IN MY RESTLESS DREAMS,
I SEE THAT TOWN...
SILENT HILL**

Nel 2001, Konami ci riprova con *Silent hill 2*, che mantiene intatta la formula del prequel, magnificandone gli aspetti estetici e narrativi, grazie anche alle maggiori risorse tecniche offerte dai neonati sistemi PlayStation 2 e Xbox. Così, hanno modo di esprimersi al massimo i contributi dei due artisti figurativi coinvolti nel progetto, ovvero Takayoshi Sato e Masahiro Ito. Il primo è sceneggiatore e responsabile del tetro character design, che ombreggia i volti dei personaggi con un velo di ambiguità, come se ciascuno di loro nascondesse un lato oscuro terribile, pronto a manifestarsi da un momento all'altro. Ito, invece, è il creativo che dà forma agli agghiaccianti esseri di *Silent Hill*, tra i quali spicca Pyramid Head, un orrido macellaio, con la testa inscatolata in una rugginosa piramide di metallo e armato di un coltellaccio gigantesco.

I prodotti di entrambi gli artisti convergono nell'esaltare la poetica di Masashi Tsuboyama, che prende il posto di Toyama alla direzione del progetto e, insieme allo stesso Sato, compie una scelta di campo molto chiara, basata sull'atavico binomio di Eros e Thanatos: «L'orrore psicologico vuole scuotere profondamente il cuore umano, ciò significa fare affiorare emozioni nascoste. [...] Se vogliamo spaventare o toccare gli utenti, allora dobbiamo pensare profondamente al sesso e alla morte. Creare una scena

di morte e mischiarvi dell'erotismo. Questo è il concetto.»

Effettivamente, si tratta di un leitmotiv che serpeggia nel gioco a ogni livello espressivo, arrivando a costituire l'ossatura stessa della storia. Quest'ultima abbandona le suggestioni mistico-alchemiche del prequel, per fare spazio a uno straziante calvario nel subconscio del protagonista, che conduce il personaggio sino all'epifanico confronto tra se stesso e il suo demone interiore. L'attore principale della vicenda è James Sunderland, richiamato a *Silent Hill* a seguito di una lettera indirizzatagli recentemente dall'amata moglie... morta tre anni prima.

Facendo leva sul rapporto tra erotismo e morte, le visioni di *Silent Hill 2* sfregano sui nervi scoperti dell'utente come un archetto sulle corde di un violino. Per esempio, il gioco richiede di proteggere Maria (una donna che James afferma essere uguale alla moglie) solo per poi lasciarla morire più volte, sempre in modi orribili, oppure costringe ad assistere impotenti allo stupro perpetrato da Pyramid Head nei confronti di un tetro manichino vivente, dalle sembianze femminili. Il tutto si evolve in un crescendo di forti simbolismi, che culmina con una scioccante rivelazione finale, capace di gettare una luce nuova sulla natura stessa di *Silent Hill*, ora configurata come un limbo dove espiare le proprie colpe e popolato dalla violenta incarnazione dei rimorsi.

WHO HAS TIME FOR TEARS?

L'enorme successo di *Silent Hill 2* porta all'immediato sviluppo di un terzo capitolo della serie. Così, nel 2003, esce *Silent Hill 3*, che, seguendo tout court la filosofia del "cavallo vincente non si cambia", conserva la struttura ludica del prequel e ne ripropone pedissequamente l'estetica. Questa operazione di riciclo stride con l'approccio narrativo ed emozionale utilizzato nel gioco, che nasce dalla sensibilità di Kazuhide Nakazawa ed è totalmente diverso da quello sperimentato in precedenza. Il direttore artistico in carica, infatti, sceglie di affidare il ruolo di protagonista a Heather, un'adolescente della porta accanto, semplice e non particolarmente avvenente, capace di regalare uno scorcio di vibrante umanità alla cupa poetica della Collina Silenziosa.

Con i suoi occhioni nocciola e un visino costellato da lentiggini, Heather risulta una tela perfetta su cui pennellare l'orrore attraverso un'ampia gamma di espressioni facciali, a cui corrispondono altrettante emozioni schiette, realistiche. Tutto ciò si concretizza per mezzo di un attento motion capturing, che lascia emergere la fragilità, la confusione e la paura sincera della ragazza, la quale, nonostante la sua innocenza, si trova intrappolata nei tormenti di *Silent Hill*. Scoprendo gradualmente la storia del suo passato e superando situazioni drammatiche (sia sul piano reale che su quello surreale), Heather matura, trovando infine la forza per prendere

in mano la sua vita e combattere un destino avverso, legato alle vicende del primo episodio. In tal senso, il gioco risulta un'originale rilettura in chiave survival horror del romanzo di formazione, capace di trasmettere una sensazione mista di malinconia, dolcezza e strisciante inquietudine, con livelli di pregnanza pari a quelli dei due prequel. Si tratta di un obiettivo raggiunto anche grazie alle musiche di Akira Yamaoka, storico sound designer della serie, che sottolinea adeguatamente i passaggi salienti dell'avventura con ballate malinconiche o interludi alternative rock, graffiati dalle voci melodiche e straziate di Mary Elizabeth McGlynn.

Contemporaneamente a *Silent Hill 3* viene sviluppato un secondo progetto associato al brand, gestito dal medesimo gruppo di creativi, il Team Silent, che è diretto, stavolta, da Suguru Murakoshi. Inizialmente pensato come uno spin-off della serie, il prodotto finisce per essere commercializzato nel 2004 sotto forma di quarto episodio ufficiale, con il nome di *Silent Hill 4: The Room*. La natura di side project si palesa sia nella struttura ludica che nel tono della narrazione, entrambi piuttosto distanti dalla formula colaudata in precedenza. L'interno di un appartamento esplorabile in soggettiva fa da collegamento a vari livelli autoconclusivi, da attraversare secondo le tradizionali regole del survival horror in terza persona, restituendo, così, un'esperienza modulare e dal ritmo incerto, lontana dal senso di





Tra le fonti d'ispirazione dei vari Silent Hill, c'è il film del 1990 *Jacob's Ladder* (*Allucinazione Perversa*, in Italia), diretto da Adrian Lyne. Team Silent ha dichiaratamente tratto alcuni spunti della pellicola per quello che concerne il design di creature e degli ambienti, nonché per definire alcuni aspetti legati alla natura stessa della città fantasma, come il suo essere un allucinato luogo del subconscio

continuità proprio della trilogia originale. La trama, invece, cerca di esplorare i misteri legati a Silent Hill e vede il protagonista, Henry Townshend, rimanere inspiegabilmente rinchiuso nella succitata abitazione, che permette di accedere a varie zone della città fantasma, tramite una voragine aperta su un muro. Investigando le diverse aree, Henry si troverà inghiottito in un limbo in cui si mescolano passato e presente, vita e morte, e dove i culti aberranti di Silent Hill si sovrappongono ai barbari omicidi commessi da un misterioso serial killer.

A metà tra l'horror psicologico e il thriller noir, *Silent Hill 4: The Room* è un'interessante variazione sul tema portante della serie, che paga, però, il dazio di essere stata promossa a episodio canonico, deludendo molti fan per via del suo approccio sperimentale. A inficiare il successo del gioco contribuisce pure una confezione audiovisiva poco brillante, probabilmente frutto di una certa stanchezza creativa da parte delle mestieranze di Team Silent, stressate dallo sviluppo contemporaneo di due titoli analoghi.

SHOT DOWN IN FLAMES

Il flop di *Silent Hill 4: The Room* porta la serie a un periodo di stallo e il franchise riemerge solamente tre anni dopo, sottoforma di trasposizione cinematografica hollywoodiana. La pellicola è diretta da Cristophe Gans, che mostra un'amorevole cura nel riprodurre efficacemente in celluloide l'estetica e i contenuti caratteristici di *Silent Hill*. Gans arriva talvolta a cedere divertito la propria poltrona al videogame stesso, lasciando che la regia segua i medesimi movimenti di macchina utilizzati in alcune sequenze dei giochi. Purtroppo, la necessità di arrivare a un pubblico eterogeneo fa sì che la sceneggiatura sia univocamente decifrabile, nessun aspetto viene lasciato in ombra e l'interpretazione data alla Collina Silenziosa è invasiva, nonché un po' banale.

Il successo del film ha dirette ripercussioni sulle sorti del brand, che viene finalmente rilanciato in ambito videoludico, ma la gestazione dei giochi passa dal tradizionale Team Silent nipponico a vari sviluppatori occidentali. Questi ultimi prendono la pellicola di

Un altro personaggio misterioso della serie è Valtiel, una creatura vista in Silent Hill 3 e con cui il giocatore non può interagire. L'essere segue gli spostamenti di Heather, osservandola in silenzio, e risulta simile, sia nella forma che nelle movenze, ad alcuni macabri burattini prodotti per i videoclip musicali della band Tool, dal chitarrista del gruppo Adam Jones

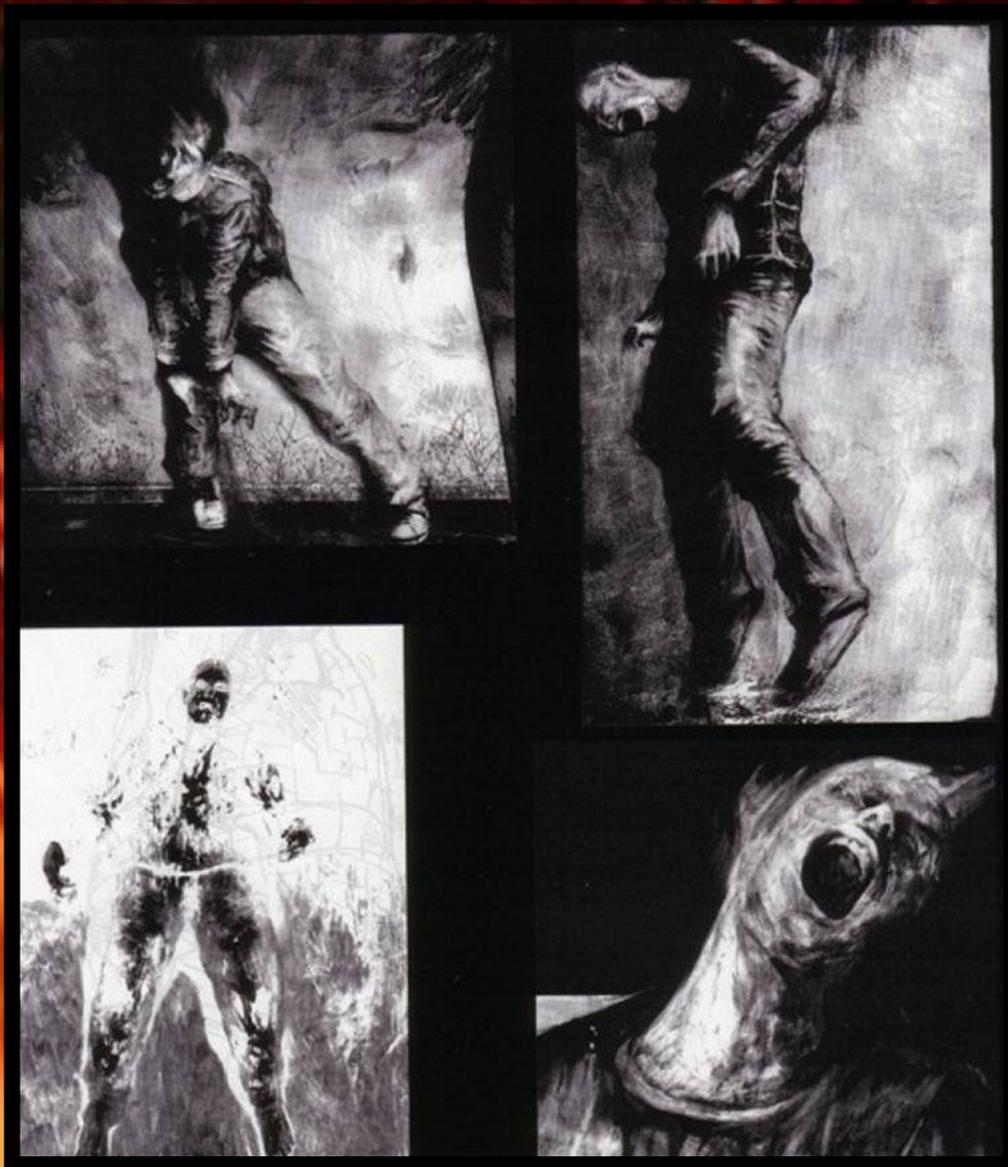


Gans come "canone" e plasmano gli aspetti narrativi attorno alla definizione di Silent Hill data dal regista, demolendo l'alone di mistero caratteristico dei precedenti episodi. Sia *Silent Hill: Origins* che *Silent Hill: Homecoming* (entrambi del 2007) nascono con la presunzione di narrare le origini di alcuni personaggi chiave della serie, ma finiscono solo per risultare un derivativo pastiche di elementi ripresi dal film e dai primi due videogiochi. Anche sotto il profilo ludico, le innovazioni sono marginali e riguardano principalmente il combat system, rielaborato comunque in maniera poco incisiva e macchinosa. Sempre nel 2007, il brand si affaccia persino sul mercato coin-op, con *Silent Hill: The Arcade*, uno sparattutto su rotaie da giocare con light gun, che poco ha a che spartire con la filosofia della serie.

Silent Hill: Shattered Memories (2009) costituisce l'unica eccezione felice. Il gioco ignora la trasposizione cinematografica per inserirsi nel continuum narrativo della trilogia originale e lo fa attraverso una patina apparente di remake del primo *Silent Hill*, che viene grattata via con il procedere della trama, svelando, infine, risvolti inediti. Questi si risolvono in fi-

nali multipli, determinati attraverso scelte operate dall'utente in maniera pressoché inconsapevole. È sufficiente soffermarsi a guardare alcuni dettagli dello sfondo o interagire troppo spesso con una determinata categoria di oggetti per venire giudicati attraverso un algoritmo in grado di restituire il profilo psicologico del giocatore, definendo, di conseguenza, il "peccato originale" che ha condannato il protagonista dell'avventura a vagare per Silent Hill (lussuria, alcolismo, ecc.). Il rapporto tra il subconscio dell'utente e il contesto virtuale fa variare non solo la storia, ma pure la natura dei mostri, i quali allegorizzano, sia nel comportamento che nell'aspetto, il tipo di colpe del personaggio. In questo modo, *Shattered Memories* compie un sensibile passo in avanti nell'ambito di quel dialogo sottile con l'io profondo del giocatore che è stato da sempre il motore primo del fascino e della paura di *Silent Hill*.

L'ultimo nato della serie è *Silent Hill: Downpour*, che è appena sbarcato nei negozi con la promessa di portare il brand a un nuovo livello, più adeguato ai canoni del videogioco contemporaneo. Sarà veramente così?



I macabri ritratti prodotti dal pittore irlandese Francis Bacon costituiscono un altro caposaldo figurativo attorno a cui si è definita l'estetica del brand. Per esempio, i dipinti sono stati utilizzati come fonte d'ispirazione per il design degli spettri inquieti di Silent Hill 4: The Room, i cui volti contorti rappresentano il gorgogliare di sentimenti intimi strazianti, secondo una poetica figurativa analoga a quella di Bacon

Lo Star Wars dei videogiochi, o forse no

di Sergio Giannone

MASS EFFECT

Fino a gran parte del 2007, BioWare era ancora quella di Baldur's Gate, o, al limite, quella di Neverwinter Nights. Alcuni iniziavano a collegarne il nome all'universo di Star Wars (per via di Knights of the Old Republic), mentre gli utenti Xbox la ricordavano come quella di Jade Empire, un'esclusiva indimenticata e, per molti versi, indimenticabile.

Per gran parte del 2007, si diceva. Non a caso. Perché nel novembre dello stesso anno le cose sarebbero cambiate. L'azienda fondata nel 1995 da Ray Muzyka, Greg Zeschuck e Augustine Yip si sarebbe trasformata in quella che conosciamo oggi. Sarebbe diventata, cioè, quella di Mass Effect. Oggi, pensi BioWare e pensi Mass Effect. Non c'è Dragon Age che tenga. E quando un franchise riesce in quest'operazione – quella di un rispecchiamento reciproco con i suoi

creatori – significa che è successo qualcosa, che tutto è andato come doveva andare. O forse no. Chissà se l'avevano previsto quei tre giovani neolaureati in medicina; se nei loro piani c'era anche l'acquisizione da parte di Electronic Arts, nel 2009, e la conseguente espansione al multiplatforma, con l'esordio su PlayStation 3 dopo un debutto in esclusiva su Xbox 360. Non lo sapremo mai. Ciò che sappiamo, o almeno così ci hanno sempre raccontato, è che Mass Effect è nato fin dall'inizio come una trilogia. Un po' come Matrix (con cui a tratti condivide ascese e discese narrative), un po' come Star Wars. Ecco, Star Wars. Se c'è qualcosa di sicuro in tutta questa storia, è che George Lucas non avrebbe mai immaginato, dopo anni di tie-in più o meno riusciti, che alla fine non sarebbe stato lui a mettere la firma sul vero Star Wars dei videogiochi. Ironia della sorte...



È inutile negarlo. La saga videoludica del comandante Shepard ha un peso simile a quello che la storica trilogia di Luke Skywalker ha avuto per il cinema. Forse è ancora presto per dirlo, ma la miriade di paratesti che compongono l'universo ideato da BioWare - e tra questi vanno inclusi i dibattiti dei (e tra i) videogiocatori - è già sufficiente per iniziare a pensarlo. A discapito della sua giovane età, Mass Effect non è più soltanto videogiochi, ma è già letteratura (quattro i romanzi finora pubblicati), fumetti (Mass Effect: Redemption, edito da Dark Horse), anime e, presto, forse, anche cinema. Un lavoro del genere puoi farlo solo se hai gli attributi; necessari se vuoi creare un universo credibile - e incredibile - senza pestare i piedi a Lucas & co, col rischio di pestarteli da solo. Senza, cioè, il rischio di sbagliare, di imbatterti in una guerra dei cloni potenzialmente letale. BioWare questi attributi ha dimostrato di averli, perché fin dai primi passi tra i corridoi della Normandy, nell'incipit da brividi del primo Mass Effect, hai già dimenticato le guerre stellari di lucasiana memoria; sei il comandante Shepard, sei

in missione verso Eden Prime. È un altro universo, altrettanto profondo, altrettanto avvolgente ma diverso. E interattivo.

Mass Effect nasce e cresce come videogioco così come Star Wars è nato e cresciuto sul grande schermo. Questa riflessione, apparentemente banale, è la chiave di lettura del suo successo. Che non è tanto legato all'intreccio narrativo (affascinante e avvincente), quanto all'illusione - perché di questo si tratta - di avere il totale controllo su di esso, grazie a quella sceneggiatura dai (quasi) innumerevoli risvolti. Un mix esplosivo di estetica cinematografica, ovviamente di stampo hollywoodiano, libri-game e Gears of War. Qualcosa che, di fatto, puoi fare solo con un pad tra le mani. Ecco perché Mass Effect è (ma al tempo stesso non è) lo Star Wars dei videogiochi. Mass Effect è Mass Effect, e continuerà a esserlo oltre i confini di una trilogia che si è conclusa - come prevedibile - tra elogi, critiche e polemiche per un finale tanto discutibile quanto discusso. Sintomo, anche questo, del peso che la serie ha ormai acquisito nell'immaginario dei fan. Sintomo, e non effetto indesiderato.



La caratterizzazione dei personaggi, anche e soprattutto degli alieni, è uno dei punti di forza della serie



Alcuni personaggi, come Miranda, hanno fatto il loro debutto nel secondo episodio



Ashley Williams in Mass Effect



Mass Effect 3 (Review)

La scelta di concludere

di Sergio Ciannone



Scelte, decisioni. Nulla è più soggettivo. Mass Effect ha fatto di questa soggettività la sua *raison d'être*. Inserito il disco conclusivo della trilogia è, allora, normale ripensare alle esperienze passate, rispolverare quei ricordi che i mesi di attesa hanno solo in parte offuscato. Realizzi subito, però, che Mass Effect 3 non è qui per farti rivivere le stesse emozioni che provasti alla lettura di quell'incipit starwarsiano; quello sì, da brivido lungo la schiena. Mass Effect 3 è qui per un'altra ragione: chiudere l'avventura del Comandante Shepard. Ed è tempo di salvarla, quella galassia. Non più di ammirarla.

Emozioni diverse, dunque, ma comunque emozioni. Mass Effect 3 non ha certo l'impatto che ebbe il primo episodio nel 2007. In quel caso, le conseguenze del-

l'esperienza ludica sul fruitore riflettevano appieno le vicende narrate; lo stupore e la meraviglia dei primi minuti di gioco erano simili a quelli che, probabilmente, vivremo se l'uomo facesse una scoperta tanto importante come quella dei portali galattici, i cosiddetti mass relay. Il transfert verso il giocatore era fortissimo, insomma, e lo è anche oggi, ma per ragioni e con modalità diverse. Poco importa, potremmo dire, se hai già giocato i primi due episodi o ti stai immergendo per la prima volta nell'universo creato da BioWare: se stai creando da zero il tuo (o la tua) Comandante Shepard, sarai già costretto ad affrontare una scelta che modificherà l'esperienza di gioco; e ovviamente, l'importazione dei salvataggi dai prequel avrà conseguenze ben più profonde, nel bene e nel male. Ancora una volta: soggettività.

Piattaforma: Xbox 360, PS3, PC
Sviluppatore: Bioware
Produttore Electronic Arts
Versione PAL
Provenienza: Canada

I Razziatori sono enormi, fanno paura, ma li affronterete vis-à-vis



Le location del multiplayer sono riprese dalle (bellissime) ambientazioni della campagna in singolo

Mass Effect 3 è un gioco multiforme allo stesso modo dei suoi predecessori, forse anche di più. Basti pensare all'aggiunta di una modalità multiplayer cooperativa (simile all'Orda di Gears of War), ma soprattutto alla seconda scelta che gli autori ci propongono in avvio: tre opzioni per decidere se affrontare l'avventura nel modo classico, in modalità storia (con combattimenti meno impegnativi) o infischandosene dei dialoghi in favore dell'azione (una scelta infelice, quest'ultima, lasciatemelo dire). Mass Effect 3, in ogni caso, porta il peso dei suoi prequel sulle spalle. Ecco perché – sorvolando su quelli che potremmo definire dei buchi di sceneggiatura – il finale rischia di lasciare l'amaro in bocca; non tanto per i suoi risvolti, ma perché tutte quelle scelte confluiscono verso una chiusura su cui BioWare, evidentemente, ha voluto mantenere il completo controllo. Per ragioni artistiche o puramente commerciali non ci è dato saperlo. Magari per entrambe.

Ma se, come si dice, non è la meta che conta ma il viaggio, quello di Mass Effect 3 è l'ennesima, bellissima galactic trip, stavolta a suon di battaglie serrate, ritmi frenetici e una minor enfasi

sui rapporti interpersonali, sebbene lo scopo ultimo sia quello di raccogliere il supporto di altre civiltà aliene per fronteggiare la minaccia dei Razziatori. In un contesto del genere è più difficile trovare anche solo gli stimoli per perdersi in chiacchiere, ma i dialoghi (basati sull'ormai noto sistema a scelta multipla) hanno conservato la loro profondità, quella caratteristica che, di fatto, ha permesso ai giocatori di sorvolare sulle magagne delle fasi sparattutto, cuore del lato action della serie. Mass Effect 3 fa leva su un sistema di copertura ancor più vicino a quello di Gears of War, su un level design adattato di conseguenza, ma resta la linearità dei livelli e una certa sensazione di macchinosità; manca ancora, insomma, quella fluidità degli sparattutto puri. Compensata, però, dall'aggiunta di alcuni aspetti strategici, come il peso delle armi nell'inventario, che costringe – indovinate un po'? – a scegliere quali equipaggiare.

Con Mass Effect 3 si conclude, comunque, una trilogia che ha fatto storia; che ha reso indimenticabili i suoi personaggi. Un episodio che porta con sé i difetti dei predecessori, ma che – proprio come i prequel – riesce a sopraffarli con i suoi pregi.

MASS EFFECT 3

HIDEO KOJIMA



25 ANNI DI METAL GEAR

di Giacomo Talamini



Si annunciano nozze d'argento complicate tra Hideo Kojima e la sua creatura. Da una parte ci sono i risultati impressionanti, il sogno realizzato di un ragazzo che si immaginava storyteller e una fanbase il cui attaccamento al franchise farebbe impallidire il grosso delle curve calcistiche. Dall'altra, il lieve ma percepibile declino commerciale delle ultime uscite e, soprattutto, una certa sensazione di timore e incertezza che in tempi recenti sembra trasparire da Kojima Productions. Tra sfortunate pubblicazioni di pur validi episodi portabile

(*Peace Walker*) e clamorosi reboot produttivi di giochi dall'ossatura fragile (*Rising*), la sensazione è che un massiccio punto di domanda volteggi minaccioso sul futuro della serie; più una spada di Damocle che un espediente comico, stavolta.

La prima era del franchise, quella di *Metal Gear* e *Metal Gear 2: Solid Snake* su MSX/MSX2, costituì la prova generale: ne derivarono la nascita dello stealth game e la messa in pratica, tramite il medium videogioco, delle ambizioni narrative di Hideo. Big Boss, Solid Snake, il Metal Gear: tutti i protagonisti del pantheon videro il loro

esordio in videogiochi che, rispetto ai best seller del tempo, rimasero sostanzialmente in secondo piano. Il talento di Kojima guadagnò, infatti, credito soprattutto in madrepatria, mettendolo nella condizione ideale per sperimentare: sufficientemente affermato da potere spingere con forza le proprie idee, ma ancora non tanto determinante per i bilanci di Konami da dovere assecondare stringenti logiche di profitto. Furono i tempi di *Snatcher* e *Police-nauts*; anni probabilmente più spensierati, in cui il game designer di Setagaya inseguiva idee lontano dalle vere luci della ribalta.



Nel 1998, la vicenda di Solid Snake a Shadow Moses (*Metal Gear Solid*) elevò la serie al rango di killer application permanente dei sistemi Sony e la pose in primissima fila tra i franchise capaci di spingere il medium verso nuovi traguardi tecnici, artistici e commerciali. Per la carriera di Kojima questo segnò l'inizio di un periodo esaltante e complesso: i tempi delle sperimentazioni spensierate erano alle spalle, mentre iniziava un periodo di pesante responsabilità non solo creativa, ma manageriale, i cui strascichi filtravano sovente dalla tradizionale aplomb nipponica del game designer.

"Questo è il mio ultimo *Metal Gear*", dichiarò a più riprese, in quello che finì per diventare un tormentone. "Ho lasciato ogni incarico esecutivo a Konami, per potermi dedicare esclusivamente all'attività creativa", lo si sentì dire, salvo poi tornare sui suoi passi. I fan, inizialmente preoccupati, impararono a non farci più caso, confortati dall'inesorabile regolarità con cui gli installment della saga arrivavano nei negozi, sempre con Kojima saldamente al timone.

L'ambizione creativa era tuttavia vera e vivida, capace a tratti di disarcionare ogni prudenza e denudare, davanti a un pubblico non

sempre complice, un ego immenso e sfrontato. La clamorosa provocazione di *Sons of Liberty*, con il suo Solid Snake panchinaro di lusso e la sua natura di action game asservito a fini sociologici ed epistemologici, mise in luce questa frattura nella sua piena estensione. Un paradosso brillante: il gioco più atteso, sognato e venduto della serie fu al contempo il gioco capace di alienare il futuro interesse di ampie fasce di pubblico (costituite tanto da action gamer senza secondi interessi, quanto da fan feriti nella loro ortodossia) e di stroncare per sempre l'ulteriore affermazione commerciale.

Da allora, *Metal Gear* non ebbe altro riferimento che *Metal Gear*, e per il franchise iniziò quella che si potrebbe definire l'era del Romanticismo. La saga, con *Snake Eater* e *Portable Ops*, esplorò il suo passato, dando corpo e sostanza tridimensionale al suo universo e ai suoi miti fondativi (in primis The Boss). Mentre il gameplay seguiva a stratificarsi e complicarsi attorno all'osatura portante, i temi del ricordo e del rimpianto iniziarono a farsi strada e quella che era nata come una saga di spionaggio high-tech divenne sempre di più un dramma familiare dalle tinte greco-classiche, distesa e ramificata attraverso i recessi del XX secolo e della sua Pax Americana. La creatura, episodio dopo episodio, era cresciuta immensamente, ormai un corpo impossibile da nutrire con "semplici" innovazioni e parziali correzioni di rotta. *Guns of the Patriots*, l'esordio su PS3 della saga, fu nei fatti una colossale funzione funebre per il franchise e la sua storyline principale. Uno Snake dal corpo vecchio ed esausto ingaggiò un'ultima lotta e, attraverso questa, riannodò ogni laccio dimenticato della storia di *Metal Gear*, acquisendo piena consapevolezza del passato della sua dinastia e sistemando i conti in sospeso con i nemici di sempre (tra essi i Patriots, nemici per definizione). Il giocatore, parallelamente, viveva il suo amarcord fatto di location familiari, reminiscenze fuggenti, vecchi artritici meccanismi di controllo

che a tratti erano l'unico modo di proseguire. Un'esperienza che rappresentò al contempo un abbraccio affettuoso ai fan più irriducibili e uno schiaffo in faccia a chiunque altro.

Seguì un lungo silenzio, un silenzio che per certi versi, e al netto di side products di lusso, dura tutt'ora e che dopo un decennio di uscite clamorose e incessanti risulta doppiamente assordante: a 25 anni dall'inizio di tutto, non è più chiaro che cosa Kojima intenda fare di *Metal Gear*.

C'è da scommettere che il responsabile marketing, in qualche sala riunioni di Roppongi Hills, sventoli da mesi la mano per prendere la parola; con l'altra mano, indica un elefante seduto goffamente nella stanza, di nome "MGS5". Il problema è che, dietro l'etichetta dal nome altisonante, si cela un gomitolino di problemi e contraddizioni da mal di testa. La saga dei serpenti è di fatto finita con *Guns of the Patriots*, e non se ne immagina un possibile ritorno (non rimanendo nel perimetro del buon gusto). Un ennesimo riesame del passato remoto della saga (Kojima ha accennato a un interesse per le gesta di The Boss durante il secondo conflitto mondiale) lascerebbe dei buoni margini di riuscita artistica, ma non farebbe uscire la saga dal suo loop di malinconia autoreferenziale e andrebbe nella direzione esattamente contraria a quella del profitto: in linea di massima, dati di vendita alla mano, *Metal Gear* vende quando è a tinte high-tech.





Rimane quindi un'ultima opzione, la rifondazione totale: lo spirito ludico della saga (stealth), il suo particolare approccio al medium (orientato alla narrazione), affidato a nuovi protagonisti e a nuovi principi di gameplay. Una buona occasione è stata forse perduta con Raiden, in teoria ottimo candidato per la successione al trono e invece mutato in un Dante fuori tempo massimo, ma non per questo le possibili soluzioni si sono esaurite.

Il quanto di sfida del tempo è in mano a Kojima, un uomo che, nel corso della sua lunga carriera di creativo, ha ottenuto la grandezza e che proprio per questo è nella posizione più difficile per voltare completamente pagina. "Questo è il mio *Metal Gear*, e posso distruggerlo se voglio", disse minacciosamente all'alba di *Sons of Liberty*, poco prima che milioni di giocatori si trovassero scippati a sorpresa del proprio amato avatar e costretti ad affrontare un folle labirinto narrativo che aveva come fondamentale obiettivo quello di denunciare loro, la loro cultura e la loro generazione. Dieci anni di esperienze, successi e fatiche separano quello spavaldo Kojima dal Kojima che calca oggi gli uffici di produzione. L'età, si sa, rende prudenti ed esitanti. Eppure, mai come ora, sarebbe necessario che Kojima desse seguito a quell'impulso e distruggesse *Metal Gear*. Per poi ripensarlo, ricostruirlo o lasciarlo ricostruire da qualcuno dei tanti abili artisti cresciuti nella sua ombra. Per tornare a stupirsi, e stupendo molti altri insieme a lui, di quanto giocare a nascondino sia un passatempo senza età.

videogaming borderline Outcast.it

988891919881911191898118191881
<http://www.outcast.it>



[dedicated to
borderline
players]



