

NUMERO 08

www.playersmagazine.it

PLAYERS

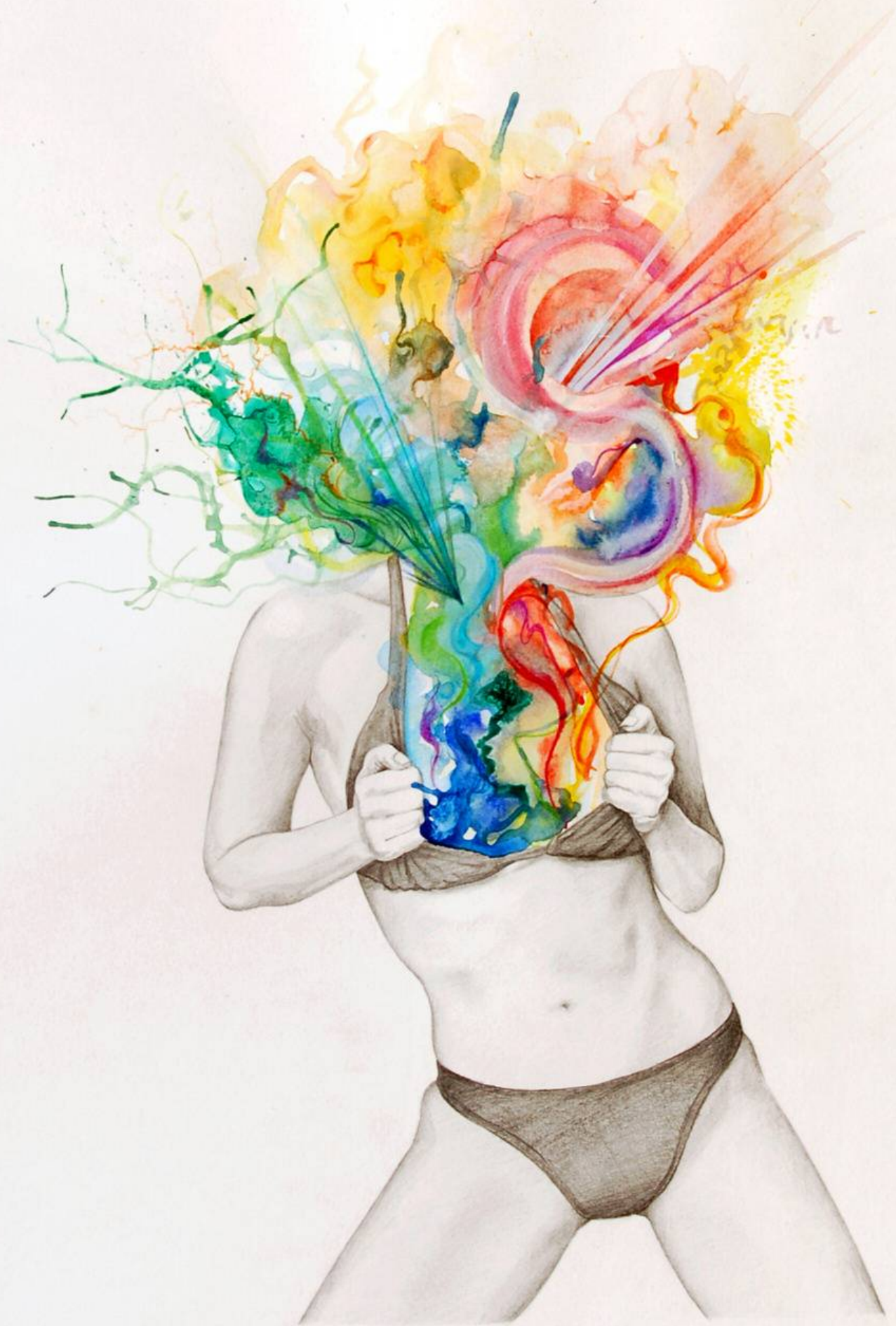
MUSICA · CINEMA · VIDEOGIOCHI · LETTERATURA · ARTE · TV · COMICS · TECH



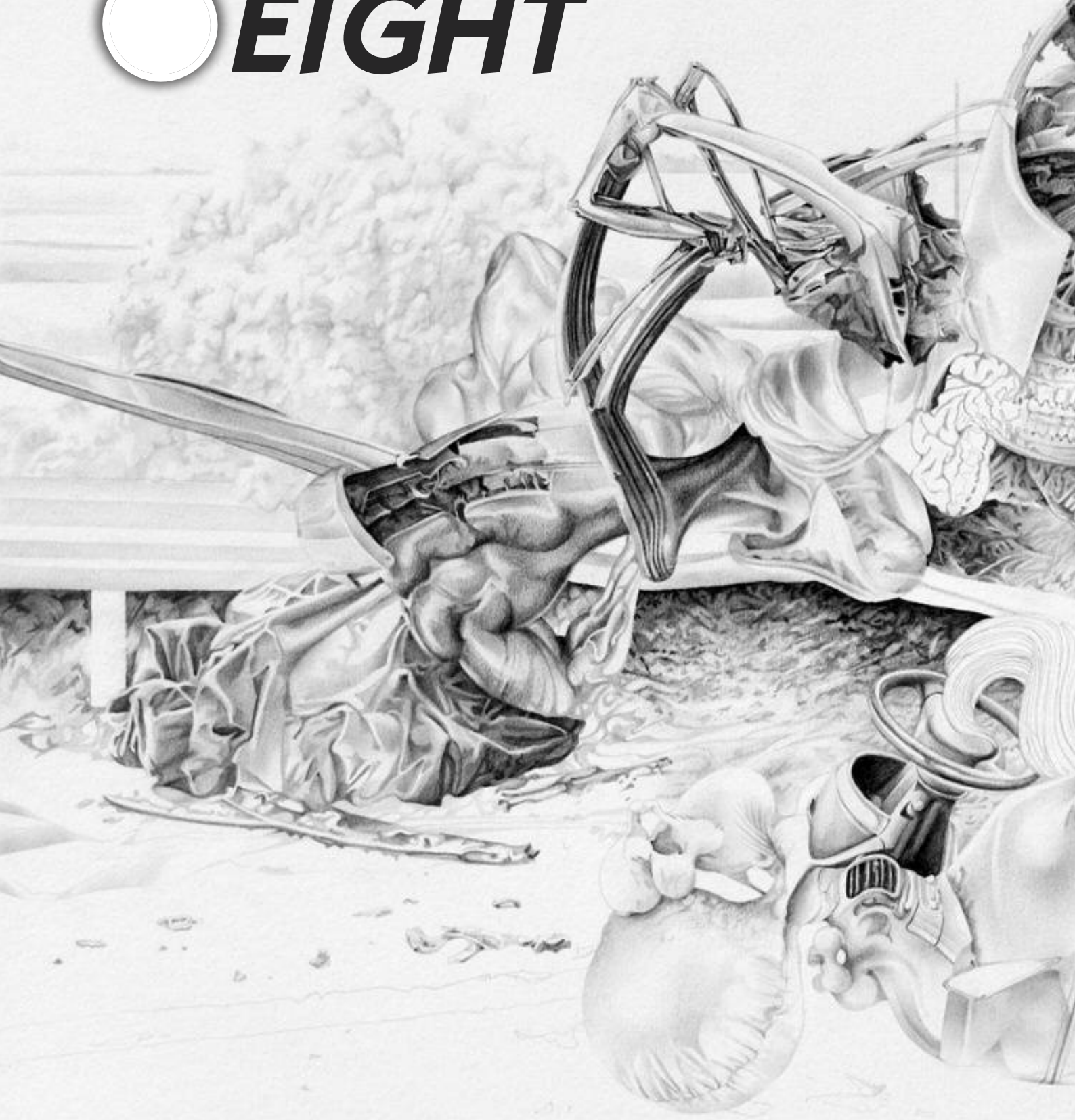








ISSUE EIGHT





PLAYERS

PROGETTO EDITORIALE

Andrea Chirichelli, Tommaso De Benetti

COPERTINA

Rise of the Planet of the Apes

PROGETTO GRAFICO

Federico Rescaldani

Gianluca Girelli

Eugenio Laino

Cristina Lanzi

Matteo Ferrara

EDITING TESTI

Alessandro Franchini, Michele

Siface, Andrea Maderna

AREA WEB

Luca Tenneriello

REDAZIONE

Andrea Chirichelli, Gianluca Girelli,
Tommaso De Benetti, Giovanni Donda,
Emilio Bellu, Pietro Recchi, Enrico
Pasotti, Valentina Paggiarin, Giacomo
Talamini, Andrea Maderna, Federico
Rescaldani, Alberto Li Vigni, Paolo Savio,
Matteo Ferrara, Antonio Lanzaro, Simone
Tagliaferri, Claudio Magistrelli, Cristiano
Ghigi, Matteo Del Bo, Luca Tenneriello,
Piero Ciccioli

HANNO COLLABORATO

Cheivan Ghadir, Dario Oropallo, Marco
Passarello, Andrea Atzori, Andrea Alfieri

SITO WEB

www.playersmagazine.it

INFO

info@playersmagazine.it

PUBBLICITÀ

mediarelations@playersmagazine.it

COPYLEFT

2010/2011 Players Magazine

LICENZA

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



THE EXPLOSION

JAMES ROPER



MAN

Tutto si può dire di James Roper, tranne che non utilizzi i colori in maniera molto, molto personale. Nato nel 1982 a Knutsford, Inghilterra, e laureato nel 2005 presso la Manchester Metropolitan University, Roper vive e lavora a Manchester. Il suo modus operandi è sempre identico e immediatamente riconoscibile: colori acrilici su tela che permettono all'autore di rappresentare... cose che esplodono, saltano in aria, si dividono, s'intrecciano e invadono la tela.

Non c'è un vero e proprio stile di riferimento: Roper attinge all'iconografia americana e nipponica senza però piegarsi a nessuna regola o diktat artistico. Poliedrico, passa senza soluzione di continuità dall'illustrazione, alla scultura, alla pittura, alla grafica, alla sceneggiatura, fino a progetti concettuali e di ricerca visiva. Ha esposto a Londra, New York, Los Angeles, Milano e Barcellona. Oggi è su **Players**, domani chissà dove. Il suo sito, ricchissimo di materiale, è <http://www.jroper.co.uk/>



24
rise of the Planet of the Apes



40
Breaking Bad



28
Gantz



22
Win Win

18 CINEMA E TV

- PLAYERS GRINDHOUSE VOL.3
- WIN WIN
- RISE OF THE PLANET OF THE APES
- COWBOYS AND ALIENS
- RED LINE
- GANTZ
- SPECIALE STAR WARS
- FALLING SKIES
- BREAKING BAD

68 MUSICA

- CORDE OBLIQUE
- BURNING HARTS
- JAMES BLAKE
- BATTLES
- DEAD ELEPHANT
- WOLVES IN THE THRONE ROOM
- FUCKED UP

50 FUMETTI

- LEVIATHAN
- NATIONAL QUIZ
- BELIEVERS

56 LETTERATURA

- LE PAROLE DEL POSTRIBOLO
- FACEBOOK, LA STORIA
- I SUPER-RICCHI EREDITERANNO LA TERRA
- FAST FOOD NATION
- SPECULATIVE FICTION
- LA SCOPA DEL SISTEMA



84

Xenoblade Cronichles



88

Bastion



82

Dead Island



86

From Dust

76 VIDEOGIOCHI

- UNLOCKED
- PARAFERNALIA CINESI
- SPACE MARINE
- DRIVER: SAN FRANCISCO
- DEAD ISLAND
- STREET FIGHTER 3 ONLINE EDITION
- MONKEY ISLAND HD
- BASTION
- FROM DUST
- INSANELY TWISTED SHADOW PLANET
- XENOBLADE CHRONICLES
- SPECIALE LIMBO

08 ARTE E FOTOGRAFIA

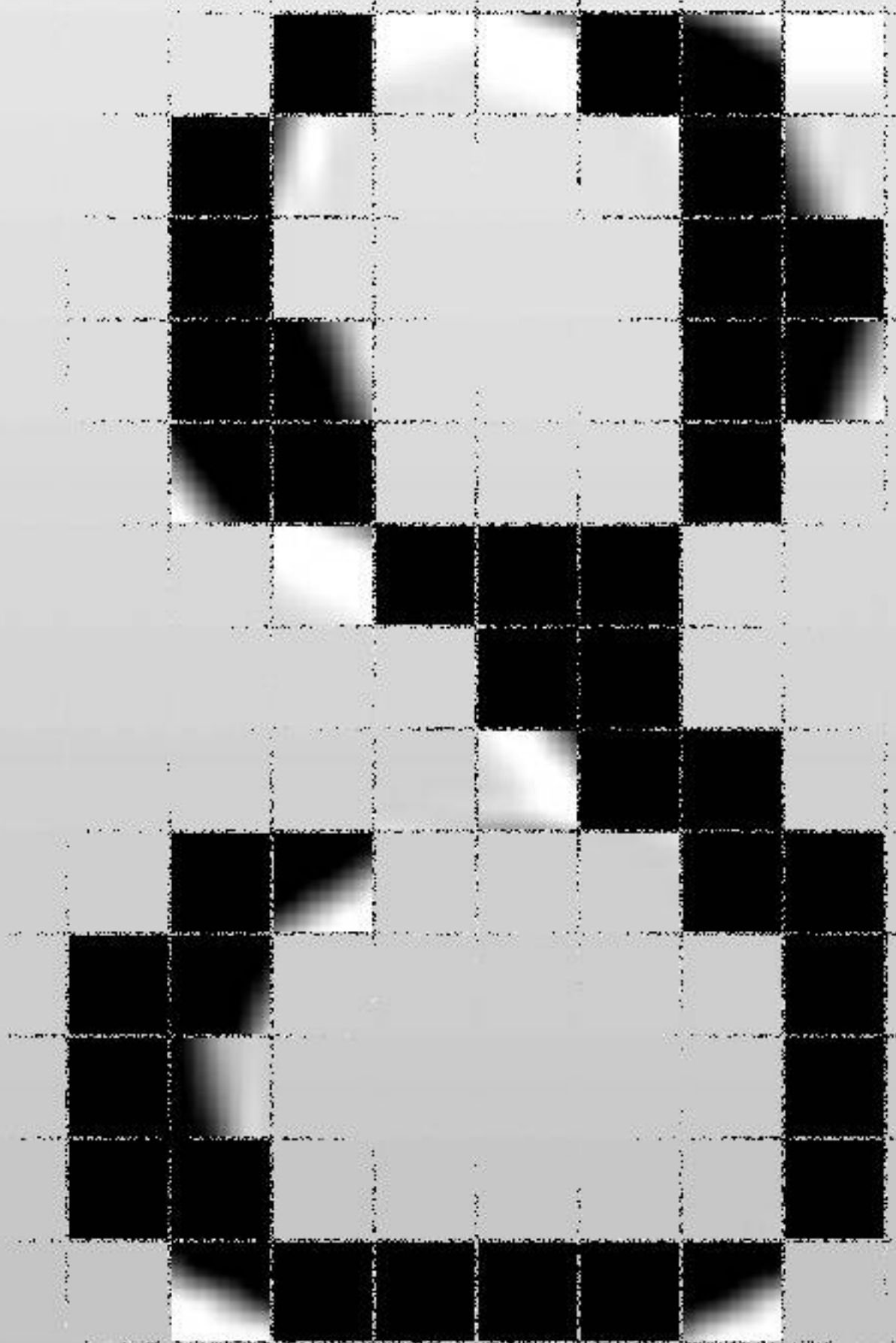
JAMES ROPER
STILL - SZYMKO MALGORZATA

94 TECH

SPECIALE MUSICA DIGITALE 3

STORIES 12

G+ E
SOCIAL
MEDIA:
TU COME LA
VEDI?





***google+ e
social media***

***tu come la
vedi?***

il compromesso

Su Facebook, mi capita spesso di ricevere richieste di amicizia da gente che non conosco. La ragione principale, al netto degli erotomani, credo abbia a che fare con la mia conduzione di RingCast, un podcast a sfondo videoludico che nel tempo si è guadagnato un discreto seguito.

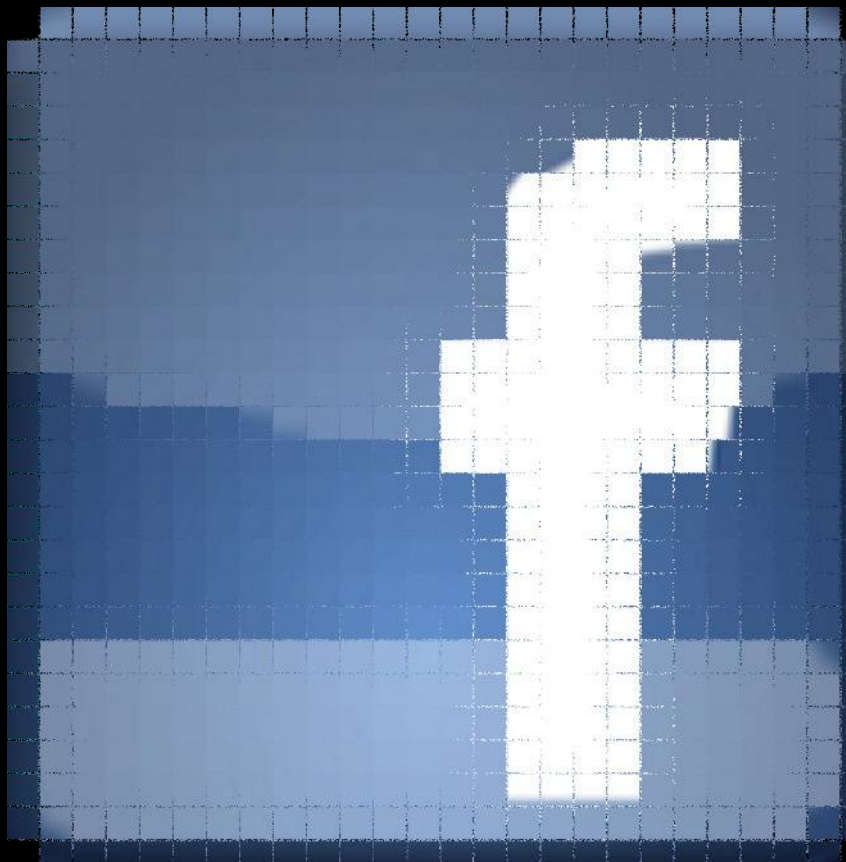
Nonostante apprezzzi per ovvi motivi l'entusiasmo dei "fan", mi sono sempre sentito abbastanza a disagio nel dare a perfetti sconosciuti accesso ad alcune mie questioni personali.

Capiamoci, non che io sia una persona particolarmente riservata, tanto che sullo stesso RingCast è presente una serie di rubriche goliardiche dedicate ai cazzi miei e degli altri conduttori. Ma c'è una differenza sostanziale: mentre in trasmissione posso autonomamente decidere di cosa parlare, quando do accesso alla mia pagina Facebook, per quanto limitato, devo prendere in considerazione una serie di possibili scenari. Il primo effetto è quello di aumentare la necessità di micromana-

gement delle liste e dei permessi, per palese incapacità di Facebook di concepire un sistema che sia allo stesso tempo flessibile, potente, facile e veloce da utilizzare (del resto Zuckerberg non ha un reale interesse a *limitare* le informazioni che la gente si scambia). Il dramma è particolarmente evidente per gli album fotografici, dove magari compaiono persone che non hanno interesse ad essere esposte al pubblico ludibrio - se non a quello di un ristretto gruppo di persone fidate.

Insomma, in breve: nel recente passato ho rifiutato quasi tutte le richieste di amicizia provenienti da persone con cui non ho mai avuto scambi in "carne ed ossa" (in senso lato, ci sono amici con cui collaboro da anni ma che non ho mai visto. Prende quindi forza l'ipotesi di avere fraternizzato con delle sofisticate intelligenze artificiali).

Con queste premesse, mi sono avvicinato a Google+ in maniera abbastanza titubante. Mi dicevo *"In fondo un social network di puro cazzeggio mi basta e mi*



avanza...". Dopo qualche giorno di assestamento, però, ho iniziato a rivalutare la proposta di Google. Al di là della sorpresa per l'ottima interfaccia, dal design stranamente sexy per gli standard di Mountain View, ho iniziato a intravedere l'enorme potenziale delle Cerchie rispetto alle più macchinose Liste di Facebook.

Per farvi un esempio: ogni volta che voglio cambiare status su Facebook, devo pensare attentamente a chi dei miei 400 e rotti amici potrebbe trovare la cosa offensiva o irrilevante. Se sono in una lista, devo ricordarmi in quale altrimenti devo escluderli uno ad uno. Va spesso a finire che o desisto dall'update o lo faccio sperando che gli interessati non se ne accor-

gano (sì, i miei update sono un po' così).

Le Cerchie funzionano in maniera inversa, ovvero mi è sempre concesso di decidere esattamente quali gruppi vedranno l'update e quali no. Se da un lato questo richiede una divisione ragionata dei contatti in fase iniziale, dall'altro è il modo perfetto per fare targeting separato per messaggi diversi. Se voglio parlare di un nuovo gioco, non devo impestare la bacheca di persone che chiaramente non hanno alcun interesse a riguardo. Il cambiamento, concettualmente piccolo ma devastante nella pratica, è amplificato anche dal fatto che è possibile essere "seguiti" senza confermare l'"amicizia".

Permangono, però, alcuni

sostanziali problemi di privacy: ai follower non ricambiati vengono suggeriti i miei contatti come possibili amici, con effetti veramente disturbanti sulla teorica mappatura delle mie reti sociali. Nonostante le sbavature del momento, le Cerchie dimostrano di sapere unire il meglio dello sharing su Facebook con il meglio dello sharing su Twitter. È difficile dire come si evolverà G+ una volta fuori dalla beta (mancano ancora le pagine per prodotti e compagnie, le pubblicità, e alcune funzioni paiono appena abbozzate), ma per il momento lo sto usando più di quanto avrei creduto. Che il successo fin qui riscontrato serva anche a Facebook come stimolo per gli sviluppi futuri.

sara' vera gloria?

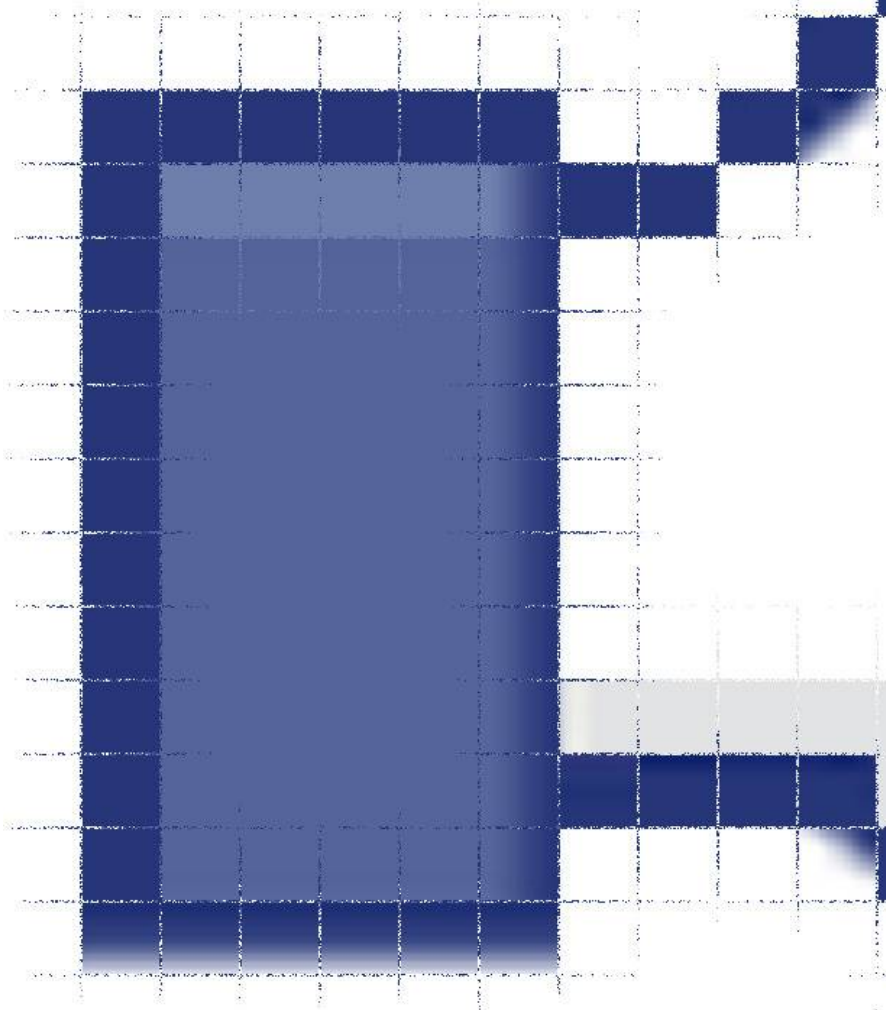
A distanza di mesi dal lancio di Google+ credo si possa tirare qualche somma sull'impatto che ha avuto sui naviganti, visto che nonostante sia ancora in *closed* beta oramai chiunque lo desiderasse ha ricevuto il suo account nuovo di zecca.

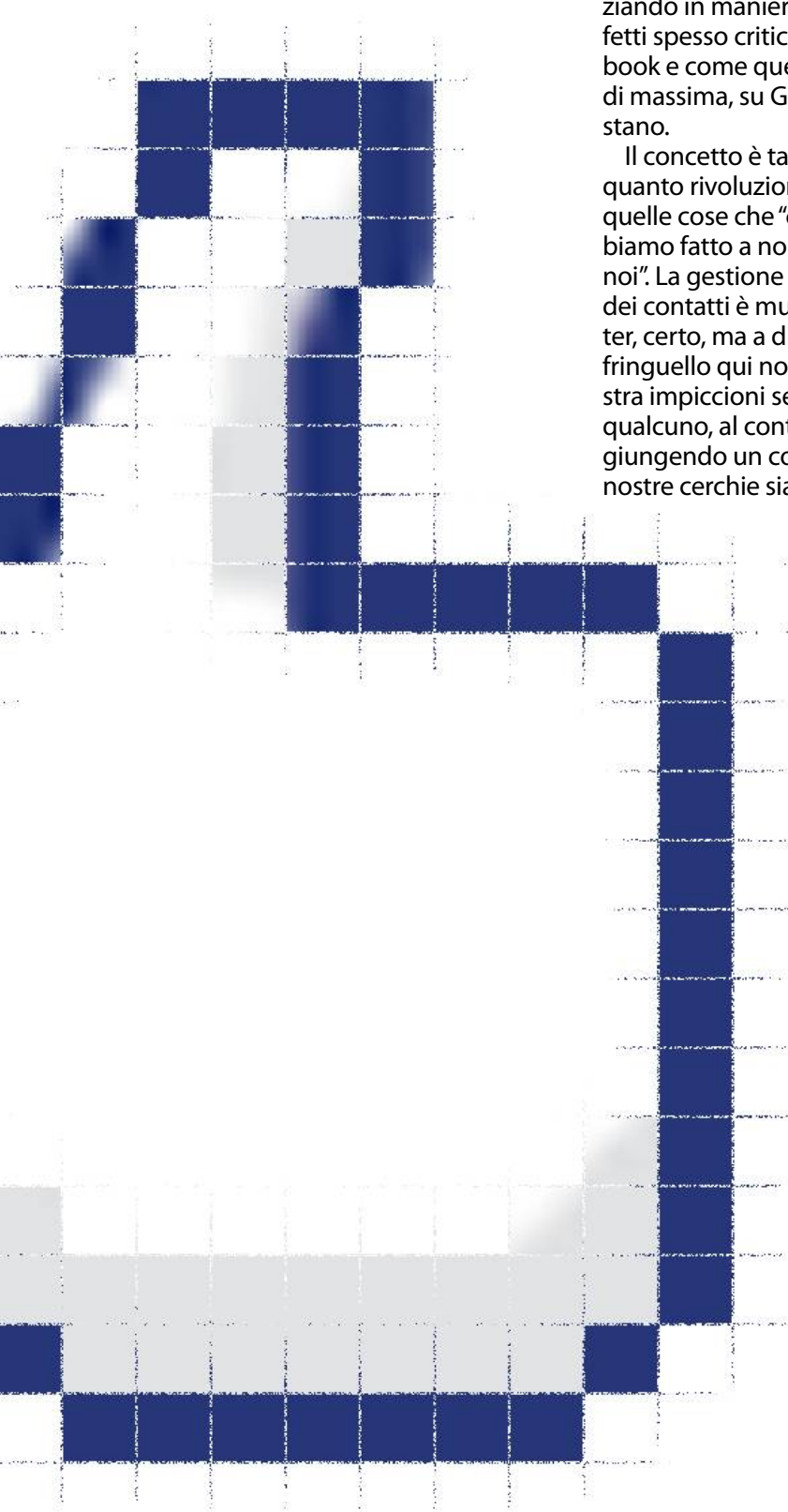
Il tutto è partito con la solita trafila di inviti e del passaparola, riuscendo a creare un discreto hype e una poderosa domanda di inviti, tanto da mettere in crisi i server nei primi giorni di vita; ma la presa di un servizio del genere la puoi misurare solo con il passare del tempo, quando la novità si trasforma in uso comune o cade nel dimenticatoio. E il problema è proprio lo scontrarsi con una mentalità oramai formata/plagiata dall'uso giornaliero di Facebook, entrato nella vita digitale del 99,99% della popolazione mondiale senza distinzioni di sesso, età, religione, razza o sistema operativo.

La larga diffusione del social network di Zuckerberg si è rivelata un'arma a doppio taglio per la cementificazione di G+ nei browser del globo, visto che si, ci si trova di fronte a una numerosa platea che ha confidenza con il termine social network, ma, tolti una fetta di utenti *sgamati*, rimangono milioni di persone che spinte dalla curiosità hanno voluto provare G+ ("tanto noi ci abbiamo già il Facebook, 'sti social network li sappiamo usare oramai") senza nemmeno provare a capire come funzionino le dinamiche che stanno alla base delle relazioni fra gli utenti; per loro c'è un solo modo di intendere le *richieste di amicizia* e trovarsi di fronte a un sistema che scardina

i loro dogmi di relazione simmetrica ha provocato confusione, qualche scopenso e, verosimilmente, più di qualche account cancellato o dimenticato in fretta.

Il punto è che Google non ha insistito abbastanza, non si è riusciti a fare capire immediatamente la peculiarità del servizio. Nell'epoca in cui la pubblicità comparativa viene usata per qualsiasi prodotto (basti vedere il botta e risposta video fra gMail e HotMail), big G è stata fin troppo gentile nell'evitare di spingere il suo servizio eviden-





ziando in maniera decisa i difetti spesso criticati di Facebook e come questi, in linea di massima, su G+ non esistono.

Il concetto è tanto semplice quanto rivoluzionario, una di quelle cose che "come abbiamo fatto a non pensarci noi". La gestione asimmetrica dei contatti è mutata da Twitter, certo, ma a differenza del fringuello qui non ci si dimostra impiccioni seguendo qualcuno, al contrario: aggiungendo un contatto alle nostre cerchie siamo noi che

decidiamo di condividere con lui dei contenuti.

Questa radicale differenza nel modo di intendere la condivisione di contenuti porta a una modifica sostanziale nelle opzioni della privacy, da sempre tanto dolente di Facebook, rendendole non più un sottotratto rigido su cui appoggiarsi, preimpostato e macchinoso, ma uno strumento flessibile che permette di tenere sotto controllo ogni nostro pensiero digitale.

Purtroppo questo messaggio non è arrivato a molti nuovi utenti che vedono l'essere aggiunti nelle cerchie di estranei, un atto di invasione territoriale, una mancanza di rispetto e anche, ma soprattutto, un *machecazzovuole-questo?*.

Fortunatamente esiste anche chi ha voglia di capire e provare e nella mia quotidianità noto con piacere che chi ha avuto pazienza utilizza G+ con costanza; certo, numericamente non c'è paragone con il flusso generato da Facebook (anche se non è necessariamente un male) ma noto anche una maggiore interazione fra sconosciuti. E comunque fra i miei contatti ha preso piede molto più che Twitter, per dire.

Insomma ho il sospetto che Zuckerberg abbia trovato un degno rivale, magari eterno secondo, ma meritevole di attenzione, come dimostrano i recenti aggiornamenti avvenuti su FB, che sembrano gridare al mondo: non stiamo copiando, abbiamo solo preso ispirazione!!



REGIA
JON FAVREAU
SCENEGGIATURA
ROBERTO ORCI, ALEX KURTZMAN
ATTORI
DANIEL CRAIG, HARRISON FORD,
OLIVIA WILDE
PROVENIENZA
USA
VERSIONE
ORIGINALE



ET,
INDIANA
JONES
E 007
ENTRANO
IN UN
BAR...

COWBOYS AND ALIENS

di Andrea Chirichelli

Western e fantascienza raramente vanno d'accordo. Anzi, a ben vedere, gli ultimi due tentativi (*Wild Wild West* 1999 e l'atroce *Jonah Hex* l'anno scorso) di mischiare questi generi si sono rivelati un fallimento. A tentare nuovamente nell'impresa è stato *Cowboys and Aliens*, che si presentava con molte frecce al suo arco (cast all-star, regista celebre per i suoi successi commerciali, graphic novel e base di partenza ottima) ma anche con qualche dardo spuntato (script rifatto mille volte, una mezza dozzina di persone a rivedere la sceneggiatura). Il risultato è figlio di queste contraddizioni.

La storia racconta le vicissitudini di un uomo (Daniel Craig) che si risveglia, senza memoria e privo d'identità, nel bel

mezzo del deserto dell'Arizona nel 1873 con un misterioso bracciale al polso. Dopo essere giunto nella cittadina di Absolution, viene arrestato dalle autorità locali e dal Colonnello Dolarhyde (Harrison Ford) in quanto questi ultimi lo identificano come Jake Lonergan, capo di una banda di feroci criminali. Ben presto, però, la città è attaccata da dischi volanti e proprio il bracciale di Lonergan sembra essere l'unico modo per respingere l'offensiva degli alieni...

La prima mezz'ora di *Cowboys and Aliens*, senza mezzi termini, pessima: ritmo blando, zero pathos, l'affrettata introduzione di alcuni personaggi (in particolar modo quelli interpretati da Paul Dano e Olivia Wilde) e la non troppo saggia scelta di proporre due scene chiave nella più completa oscurità minano le fondamenta del film in modo



quasi irreparabile.

La pellicola si risollewa con la creazione della "posse" antialiena e il reclutamento di diverse fazioni che si uniscono contro il nemico comune, tant'è che l'ultima parte del film è appassionante e quasi epica; ma oramai il danno è fatto. Lo script, figlio di troppe riscritture e passato per le mani della temibile coppia Orci e Kurtzman, che per ogni film azzeccato ne sbaglia almeno un paio, è farraginoso: troppi momenti morti, troppi "spiegoni" affidati a flashback non particolarmente evocativi.

Anche il cast non convince appieno: se Craig è perfetto nella parte, Harrison Ford pare oramai mummificato, sbiadita icona di un tempo e di un cinema passato. Il suo ruolo, che vorrebbe am-

miccare a "Il Grinta" ma che difetta di autoironia, è forse il più debole del film, al pari di quello di Olivia Wilde, bella (fin troppo, visto il contesto) ma impalpabile.

Di fronte a opere meno ambiziose ma più riuscite come *Super 8* o il sorprendente *Rise of Planet of the Apes*, che hanno caratterizzato la ricca offerta sci-fi dell'oramai terminata estate americana, *Cowboys and Aliens* sembra doversi accontentare dell'etichetta di "pop-corn movie", quando è chiaro che le ambizioni erano ben altre. Insomma, per l'ennesima volta i missili nucleari sparati durante il Comic-Con si sono rivelati essere raudi malfunzionanti: non sarà che la kermesse geek per eccellenza porti un bel po' di sfiga a chi vi presenta i propri film?

<http://outcastlive.blogspot.com>

Outcast



010010111101111001010001
110101110001010110101100

OUTCAST TEAM
SUPPORTS

independent
IVP
Ideogame
Podcast



dedicated to
**Borderline
Players**

<http://outcastlive.blogspot.com>

RCM



powered by
**PD
3000**



MINIMALISMO VINCENTE

WIN WIN

di Andrea Chirichelli

Thomas McCarthy è un tipo originale. Come attore passa spesso inosservato, alternando presenze in inspidi blockbuster (2012, era il nuovo partner di Amanda Peet) a produzioni più dignitose (*Syriana*, *Good Night and Good Luck*), attraversando nel mentre serie tv (*The Wire*, *Law and Order*) e chissà quanti altri progetti mediatici. In più, fa il regista e lo sceneggiatore e, a giudicare dal suo curriculum, è la cosa che gli riesce meglio: *The Station Agent*, *L'Ospite inatteso*, *Up* (già, proprio quello della Pixar) e, appunto, *Win Win*, nuovo simbolo del minimalismo cinematografico americano... vincente.

Una "Win Win Situation" è quella che si verifica ogniqualvolta tutte le parti in causa ottengono un vantaggio: Mike Flaherty, un epocale Paul Giamatti, è un avvocato di mezza tacca, abbastanza felicemente sposato con prole ma con un impellente bisogno di soldi. Così, quando gli capita l'occasione di ricevere





REGIA
THOMAS MCCARTHY
SCENEGGIATORI
THOMAS MCCARTHY
ATTORI
PAUL GIAMATTI,
AMY RYAN,
JEFFREY TAMBOR
PROVENIENZA
USA
VERSIONE
ORIGINALE

del denaro per fare da tutore al vecchio Leo Poplar (Burt Young, che è più immortale di Rocky...) non ci pensa due volte.

La situazione, però, diventa ingestibile con l'arrivo del giovane nipote di Leo (l'esordiente Alex Shaffer), Kyle che, in fuga dalla madre svalvolata, finisce per vivere a casa Flaherty, diventando il nuovo "figlioccio" del tutore del nonno. Caso vuole che a unire i due ci sia anche la passione per la lotta greco-romana, che diventa un fondamentale punto di contatto per sviluppare un sentimento e un'empatia che rischiano di venire messi a dura prova dall'intromissione di Cindy, la madre di Kyle, che rivuole indietro i suoi affetti rubati...

Piccole storie che s'intrecciano, disagi quotidiani, malesseri a ogni età, famiglie che si sgretolano e altre che fanno della coesione la propria arma vincente, persone che faticano ad andare avanti ma resistono per potere ambire a raggiungere qualche piccolo e raro istante di serenità. Ecco l'America che Thomas McCarthy (impegnativo cognome che lo accomuna a un grande della letteratura e del teatro, anch'esso attento osservatore del paese a stelle e strisce) descrive con garbo e ironia, creando personaggi finemente cesellati e dialoghi al tempo stesso amari e ironici.

Il cast è perfetto e conferma da un lato il talento di Giamatti, perfetto "mediomen" a suo agio in ogni evenienza (fantastica la sequenza del confronto con la madre del suo protetto e tutte le scene ambientate in palestra), dall'altro l'incredibile varietà di facce, volti ed espressioni che può ancora offrire il cinema americano, impersonificati da Alex Shaffer e dalla sua zazzera bionda che, pur esordiente (è un wrestler professionista, anche se a livello giovanile), offre una prestazione di grande spessore.

Il grande pregio di *Win Win* è quello di raccontarci una storia semplice e senza fronzoli che può colpire e appassionare chiunque, nonostante un ritmo inevitabilmente lento e compassato; perché, in fondo, non c'è cosa più difficile per un essere umano che cercare di essere felice.



shock the monkey

di Andrea Chirichelli

REGIA
RUPERT WYATT
SCENEGGIATURA
PIERRE BOULLE, RICK
JAFFA
ATTORI
JAMES FRANCO, ANDY
SERKIS, FREIDA PINTO
PROVENIENZA
USA
VERSIONE
ORIGINALE

Rilanciare un brand storico della cinematografia è sempre un'impresa difficile. In certi casi, come accaduto a J.J. Abrams con *Star Trek*, le cose vanno meglio di quanto fosse lecito pensare, in altri, come accadde qualche anno fa a Tim Burton, che provò a far rivivere il brand de *Il Pianeta delle Scimmie*, qualcosa non funziona e il risultato finale è deludente.

Doppia sorpresa quindi nel constatare come *Rise of the Planet of the Apes*, diretto dal non troppo conosciuto Rupert Wyatt, riesca nella duplice impresa di eclissare l'opera burtoniana e di rilanciare alla grande una serie che sembrava davvero non avere più nulla da dire.

Il risultato è figlio di tre elementi che convergono fino a intrecciarsi alla perfezione: lo script, fresco, dinamico, che garantisce al film un ritmo vertiginoso, senza pause o cadute di tono, la regia, che alterna sapientemente momenti action a sequenze più intimiste, gli effetti speciali, assolutamente eccezionali e, finalmente, perfettamente

inseriti nel contesto del film.

Alla base c'è l'ottima idea del duo di sceneggiatori Pierre Boulle, Rick Jaffa di azzerare qualsiasi riferimento ai film precedenti e ripartire de facto da zero. Il protagonista del film, un Andy Serkis/scimmia assolutamente eccezionale, inizialmente è tutt'altro che intelligente e scaltro. Lo diventa grazie all'opera di uno scienziato (un efficace James Franco) che, alla ricerca di una cura per l'Alzheimer (di cui è affetto il padre), sintetizza un virus, a lungo andare nocivo per gli umani, ma in grado di migliorare esponenzialmente le capacità delle cavie su cui è testato.

Un canovaccio classico che più classico non si può, comprensivo della "solita" pandemia globale, tema che abbiamo visto declinare spesso negli ultimi anni (e ben presto arriverà anche *Contagion* di Soderberg), che qui assume però una valenza narrativa ben precisa, posta saggiamente come "ciliatina sulla torta" su una storia ben più profonda di quelle normalmente proposte dai blockbuster americani ad alto budget.

La lenta ma inesorabile consapevolezza che Caesar, la scimmia senziente, acquista negli corso degli anni è resa in maniera molto efficace e, per una volta, possiamo ammirare degli effetti speciali strabilianti ma perfettamente inseriti nel contesto generale, senza esagerazioni o pacchianate alla Bay. Rupert Wyatt si dimostra abile a mantenere il ritmo serrato, gira scene magnifiche ed evocative (quella sul Golden Gate Bridge e la corsa delle scimmie sugli alberi di un viale cittadino), non si perde

in sequenze superflue e l'unico elemento che non riesce a gestire al meglio è Freida Pinto, che sembra davvero piazzata lì solo per avere un grazioso elemento femminile sulla scena. Perfetti si rivelano inoltre Andy Serkis, che dopo *King Kong* sforna un'altra performance "scimmiesca" da Oscar, lo staff tecnico della Weta e Patrick Doyle, che sforna una delle più palpitanti ed emozionanti partiture degli ultimi mesi. E Tim Burton è dimenticato...



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



Regista
Shinsuke Sato

Sceneggiatore
Yusuke Watanabe

Attori
**Kasunari Ninomiya,
Ken'ichi Matsuyama**

Provenienza
Giappone

Versione
Originale



GANTZ 2011

Guns, aliens N'TitZ!

di Cheivan Ghadir

Il live-action di *Gantz* è fedele all'intreccio narrativo originale, nonostante modifichi pesantemente alcuni passaggi complessi del fumetto, semplicemente inadatti al mezzo cinematografico. Molta della violenza presente nel manga di Hiroya Oku è stata epurata, ma la tensione legata allo splatter è comunque pulsante lungo le emozionanti scene d'azione, rendendo la pellicola adatta anche agli adolescenti, vero pubblico di riferimento per questa opera. *Gantz* è, infatti, un celebre manga per ragazzi, caratterizzato da una trama dalle tinte horror e da sequenze di grande impatto visivo.

L'aspetto tecnico del film è (inattendamente) curato, artigia-

nale e dettagliatissimo nella costruzione delle caratteristiche "tute" indossate dai personaggi e lascia quasi a bocca aperta nelle raffigurazioni digitali degli alieni, esseri dalle mille forme che il team Gantz deve distruggere in un brevissimo lasso di tempo per portare a casa preziosissimi punti "vita". Alcune sequenze, specie quelle conclusive, sono talmente fedeli e devote all'atmosfera originale del fumetto da superare persino le accettabili serie animate dedicatigli dallo studio Gonzo: un bel traguardo per un live-action, genere che di solito regala cocenti delusioni agli appassionati di una serie. In poco meno di due ore viene condensato l'intero primo arco narrativo, introdotte le

complesse meccaniche della guerra che fa da sfondo alla storia e presentati i carismatici protagonisti.

Alle sequenze di pura azione si alternano, come nel manga, altre di vita quotidiana che dimostrano la perizia e le capacità registiche di Shinsuke Sato anche quando non alle prese con scene action tout court. Se l'umorismo proposto è in alcuni frangenti francamente imbarazzante, seppure in linea con gli standard nipponici, è da sottolineare l'ottima colonna sonora di Kenji Kawai, carica di grande tensione e malinconia. Un film discreto, non perfetto ma piacevole, che potrebbe soddisfare i fan del manga. E solo loro, forse.

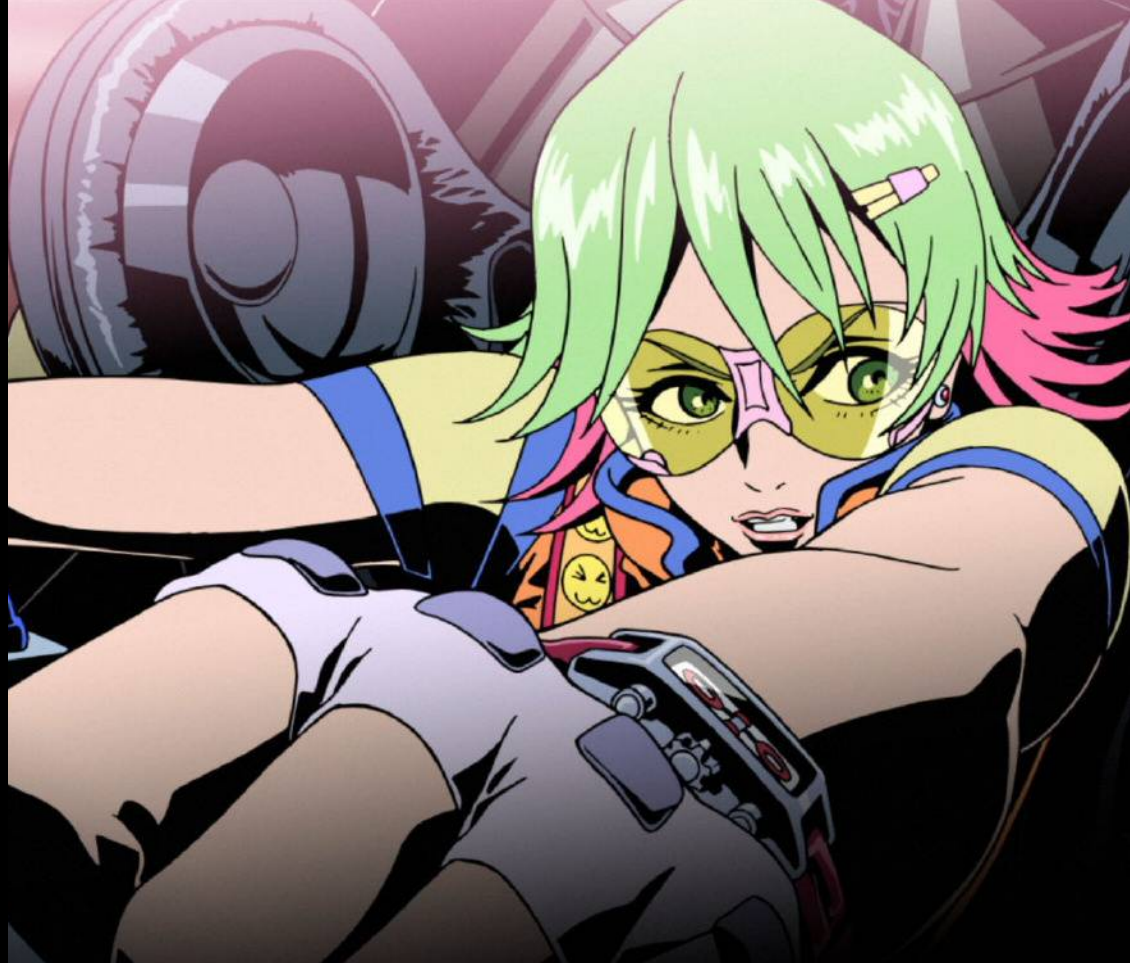
Regista
Takeshi Koike

Sceneggiatore
**Katsuhito Ishii,
Yoji Enokido**

Attori
**Takuya Kimura, Yu
Aoi, Tadanobu
Asano**

Provenienza
Giappone

Versione
Originale



REDLINE

mille chilometri al secondo

di Cheivan Ghadir

L'ultimo lungometraggio di Takeshi Koike è stato sviluppato in sette anni, una quantità di tempo infinita rispetto agli standard odierni, una quantità di tempo necessaria per mostrare al mondo l'infinito talento degli animatori coinvolti in questo progetto tanto rischioso quanto titanico.

Madhouse, con il suo coraggio e la sua lungimirante testardaggine, ci ha regalato un'ora e mezza di pura estasi visiva. Una sinfonia interrotta solo da errori veniali, come per esempio un montaggio che non tiene sempre conto dei ritmi narrativi, oppure l'abbozzo di personaggi irresistibili, lasciati colpevolmente nelle retrovie.

Redline è una finestra sul

mondo delle corse antigravitazionali, nelle delusioni ed esaltazioni dei piloti, nei problemi finanziari di una squadra motoristica, nelle scommesse clandestine truccate dalla Mafia, nell'apparente ingordigia pecuniaria di un meccanico alieno e nell'amore del protagonista per una pulzella motorizzata dalle ciocche verde mare. Le gare, il motore rombante dell'intreccio narrativo, scorrono veloci e senza freni, tra flashback fulminei e gadget impossibili alla *Wacky Racers*. Il lungometraggio propone una serie di caricature che celebrano se stesse, in un vorticoso uragano di situazioni ridicole e paradossali, necessarie a sottolinearne la tematica centrale: la libertà di correre, vincere e vivere senza

catene.

Redline è influenzato da un'estetica anni cinquanta ribelle e da un character design ereditato da *F-Zero*. Francamente è al contempo anche un concentrato di ignoranza negligente e cattivo gusto, ma svolge il suo compito principale alla perfezione: sbalordire lo spettatore con una serie di stordenti effetti speciali, raccontando contemporaneamente una storia semplice, diretta e appassionante. Ripercorre le orme di *Dead Leaves* e *Trava: Fist Planet*, precedenti OAV del regista, seppure con un ritmo più posato, maturo. *Redline* è un classico moderno, dove persino il romanticismo, nella sua forma più ampia, può avere spazio.

star

L'ETERNO RITORNO DI

Wars

di Marco Passarelli

Per chi è nato dopo gli anni '70 è difficile rendersi conto del perché *Star Wars*, che oggi può apparire ingenuo, lento e tecnicamente superato, fosse rivoluzionario. Chi, come me, lo ha visto al cinema a 12 anni e ne è uscito con l'euforica certezza che fosse un film diverso da tutto quanto aveva visto prima, sa che George Lucas sovvertì il canone del cinema fantascientifico, in cui gli effetti speciali erano concentrati in poche scene climax, e tutto il resto del film era dedicato a far crescere l'aspettativa per il momento in cui si sarebbe visto il mostro, o l'astronave. In *Star Wars* è abolito il contrasto tra normalità ed eccezione: gli effetti speciali sono al centro della scena, ai margini e sullo sfondo. È l'immersione totale in

un mondo alieno, in cui il bizzarro diventa norma, tanto da assumere spesso un look "visuto" e polveroso che è l'opposto delle astronavi scintillanti della fantascienza precedente.

Fu Kubrick, nove anni prima, a usare per primo effetti speciali onnipresenti con *2001: Odissea nello Spazio*. Lucas però tradusse la visione kubrickiana a misura delle masse: al posto del silenzio carico di mistero dello spazio di *2001*, un calderone rumoroso in cui elementi rubati al cinema di genere di ogni epoca si appoggiano a una favola in cui il Bene sconfigge il Male.

Con *Star Wars* gli effetti speciali cessano di essere artigianato (come le animazioni a passo uno di Ray Harryhausen) per divenire industria. La computer grafica era ancora di là da venire (le astronavi sono modellini ripresi con una cinepresa a controllo numerico), ma non



Non essere
troppo fiero
di questo
**TERRORE
TECNOLOGICO**
che hai
costruito
-Darth Vader

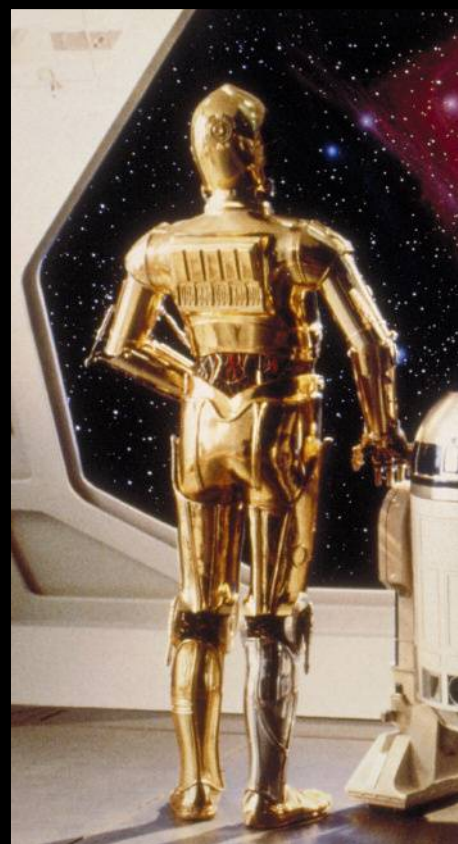


c'è dubbio che fu Industrial Light & Magic (l'azienda creata da Lucas che per un po' ebbe il quasi monopolio degli effetti speciali a Hollywood) a far sì che oggi gli effetti digitali computerizzati siano una parte importante di quasi tutte le produzioni.

Se *Star Wars* diede spinta al nascente mondo del videogioco e all'effimero sogno della realtà virtuale, e portò il grande pubblico a sentire il richiamo del regista con forza pari o anche superiore a quella dell'attore protagonista, il rovescio della medaglia è la tendenza a trascurare profondità e coerenza interna delle storie a vantaggio della spettacolarità visiva. Il che, se ha prodotto alcuni rari capolavori di cinema puro, ha generato anche il blockbuster hollywoodiano medio che oggi mostra tutti i segni dell'usura. Una nemesi cui lo stesso Lucas non è sfug-

gito quando ha girato la seconda trilogia scrivendo in proprio le sceneggiature (in passato si era affidato a grandi nomi come Leigh Brackett o Lawrence Kasdan), e facendo affondare le sue scene visivamente impressionanti nell'irrilevanza di una trama illogica e infantile.

In questi giorni esce l'ennesima riedizione della saga: dopo il VHS e il DVD, ora è il turno di quella in Blu-ray, la prima a riunire tutti i sei film della serie. Nove dischi, uno per ciascun film e tre di contenuti speciali. Come già era avvenuto per l'edizione in DVD, Lucas ha apportato innumerevoli ritocchi alla sua creatura, nel tentativo di rendere uniforme e coerente una saga composta da film girati in epoche diverse, e la cui trama è stata più volte riscritta in corso d'opera. Se la volta scorsa la "vittima" è stata Han Solo, che smetteva di es-





sere una canaglia e sparava per legittima difesa, invece che uccidere a sangue freddo il cacciatore di taglie Greedo, questa volta il bersaglio sarà il saggio Yoda, la cui versione animatronica creata da Carlo Rambaldi verrà sostituita da una in computer grafica. Ma ci sono molti altri cambiamenti, anche minimi, di cui è difficile capire il senso.

In molti si chiedono se Lucas (che in passato si era espresso con veemenza contro gli studios che proponevano versioni colorizzate di pellicole storiche) abbia il diritto di fare il Grande Fratello di se stesso, rimaneggiando film che hanno fatto la storia. O se allora non avrebbero il diritto di farlo tutti, come il buontemponone che fece circolare *The Phantom Edit*, una versione rimontata "meglio" di *La minaccia fantasma* che Lucas fece ritirare con minacce legali.

Da questo punto di vista *Star Wars* è ancora all'avanguardia, ponendoci problemi che saranno all'ordine del giorno nel cinema digitale di domani.



players

GRIND 03 HOUSE

di piero ciccioli

Sebbene risulti meno eclettico rispetto ad altre icone mostruose dei B-movie (come il vampiro), lo zombie può vantarsi d'essere da decenni uno dei principali portavoce multimediali della critica grottesca alla cultura di massa, incarnando nel suo corpo putrefatto l'allegoria delle tendenze politiche e sociali più disperate.

L'esordio cinematografico ufficiale della creatura avviene nel 1932, con la pellicola *White Zombie* di Victor H. Halperin. Qui e nei film immediatamente successivi, il morto vivente è ancora presentato in chiave folkloristica, quale macabro prodotto del

"bad juju". La prima, radicale, svolta concettuale si ha con *Night of the Living Dead* (1968), in cui George A. Romero sgancia lo zombie dalla tradizione voodoo, proiettandolo in celluloide come metafora di una popolazione americana acritica, sucube di un potere governativo che la vuole decerebrata carne da macello in marcia verso il Vietnam.

Tale rielaborazione pare ispirarsi alla sequenza surreale dello *J'Accuse!* (1919) di Abel Gance, dove alcuni soldati deceduti durante la Prima Guerra Mondiale emergono dalla tomba, come degli zombie ante litteram, per tornare dalle rispettive famiglie e conoscere i miseri risultati sociopolitici raggiunti attraverso il loro sacrificio estremo. Forte del successo del suo film, Romero traghetta con convinzione il suo concetto di "zombie sociale" sino alle sponde dei primi anni Ottanta, attraversando le tematiche del consumismo spinto (con *Dawn of the Dead*, 1978, dove un centro commerciale attira istintivamente i non-morti, come fa un lampione con le falene) e del militarismo reaganiano (criticato attraverso il violento regime marziale a cui sono soggetti i sopravvissuti in *Day of the Dead*, 1985).

Quello di Romero è un approccio affascinante, capace di contaminare

W

Nonostante il suo primato, *White Zombie* è un film indipendente dal budget ridicolo e dalla trama flebile, sostenuto principalmente dalla performance di un Bela Lugosi in gran spolvero, fresco del successo di *Dracula* (1931). L'attore interpreta il ruolo di un proprietario terriero che, attraverso l'uso di pozioni, produce degli zombie da utilizzare come schiavi nelle sue piantagioni

**ZOMBIE
DIARY:**
L'evoluzione
del **mostro**
della porta
accanto
parte 1

I Walked with a Zombie (1943) ripropone tutti gli ingredienti tipici dello zombie movie pre-Romero: ambientazione caraibica, protagonisti proprietari di piantagioni di canna da zucchero, stregoni bokor, voodoo e vicende incentrate più sugli intrighi romantici che sull'orrore



JAMES ELLISON · FRANCES DEE · TOM CONWAY

IN **I WALKED WITH A ZOMBIE**

the blackest magic of voodoo keeps this beautiful woman alive... yet DEAD!



PRODUCED BY VAL LEWTON · DIRECTED BY JACQUES TOURNEUR · SCREEN PLAY BY GUY SOUZA AND NEEL MEHR · BASED ON AN ORIGINAL STORY BY NEE WALLACE

WITH THESE ZOMBIE EYES
he rendered her powerless



WHITE ZOMBIE



WITH THIS ZOMBIE GRIP
he made her perform his every desire!

When there's
no more room in HELL
the dead will walk the EARTH

First there was
'NIGHT OF THE LIVING DEAD'

Now
GEORGE A. ROMERO'S



DAWN OF THE DEAD

HERBERT R. STEINMANN & BILLY BAXTER PRESENT A LAUREL GROUP PRODUCTION in Association with CLAUDIO ARGENTO & ALFREDO CUOMO
Starring: DAVID EMGE · KEN FOREE · SCOTT H. REINIGER · GAYLEN ROSS
Director of Photography: MICHAEL GORNICK · Music By: THE GOBLINS with DARIO ARGENTO
Produced By: RICHARD P. RUBINSTEIN · Written and Directed by: GEORGE A. ROMERO
READ THE ST. MARTIN'S BOOK · TECHNICOLOR® · ©DAWN ASSOCIATES MCMXXVIII · Released by UNITED FILM DISTRIBUTION CO.

There is no explicit sex in this picture.
However, there are scenes of violence which may be considered shocking.
No one under 17 will be admitted.



anche i prodotti più modesti dell'allora nascente fenomeno cinematografico dello zombie, in particolare gli epigoni realizzati in Italia. Tra questi ultimi spiccano *Zombi 2* (1979), *Zombi 3* (1988) e *Zombi 4* (1990), tutti seguiti non ufficiali di *Dawn of the Dead*, nati per sfruttare il successo dell'edizione italiana del film di Romero (localizzato, appunto, con il titolo di *Zombi*).

Si tratta di pellicole girate in estrema economia, presso location esotiche e in situazioni generali a dir poco grottesche. In *Zombi 3*, ad esempio, un Lucio Fulci febbricitante lascia la sua crew allo sbaraglio per le paludi delle Filippine, mentre *Zombi 4* viene realizzato da Claudio Fragasso in contemporanea con *Strike Commando 2* (un clone di

Rambo 2), durante i ritagli di tempo notturni. Nonostante ciò, le pellicole sono accomunate da una volontà, seppur ingenua, di denuncia sociale (spesso a tema ambientalista), scaturita principalmente dalla penna di Rossella Drudi, curatrice di buona parte delle sceneggiature.

Parallelamente alle pellicole d'ispirazione romeriana, si sviluppa un altro filone filmico a tema zombie, che ha il suo capostipite in *Return of the Living Dead* (1985) di Dan O'Bannon. Qui, la figura del morto vivente viene calata negli stilemi horror dell'epoca, tra richiami allo slasher di *Friday the 13th* e rigurgiti splatter-comedy à la *Nightmare*. A tratti ridicolo e denudato di significati sociali, lo zombie di O'Bannon risulta essere,

involontariamente, il manifesto della leggerezza edonistica tipica della seconda metà degli anni Ottanta. Il film, inoltre, è piuttosto edulcorato sul piano splatter, assai ammiccante verso il pubblico dei teenager e guarnito di humour demenziale, risultando un perfetto popcorn movie attraverso cui lo zombie riesce a diffondersi presso un pubblico vasto ed eterogeneo, non più limitato agli amanti dell'horror.

Nonostante l'impronta commerciale, *Return of the Living Dead* risulta a tratti avanguardista, presentando non-morti agili e capaci di ricordare la loro vita precedente, introducendo in nuce quella caratterizzazione dinamica attorno a cui si svilupperà, durante gli anni Novanta, la seconda rivoluzione dello zombie.

VARIETY FILM presenta

**...quando i morti usciranno dalla tomba,
i vivi saranno il loro sangue...**



ZOMBI 2

IAN McCULLOCH • TISA FARROW
RICHARD JOHNSON • AL CLIVER • AURETTA GAY
e con OLGA KARLATOS

fotografia di SERGIO SALVATI musiche di FABIO FRIZZI e GIORGIO TUCCI

prodotto da UGO TUCCI e FABRIZIO DE ANGELIS per la VARIETY FILM produttore associato GIANFRANCO COUTOUMDJIAN

regia di LUCIO FULCI

Technicolor.



Cinesampa Internazionale - Roma

Anno di Edizione MCMLXXIX

W

Zombi 2 di Fulci getta, forse inconsapevolmente, un interessante ponte tra il presente e il passato dello zombie filmico. A dei morti viventi dai connotati smaccatamente romeriani, infatti, fanno da contorno delle ambientazioni caraibiche, analoghe a quelle utilizzate negli zombie movie prima maniera. Questo connubio tra zombie "moderni" e location tropicali tornerà anche nei due seguenti... e poi c'è chi oggi si meraviglia del setting di Dead Island!

W

Tra gli anni Settanta e gli anni Ottanta, lo zombie è stato ampiamente exploitato come ingrediente di svariati B-movie. In tal senso, uno degli esempi più significativi è Le Lac des Morts Vivants, diretto dal compianto Jean Rollin nel 1981. Qui, il profeta francese del B-movie horror-erotico, mescola l'icona zombie a elementi propri della nazisploitation e della sexploitation, creando un cult delirante

CREATO DA ROBERT RODAT
SCENEGGIATORE ROBERT RODAT
PRODUTTORE STEVEN SPIELBERG, DARRYL FRANK, JUSTIN FALVEY, GRAHAM YOST
ATTORI NOAH WYLE, MOON BLOODGOOD, DREW ROY
PROVENIENZA USA
VERSIONE ORIGINALE

A Spielberg piacciono gli alieni. Lo abbiamo visto raccontare di extraterrestri sul grande schermo nei panni di regista, sceneggiatore e produttore, a volte con risultati da storia del cinema di fantascienza (*E.T.* e *Incontri ravvicinati del terzo tipo* vi dicono qualcosa?), altre volte con esiti meno grandiosi ma comunque convincenti, come nel caso del più recente *La Guerra dei Mondi*.

Date le premesse, ci sembra comprensibile la decisione di tornare a produrre, dopo il felice esperimento *Taken* del 2002, una serie TV fantascientifica, per altro nata da un'idea concepita con quel Robert Rodat che aveva lavorato per lui alla sceneggiatura di *Salvate il soldato Ryan*, con cui Steven vinse quello che a oggi è l'ultimo oscar della

sua felice carriera da regista.

Con una stagione di dieci episodi terminata da poco e una seconda in arrivo per l'estate 2012, la serie racconta di un presente alternativo in cui l'umanità è intenta a leccarsi le profonde ferite causate da un'invasione aliena di sei mesi prima, che in pochi giorni ha messo fuori uso qualsiasi apparecchiatura elettronica e ha causato lo sterminio della maggior parte della popolazione, lasciando gli animi dei sopravvissuti in uno stato di paura e caos. In questo clima di incertezza si inizia a ristabilire una sorta di gerarchia sociale e si rende possibile la prospettiva di organizzare una timida resistenza, riaccendendo le speranze di civili e combattenti improvvisati.

Gli skitter - questo il nome dato dagli umani

We're Go
 We're Go
 We're Go



na run na hide na survive

di Matteo Ferrara



agli invasori, esseri verdognoli con sei zampe e due braccia - attaccano controllando a distanza dei droni chiamati mech e rapiscono bambini e ragazzi per impiantargli un dispositivo parassita sulla colonna vertebrale, che li droga con una sostanza simile a un oppiaceo e li rende schiavi della volontà degli alieni.

Per l'occasione, Noah Wyle sveste i panni del Dr. Carter di *ER* e indossa quelli del professore di storia della Boston University Tom Mason, improvvisato comandante in seconda di un gruppo della resistenza e con tre figli rimasti orfani di madre dopo l'invasione, uno dei quali rapito e "impiantato" dagli skitter.

Prodotta da DreamWorks Television e trasmessa negli States dal canale via cavo TNT, *Falling Skies* è una *Jericho* in cui la componente complottista lascia spazio a



quella fantascientifica. Le potenzialità per creare qualcosa di diverso o comunque decisamente interessante ci sarebbero. La serie, però, non riesce ad arrivare lì dove ci aspettavamo, sembra sempre pronta a decollare da un momento all'altro eppure resta spesso solidamente ancorata a terra; non rischia troppo e per questo in termini di intrattenimento lascia soddisfatti, ma solo per metà. Complice anche una prova attoriale che non convince come dovrebbe, questa prima stagione di *Falling Skies* lascia l'amaro in bocca ma al tempo stesso, considerando gli interrogativi rimasti in sospeso nel finale, ci regala con un minimo di ottimismo per la seconda. Sempre che Spielberg non abbia deciso di buttarsi completamente sui family drama.

FALLING SKIES

Il fascino ordinario del **male** di Claudio Magistrelli

I'm not in danger, I AM the danger". Nella quarta stagione di *Breaking Bad* tutto ruota intorno al controllo, degli eventi e delle vite. Il protagonista della serie è Walter White, ex professore di chimica di Albuquerque, New Mexico, riciclato come produttore di metanfetamine per pagarsi le cure contro un cancro. Non si tratta della prima serie televisiva che mette al centro dell'obiettivo un personaggio negativo, ma il successo che sta riscuotendo e che l'ha trasformata nel fenomeno televisivo del momento impone alcune riflessioni.

È innanzi tutto la qualità a fare di *Breaking Bad* un prodotto coccolato dalla critica e apprezzato dal pubblico. Qualità tecniche, dei registi che si alternano dietro la macchina da presa. Qualità di recitazione, per Craston - che interpreta il protagonista Walt - siamo al terzo Emmy consecutivo come miglior attore protagonista, mentre nel 2010 anche la

bravura di Aaron Paul - nei panni del co-protagonista Jesse Pinkman - è stata finalmente consacrata da un Emmy. E poi, soprattutto, la qualità della scrittura. Dopo una prima stagione ancorata al realismo le sceneggiature hanno virato su un piano iper-realista, introducendo personaggi di stampo tarantiniano in grado di dare nuova linfa alla narrazione.

La qualità tuttavia non è sufficiente a giustificare un successo. *Rubicon*, in onda l'estate scorsa sulla stessa emittente AMC, ha goduto della stessa cura nella confezione e benché potesse vantare punti in comune con *Breaking Bad* - su tutti il ritmo dilatato in cui personaggi e azioni parevano galleggiare più che muoversi - non è sopravvissuto più di una stagione nel disinteresse generale. Ma *Rubicon* raccontava un male astratto, fatto di corporazioni e complotti le cui ricadute si avvertivano sulle prime pagine dei quotidiani e mai

CREATO DA
VINCE GILLIGAN

ATTORI

BRYAN CRANSON, AARON PAUL,
ANNA GUN, DEAN NORRIS,
GIANCARLO ESPOSITO, BOB
ODENKIRK

PROVENIENZA

USA

VERSIONE

ORIGINALE

³⁵
Breaking
⁵⁶
Bad





sul volto del vicino di casa.

Breaking Bad racconta invece un male a dimensione di vicinato, normale, forse pure banale. Non è il punto di arrivo ad essere interessante nella discesa verso l'abisso di Walt, quanto il punto di partenza. Un professore liceale vittima del completo disinteresse dei suoi studenti, schiacciato dalla moglie nei rapporti familiari, adombrato nei rapporti personali da uomini gretti ma spacconi, come il cognato Hank, agente antidroga della DEA. La trasformazione di Walt in un mostro è un lento affastellarsi di episodi criminali che non possono non sfociare nell'omicidio: non è però il sangue sulle sue mani a sancirne l'ingresso in una nuova dimensione di disumanità, dove il calcolo è sopravvivenza, quanto l'ordine di uccidere impartito a Jesse, il suo socio poco più che ventenne e vera vittima della nera spirale di eventi che vede Walt ormai nel ruolo di architetto.

La rivalsa è quella di un uomo che solo in condizioni estreme, sotto la minaccia astratta di un cancro in recessione che potrebbe risvegliarsi e quella più concreta di un'organizzazione criminale che è stata a un passo da eli-

minarlo e sostituirlo con un suo allievo, trova finalmente la forza di combattere in primo luogo la vigliaccheria attraverso cui si era autoassegnato un ruolo di sottoposto nella scala sociale. Ma non c'è realizzazione senza l'affermazione attraverso l'altro, il prossimo, tutte quelle persone mediocri, prive di anche solo una frazione dell'intelligenza di cui è dotato Walt, a cui tuttavia ha sempre concesso di guardarlo dall'alto in basso.

È una lotta per il controllo e con l'autocontrollo. La necessità vitale di avere sotto diretta osservazione ogni evento collegato alla sua vita per evitare una morte violenta e ingloriosa, deve accompagnarsi a un'esistenza pacata e al di sotto dei radar, mentre la volontà di rivalsa fremente affinché chi l'ha sempre sottovalutato arrivi infine a riconoscere la sua grandezza; una battaglia interiore che lo spinge per la prima volta a compiere atti imprudenti a cui, finora, la sua insospettabilità e un fiume di denaro hanno saputo mettere una pezza.

Citando i Motorhead, *it's all about control, and if you can take it.*



la percezione del

> Szymko Malgorzata

pigotta08

<http://www.flickr.com/photos/40978970@N03/>

<http://jpgmag.com/people/pigotta08>

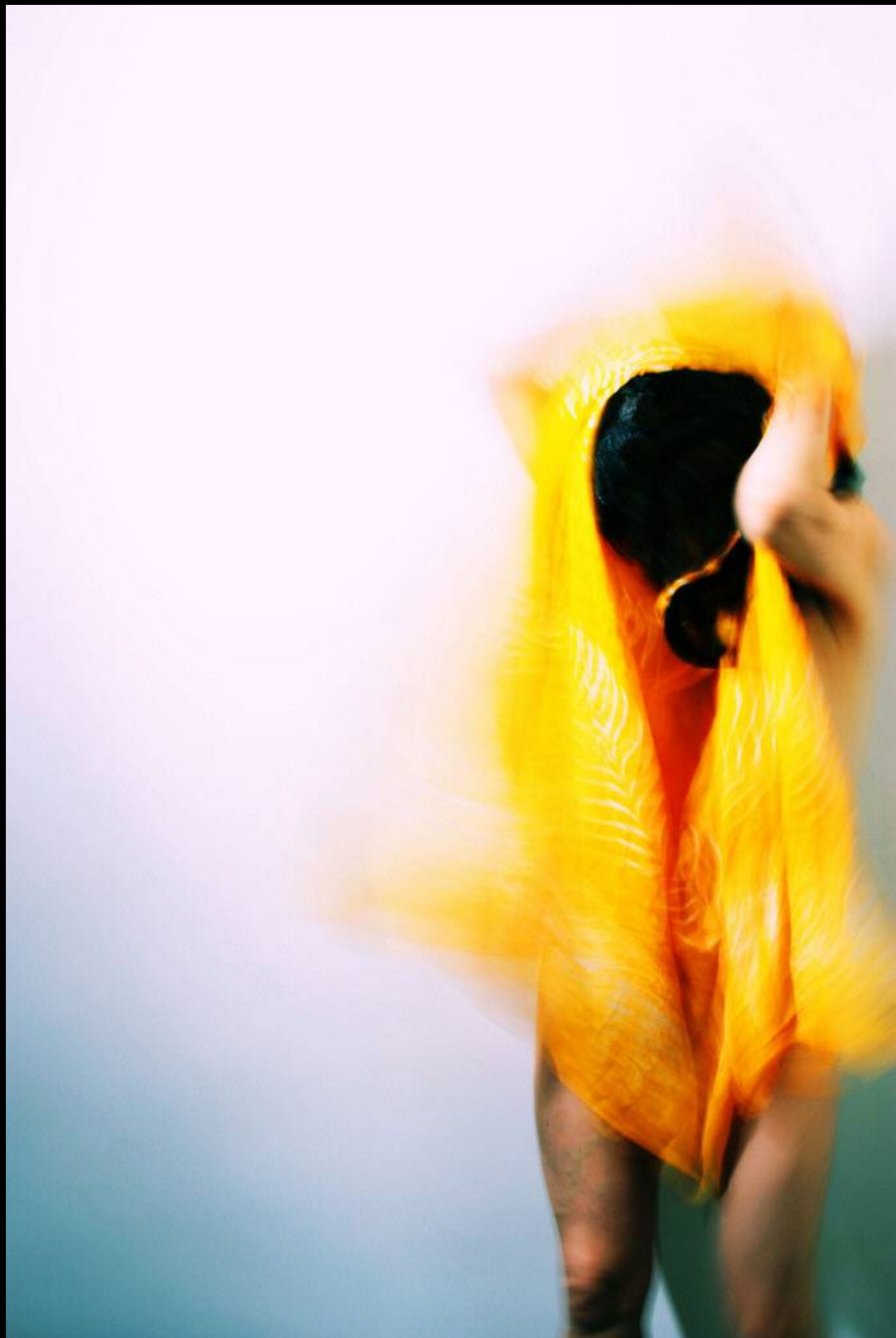
Szymko Malgorzata in arte pigotta08 è una fotografa polacca che vive e lavora in Italia. Scopre la fotografia in adolescenza, ma il vero amore sboccia grazie all'incontro con un fotografo italiano che la introduce al mondo di Flickr, dove da quattro anni espone i suoi lavori. *"La sensualità, le emozioni sono il mio linguaggio. Attraverso questa tecnica cerco di interpretare la donna e il mondo che la circonda."* La scelta del corpo (suo e delle persone che la circondano) come soggetto di molte fotografie è nata dallo studio e dalla sperimentazione del mezzo fotografico (luci, inquadrature, tecnica). *"Cosa sento nel fotografare la mia vita? Penso che i fotografi esprimano sempre se stessi, vedano attraverso gli occhi il loro mondo interiore; mostrino la loro anima... io, cerco semplicemente me stessa, quel mondo interiore che a volte non è facile esprimere alle persone sconosciute."* Una specie di diario visuale di cui *"anche l'intimità del corpo nudo fa parte"* perché un diario *"non potrebbe essere mai puro senza naturalezza, spontaneità; un diario odia l'ipocrisia."*

"Per me, l'erotismo nella fotografia è un gioco, un divertimento, un punto di partenza per sperimentare cose nuove, per osservare e percepire, che non deve mai sfociare nel volgare e nel banale." *"L'erotismo nella fotografia deve far sentire anche la carnalità, la sensualità, l'ironia, l'apertura e soprattutto la naturalezza del corpo; l'erotismo nella fotografia non deve essere solamente un corpo nudo, ma la percezione che si ha di esso."*











LEVIATHAN: I CINQUE EMARGINATI DELL'APOCALISSE

di Piero Ciccio

L'edizione italiana di *Leviathan* è iniziata nel 2006 per mano di D/Books, che ha pubblicato i primi cinque tankoubon dell'opera. Attualmente i diritti del manga sono stati rilevati da GP Publishing, la quale ne cura le ristampe e, stando alle dichiarazioni ufficiali, dovrebbe localizzare a breve i sette volumi restanti.

In *Leviathan*, non sono i quattro cavalieri biblici a inaugurare l'apocalisse, ma bensì cinque individui comuni, di sesso, etnia e nazionalità differenti, tutti fusi in un unico corpo, che s'identifica come Kouhei Samizo, un bizzarro praticante di medicina alternativa a cui piace operare nei ghetti di una Tokyo futuribile, tanto multirazziale quanto intollerante nei confronti dei "diversi". Kouhei risulta, così, l'antitesi materiale e simbolica dell'ambiente sociale in cui è immerso. A fronte di un Giappone in preda a recrudescenze medioevalizzanti, culturalmente chiuso e morbosamente intento a discriminare il *gaijin*, lo straniero, c'è un moderno mostro di Frankenstein, capace d'integrare dentro di sé le differenti culture, conoscenze e finanche sensibilità di persone provenienti dai quattro angoli della Terra.

Forse è proprio per questo che Kouhei afferma di essere l'incarnazione del Leviatano, ossia la mitologica creatura ebraica rappresentativa della potenza caotica del creato, ma anche l'essere allegorico con cui il filosofo Hobbes descrisse la sua idea di Stato. Considerato che la figurazione politica del Leviatano prodotta dal pensatore britannico era quella di un'entità organica, costituita dai corpi dei cittadini, il messaggio espresso attraverso la fisicità di Kouhei risulta chiaro.

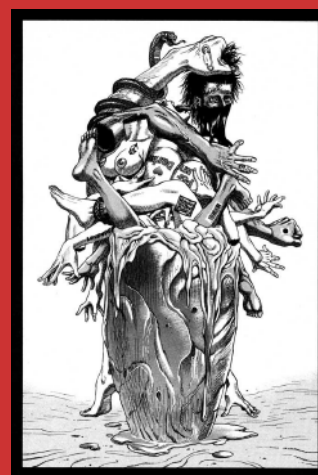
Il caos creativo che divora una società rigida e atrofizzante, per dar luce a una nuova comunità multi-etnica integrata, è l'apocalisse auspicata da *Leviathan*. Attorno a questo tema, il manga sviluppa tutta una serie di vicende surreali e riflessioni antropologiche, che mettono in risalto le eccezionali doti artistiche dei due autori, ovvero Eiji Ohtsuka (sceneggiatore) e Yuu Kinutani (disegnatore). Il primo porta alle più estreme conseguenze quel connubio tra horror, thriller noir e critica sociopolitica sperimentato nel suo *MPD Psycho*, arrivando a tradurre in assurde mutazioni fisiche e in deviate liturgie da serial killer le varie ossessioni, idiosincrasie e aberrazioni culturali proprie del pensiero contemporaneo. Kinutani affresca coerentemente il tutto con la sua particolare estetica del disgustoso, capace di sposare un disegno composto, dettagliato e anatomicamente articolato, di stampo quasi rinascimentale, con soggetti raccapriccianti e talvolta atrocemente iconoclasti, nel senso più letterale del termine. Quest'ultima caratteristica va a valorizzare gli aspetti prettamente religiosi e mistico-alchemici dell'opera, infondendo ulteriore solidità all'articolato pastiche con-

tenutistico sviluppato da Ohtsuka.

Così, il manga inizia con una serie di episodi autoconclusivi, volti a disporre su una sorta di scacchiera etica due schieramenti contrapposti di personaggi. Da una parte ci sono i compagni di Kouhei, che costituiscono una Corte dei Miracoli postmoderna, composta da immigrati clandestini ed emarginati, le cui "diversità" si traducono in poteri sovranaturali. Per esempio, si ha una prostituta belga che manifesta il suo essere transessuale anche tramite l'elemento mistico-folkloristico, racchiudendo nel corpo di un uomo l'anima di un'antica strega. Sul versante opposto, si trovano le alte sfere politiche e sociali, intente a corrompere l'umanità attraverso pratiche perverse, come nel caso del luminare di neurochirurgia, che, con l'ausilio dei mostruosi homunculi residenti nel suo cervello, crea cloni umani da utilizzare come corpi di ricambio per i più abbienti.

Tutti questi individui vanno a gradualmente ad affrescare un complesso quadro antropologico e cosmologico, che si completa in un finale corale e realmente apocalittico. Qui, emergono senza filtri edulcoranti tematiche come la spietatezza feudale radicata nella cultura nipponica, il tentacolare colonialismo ideologico operato dagli USA o l'apparentemente inconciliabile divario tra scienza e mistica naturalista.

In sintesi, *Leviathan* è semplicemente un capolavoro, capace di non sfigurare davanti ai suoi parenti stretti occidentali, come *Helblazer* e *Sandman*.



In *Leviathan*, Ohtsuka estremizza la sua particolare rappresentazione allegorica, dai toni agghiaccianti e perversi, del lato oscuro dell'uomo...



... contaminandola con elementi fantastici e stravaganti, come la bizzarra attualizzazione del mito di Jack lo Squartatore



Eleganza e raccapriccio, di questo contrasto vive la poetica figurativa di Kinutani, già apprezzata negli spin-off di *Devilman* intitolati *Strange Days: The Apocalypse of Devilman* e *Amon: The Darkside of Devilman*



Su personaggi e vicende, soffia progressivamente una brezza fatta di suggestioni misteriche e sovranaturali, che eleva la natura socio-antropologica dei contenuti a un livello cosmologico

TOTALITARISMO PER TUTTI!

DI CHEIVAN GHADIR

Titolo dell'opera: *National Quiz*
Scritto da: **Reiichi Sugimoto**
Disegnato da: **Shinkichi Katou**
Provenienza: **Giappone**
Versione: **Scanlation**



National Quiz è un seinen in-catalogabile, una sfida per il lettore neofita che vuole ampliare la sua visuale e al contempo una valvola di sfogo per l'appassionato che brama disperatamente un'opera interessante e non stereotipata.

In un futuro non molto lontano, il lassista governo giapponese considera i suoi cittadini alla stregua di ributtanti scarafaggi, ignorando le loro esigenze primarie, adducendo scuse incredibili alle loro mancanze e gozzovigliando beatamente, sicuro di plagiare milioni grazie alla manipolatoria arte oratoria abilmente diffusa attraverso il mezzo televisivo. Solo il potente ministero del quiz nazionale, la forma più pacchiana di istituzione governativa, può soddisfare i desideri della popolazione.

Una risibile percentuale dei partecipanti potrà sperare di azzeccare tutte le domande e vincere lo show in diretta planetaria, dando così libero sfogo alle proprie fantasie più malate, compresi conflitti atomici su scala mondiale, opportunamente portati a compimento da milizie denominate SS. Purtroppo gli incauti perdenti saranno costretti a svolgere massacranti lavori forzati in Siberia mentre i più fortunati verranno detenuti come criminali di

stato, avendo poi tutto il tempo necessario per potersi pentire in un umido tugurio.

In questo contesto s'innesta la vita del presentatore, il detenuto KK47331, un mediocre attore intrappolato in un circolo perverso: dopo avere fallito il quiz ed essere quindi stato incarcerato, verrà clamorosamente insignito della conduzione, raggiungendo la notorietà ma restando comunque un detenuto di massima sicurezza. Grazie al suo carisma, Kikichi conquisterà il cuore degli spettatori, influenzando le masse più di un qualunque primo ministro. Dietro ogni sua performance si cela un uomo che, persa la sua famiglia, vive esclusivamente del suo stesso shakespeariano spettacolo, una lucciola capace di brillare intensamente per poco meno di tre ore, prima di tornare a una quotidianità carceraria deprimente e degradante.

Il character design di Shinkichi Katou è vagamente ispirato all'universo del fumetto d'autore europeo dei primi del novecento (Hergé), ma nelle prime cruciali battute la qualità del disegno è grossolana, non all'altezza di un professionista serio, soprattutto nell'arcaica ripartizione delle vignette. Con il progredire dell'intreccio anche l'immaginario estetico acquisisce una forma misurata e



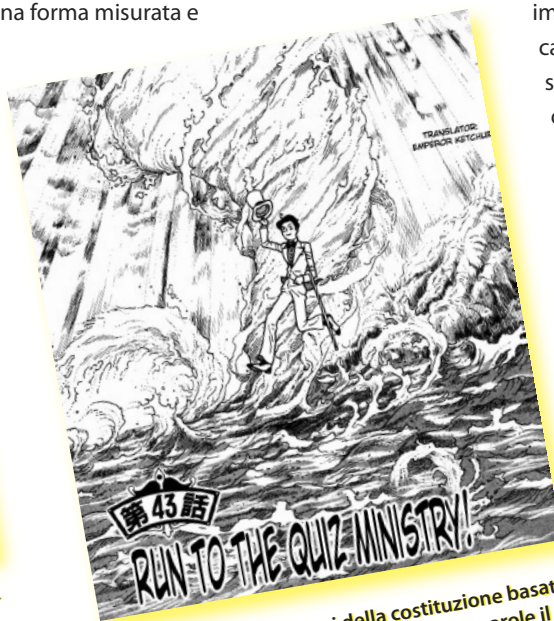
Le scenografie del Quiz Nazionale hanno un che di Felliniano nella loro costruzione, tra acquari tondi pieni di pesci tropicali, rappresentazioni di Venere e giganteschi pupazzi gonfiabili messi a protezione di una torre Eiffel appena vinta da un partecipante

definita, risultando appagante nel suo pacchiano e asimmetrico gusto orientale, imbarazzante nelle sconsiderate caricature razziste e caustico nello sguardo sadico di M-da-a-ko, ex Idol ora forzatamente valletta dello Show.

National Quiz è un'opera d'arte senza compromessi, ma al contempo anche un gag-manga commerciale esplosivo, magnetico, iconoclasta, rabbioso, sfrenato e graffiante. Un'opera paradossalmente profetica se si considerano le possibili conseguenze dell'ultimo decennio, dominato da gravi crisi economiche in tutto il mondo occidentale.



L'opera si fa metafora del rigido sistema di selezione scolastica giapponese, capace di stroncare giovani di talento per una crocetta errata sull'ennesimo test di valutazione arbitrario, condannandoli alla mediocrità, esattamente come il Quiz Nazionale



L'incredibile genesi della costituzione basata sul mondo dei trivia lascerà senza parole il lettore, donando all'intreccio una maggiore profondità di quella apparsa inizialmente e rendendo il contesto molto più credibile

LA VAGUA SPERANZA DI UNA NUOVA ALBA

DI
CHEIVAN
GHADIR

Titolo dell'opera: Believers • Autore: Naoki Yamamoto • Provenienza: Giappone • Versione: Scanlation



Believers descrive il modus operandi delle sette e il comportamento dei loro adepti, comprese le delusioni che li hanno trascinati negli inferi del condizionamento mentale. L'artista, Naoki Yamamoto, porta alla luce il legame tra queste persone infelici e il potere pretenziosamente divino che li soggioga, pronto a traghettarli verso una terra pura, santa, lontana dagli acquitrini stagnanti della corruzione. Ovviamente si tratta di una falsa promessa, che maschera un business in grado di mettere sul lastrico interi nuclei familiari, gettando nella disperazione i parenti dei malcapitati e arricchendo criminali dalla doppia morale.

In un'isola privata, tre compatrioti adepti di una setta, si addestrano per il compimento di un lungo viaggio denominato "Programma dell'isola deserta", necessario alla pulizia del loro spirito dalle sozzure di Babylon, trono sacro della vuotezza. Essi trascorrono il loro tempo seguendo le istruzioni di una misteriosa organizzazione, la Smiley Life Center, eseguendo alla lettera gli ordini e consumando esclusivamente cibo propriamente trattato dalla stessa. Ogni giornata è dedicata all'analisi dei sogni, come via privilegiata per comprendere le debolezze e ascendere a uno stato spirituale più elevato, coerente con quello del "Mae-

stro", feticcio e mentore assoluto per tutti gli adepti, compagni nella vita e nella morte.

Quando tra un uomo e una donna scocca la passione, l'intreccio narrativo prende quota, iniziando a mostrare i limiti di un sistema rigido, creato esclusivamente per plagiare le menti delle persone, rendendoli docili come agnellini ma allo stesso tempo capaci di uccidere a sangue freddo. La sottile demarcazione tra sogno e realtà è la tematica principe del manga, sempre presente nelle azioni dei credenti, e si manifesta con forza nelle deliranti affermazioni di uno di essi, il più influenzato dai dettami del culto e conseguentemente il più fragile.

Il character design di Yamamoto è limpido, equilibrato nella sua sintesi tra realismo e caricatura, moderno nella sua freschezza, classico nella sua pulizia, sublime nel descrivere chiaramente le emozioni di uno slice of life ambiguo come *Believers*. Le anatomie umane sono rappresentate con particolare perizia, specie quelle femminili. I fondali, nonostante una buona mole di dettagli e la suggestiva ambientazione, appaiono volutamente anonimi, dando la possibilità al lettore di concentrarsi completamente sulla *forma mentis* dei protagonisti.



La filosofia è parte integrante dell'intreccio, se non l'impalcatura. Ogni azione, pensiero o dubbio dei protagonisti li rende reali all'occhio del lettore, contenitori dei dubbi esistenziali presenti in ogni persona

Nonostante la presenza di erotismo spinto, l'opera non scade nell'*Hentai*, anche se il confine resta comunque labile. *Believers* è una lunga traversata nel profondo fiume dei desideri umani, dalla dorata spiaggia delle illusioni fino alla putrida e inquinata banchina della realtà, un percorso irreversibile carico di dubbi e pericoli, ma necessario per uscire dalla solitudine dei propri sogni e raggiungere la propria realizzazione nel mondo reale, anche a costo di smarrire e mutare sé stessi durante il viaggio.



Believers è ricco di elementi paranormali, ma essi sono un'espressione ironica e vagamente sadica del disagio mentale dei protagonisti, costretti in una situazione estrema e isolati dal mondo. Yamamoto è anche l'autore del classico *Dance till Tomorrow*, commedia romantica dalle tinte pruriginose



La effettiva pericolosità dei culti è espressa da Yamamoto con mestiere e il parallelo con il terrorismo portato a compimento da Aum Shinrikyo nella metropolitana di Tokyo nel 1995 è lampante, una fonte d'ispirazione sulle sette estremamente attendibile



IL PROBLEMA VERO DELLA SCOMPARSA DI UNA PERSONA E' LO SPAZIO CHE LASCIA NELLE VITE DI CHI LA CIRCONDAVA, SPAZIO CHE VA A IMPEGNARE IN ALTRE VITE, CON MODALITA' DIFFERENTI.

SCOMPARIRE

di Simone Tagliaferri

Quante persone scomparse ci sono nelle nostre vite? Parlo principalmente di quelle che si sono affacciate per periodi più o meno brevi nelle nostre esistenze e poi ne sono uscite, senza fare più ritorno. A pensarci bene è difficile anche ricordare le ultime parole dette alla maggior parte di questi vecchi e presunti amici.

Il punto di partenza del discorso, parte dello spirito dei tempi, è sempre quell'io da cui non riusciamo a liberarci e che legge il resto del mondo irrimediabilmente in sua funzione. Una persona scomparsa lo è per un determinato contesto e solo per alcune persone. Una bambina rapita in tenera età è scom-

parsa dalla vita dei parenti originali, non certo dalla realtà. Anche quando si diventa cadaveri non si scompare veramente, ma si diventa altro.

Il problema vero della scomparsa di una persona è lo spazio che lascia nelle vite di chi la circondava, spazio che va a impegnare in altre vite, con modalità differenti. La bambina rapita occupa un altro contesto e probabilmente non sa che i genitori la stanno cercando. Vive, cresce, ama chi la circonda e chi gli è stato insegnato ad amare ed esiste a prescindere dalla sofferenza di chi l'ha persa. Oppure soffre, ma di una sofferenza comunque inconsapevole dell'evento più importante della sua vita.

I social network, come Facebook, pren-

dono persone reciprocamente scomparse e le fanno riapparire con inaudita violenza negli ignari flussi di vite che non hanno più niente da spartire e, anche solo per i pochi secondi di stupore dovuti al ritrovamento improvviso e inaspettato, a cui corrisponde sempre la riesumazione di un pezzo di memoria accantonata, riattualizzano rapporti considerati morti.

Insomma, i social network trasformano la distanza indefinita tra due esseri in un discorso sull'appartenenza collettiva, che spesso porta a conoscere il destino di individui che altrimenti sarebbero rimasti degli echi di un momento ormai ignorabile della propria esistenza. Questo è il loro più grande delitto.

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



Se potessi avere... un bilione al mese.

di Enrico Pasotti

Dopo la crisi dei subprime americani, che tanto si è riflessa anche sull'economia e i portafogli italiani, abbiamo iniziato a capire quanto l'esoterica amministrazione delle borse possa cambiare da un giorno all'altro il nostro stile di vita, il nostro presente, il nostro futuro.

In attesa di vedere come gli Stati Uniti riusciranno a tappezzare il loro debito pubblico e se l'Europa salverà l'Italia da un default che significherebbe la fine del sogno europeo, Stephen Armstrong ci offre un ritratto delle oligarchie che, oggi, muovono gli affari di mezzo mondo. Parliamo in particolare dei super-ricchi del BRIC (Brasile, Russia, India e Cina), economie emergenti, concorrenziali, pesanti e sfrontate.

La profusione di dati è ampia e nelle pagine del libro sono descritti i successi e l'ascesa di alcuni fra i magnati più potenti della terra, nomi sconosciuti ai più, come Lakshmi Mittal, proprietario della Arcelor Mittal, gigante della produzione d'acciaio. Un uomo che, dopo avere messo piede in Sud Africa, è stato capace di peggiorare le condizioni di lavoro al punto da fare

rimpiangere i tempi dell'apartheid. E se Bill Gates continua ad attestarsi fra i primi posti delle classifiche degli uomini più danarosi del pianeta, il primo assoluto risulta essere Carlos Slim Helu, un messicano, che con la sua Telmex controlla le telecomunicazioni di tutto il Sud America.

In particolare, l'autore pone l'accento sull'impatto che questi personaggi avranno sull'economia futura e su come, diversamente da come fosse lecito aspettarsi, l'incremento di ricchezza dei paesi emergenti potrebbe non portare alle stesse conclusioni avute in occidente. Laddove una multinazionale occidentale non può permettersi di infrangere leggi e trascurare diritti senza incorrere in sanzioni legali o, quantomeno, rischiando una perdita di immagine verso i clienti, questi personaggi, condottieri unici dei propri affari, rendono conto solo alla propria coscienza che, spesso, non va troppo per il sottile se, rimuovendo ogni norma di sicurezza, si risparmiano subito milioni di dollari.

Le connivenze con malavita e governi compiacenti sono peraltro all'ordine del giorno. In testa tutto il blocco di plutocrati russi, emersi dal disfacimento dell'Unione Sovietica e a disca-

pito di tutta l'economia nazionale.

Non mancano le note di colore su questi personaggi impossibilmente ricchi e le loro spese epiche: il matrimonio del rampollo di casa Mittal, del costo umoristico di 78milioni di dollari, e lo yacht del proprietario del Chelsea Football Club Roman Abramovich, costato 770milioni di sterline e dotato di due piste d'atterraggio per elicotteri, sistema missilistico di difesa e un piccolo sommergibile, che non si sa mai.



Titolo: I Super-ricchi erediteranno la Terra

Autore: Stephen Armstrong

Editore: Alet Edizioni

Anno: 2011

Prezzo di Copertina: 18,00€

Pagine: 288

Versione: Italiana



Facebook



POKE THIS!

DI ENRICO PASOTTI

Titolo Libro: Facebook. La Storia.
Mark Zuckerberg e la sfida di una nuova generazione.

Autore: David Kirkpatrick

Editore: Hoepli

Anno: 2011

Prezzo di Copertina: 19,90€

Pagine: 306

Versione: Italiana



Lottimo libro sulla storia di uno dei principali eventi mediatici degli ultimi anni, Facebook appunto, si apre in maniera davvero sgraziata. Un profluvio di parole sulla storia di un qualche colombiano che, aprendo una pagina Facebook contro le forze guerrigliere del fronte rivoluzionario, ha creato un movimento capace di riversare in piazza milioni di persone.

Facebook come coscienza e faro del mondo. Tutto molto bello, ma a noi quello che interessa è la storia di un fastidioso ventenne che è arrivato a rifiutare l'offerta di un miliardo e mezzo di dollari a poche decine di mesi dal lancio della sua piattaforma.

E, per fortuna, dal secondo capitolo in poi, si comincia a ragionare. La cronistoria dell'autore è dettagliata, una lettura frizzante spesso condita di aneddoti, più o meno mitologici. Con *Facebook La Storia*, si entra nel dettaglio del contesto in cui nacque una delle idee più originali del web: l'onestà sulla rete.

Alle accuse che vedono Facebook

come troppo impegnato a infilare il naso nella privacy altrui, Zuckerberg risponde che la privacy è un concetto vecchio, 1.0 o forse 0.1. Registrarsi con il proprio nome rende possibile essere rintracciati da parenti, amici, fidanzati, datori di lavoro ma è anche un passaportout per stringere legami basati sulla fiducia.

La storia di Facebook, che è la storia di Mark Zuckerberg, è fatta di tempismo, abilità e testardaggine. Il tempismo che mancò ai primi Social Network, così in anticipo sui tempi da non avere atteso nemmeno il diffondersi di foto e videocamere digitali e, di conseguenza, della possibilità di caricare il proprio ritratto (figuriamoci le foto, vero boost dell'ambiente social). L'abilità di individuare i meccanismi sociali che dal micromondo del college di Harvard, hanno tenuto duro fino alle macrostrutture del mondo (*"la gente è pettegola e ama sbirciare il prossimo suo"*). Testardaggine per avere rifiutato le tante offerte milionarie prima e miliardarie poi, in attesa del reale assestamento dei numeri di Face-

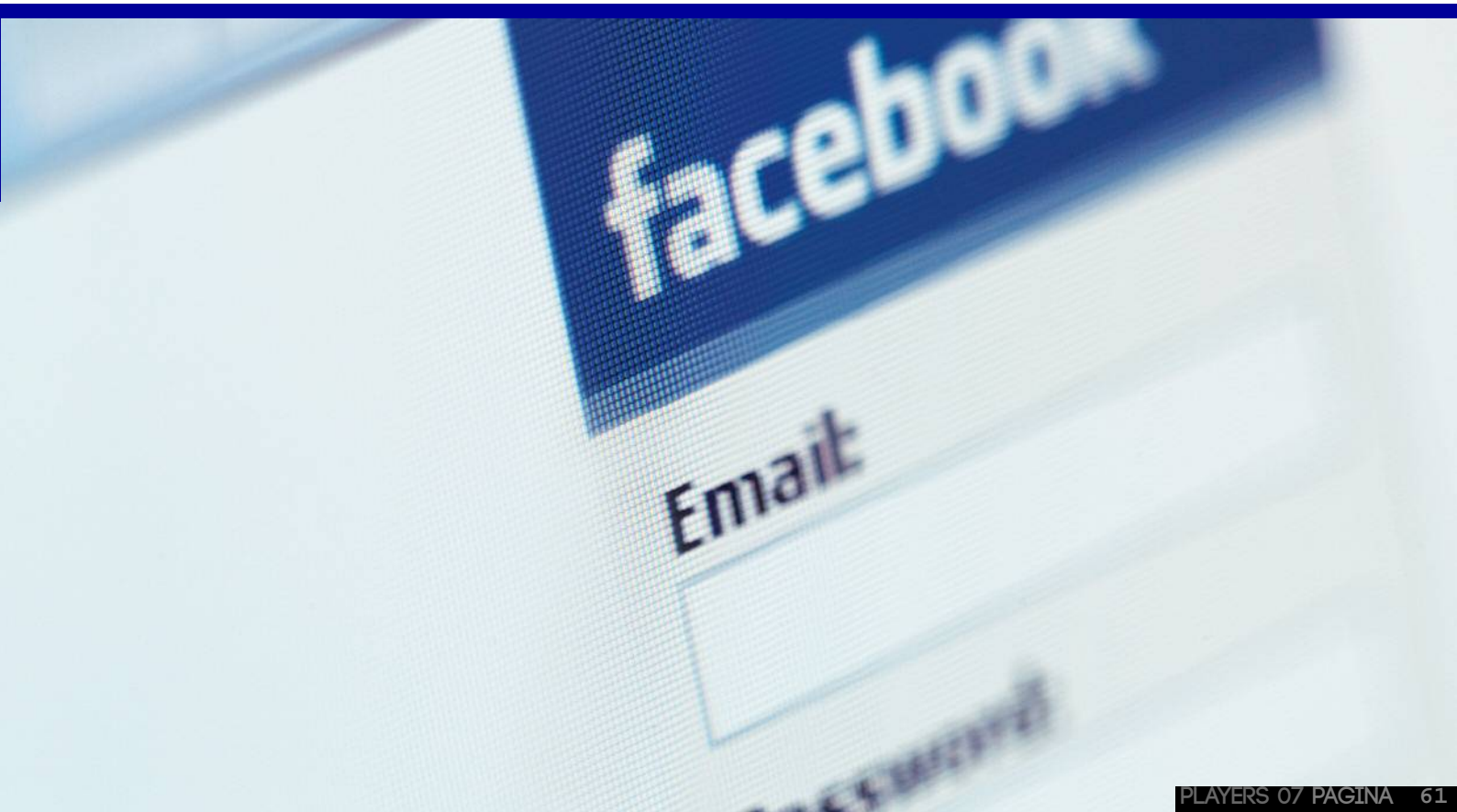
book che anche ora abbozza soltanto il suo bacino d'utenza potenziale.

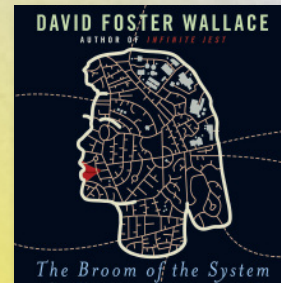
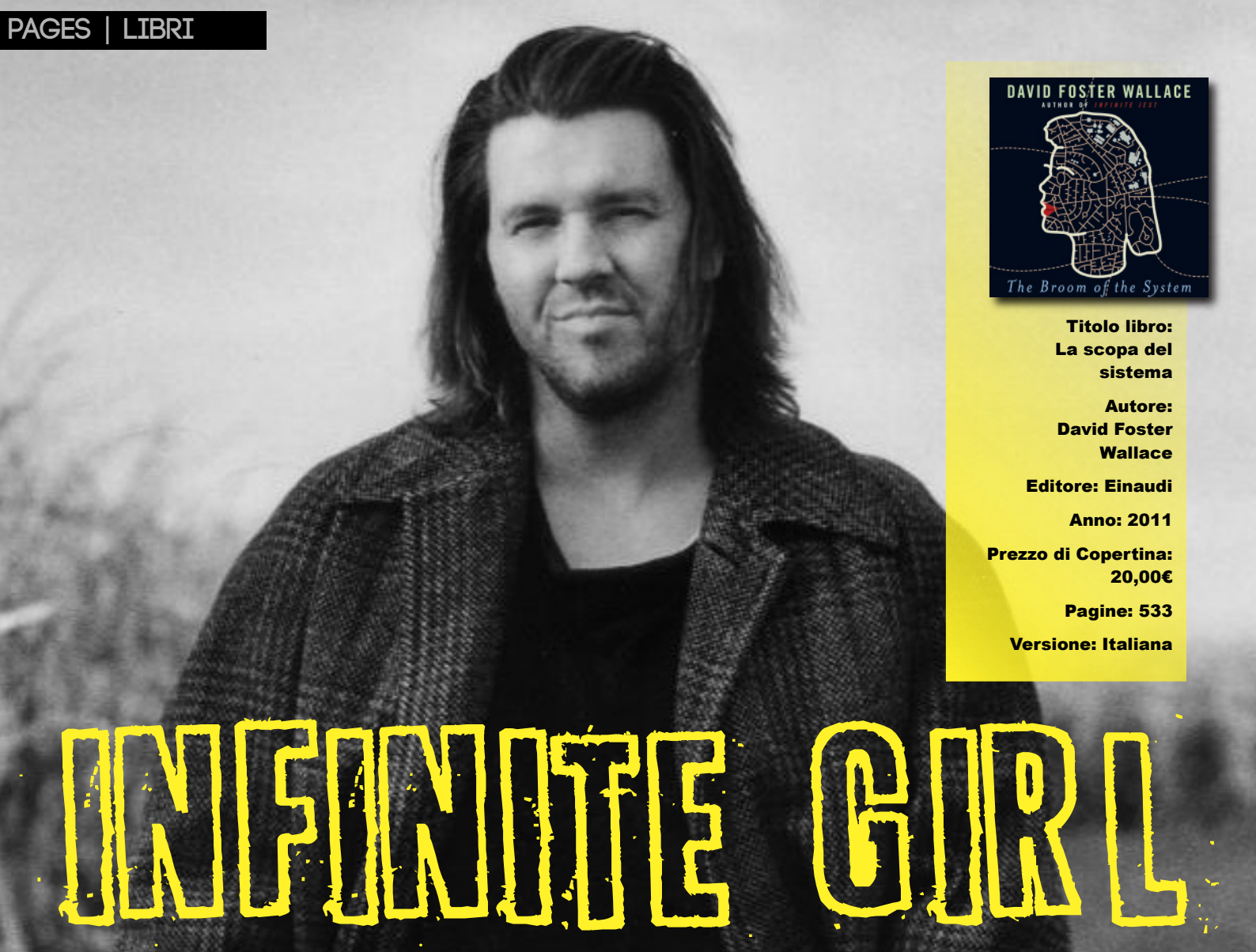
Zuckerberg, il quale ha partecipato alla stesura del libro, ipotizza e anela un futuro dove Facebook diventi così grande da essere un sotteso della rete. Non esisterà più un portale Facebook perché tutto sarà Facebook. Ogni login avverrà dall'account di Facebook, gli acquisti si faranno attraverso Facebook, la patente si rinnoverà presso Facebook!

Ma nel frattempo il buon Mark si batte con lo strapotere di Orkut, social network di Google (e fra gli antesignani di Facebook) che domina l'utenza brasiliana. La Russia resta salda in mano di Vkontakte, così come Cina e Giappone preferiscono contare sui social network indigeni.

Il dominio del mondo, quindi, è ancora materia di discussione, ma le potenzialità esistono e le motivazioni sono convincenti.

Intanto, con buona pace del buon Zuckerberg, chi ha scritto questo articolo una pagina Facebook ancora non ce l'ha...





Titolo libro:
La scopa del sistema

Autore:
David Foster Wallace

Editore: Einaudi

Anno: 2011

Prezzo di Copertina:
20,00€

Pagine: 533

Versione: Italiana

di Li Vigni Alberto

Il nome di David Foster Wallace sarà sempre legato a *Infinite Jest*. Troppo importante il suo posto nella letteratura contemporanea per lasciar spazio ad altre opere.

Eppure partire da un tomo di oltre mille pagine è dura.

Perché, quindi, non iniziare a comprendere il mondo di DFW dal suo primo romanzo, *La scopa del sistema*?

O quantomeno dai frammenti di esso. Sebbene infatti *IJ* non si possa definire certo lineare, gran parte della narrazione è comunque affidata a un narratore onnisciente.

Nella *Scopa del Sistema*, invece, prevale la soggettività, con deliranti monologhi, fugaci conversazioni, meta-storie, trascrizioni di sedute psi-

canalistiche.

È proprio tramite queste diverse forme di mediazione che DFW tenta di inquadrare la protagonista Lenore e le sue relazioni con il mondo circostante, in particolare con il fidanzato Rick Vigorous, il quale sembra essere in grado di rapportarsi con lei solo con racconti obliquamente autobiografici.

Il linguaggio, la cui importanza all'interno del romanzo è immediatamente stabilita dalla presenza della nonna di Lenore, ex-seguace di Wittgenstein, è quindi l'unico modo di esistere per questi personaggi, con tutti i problemi che comporta.

Alcuni dei temi presenti nel libro torneranno inoltre in *IJ*, come la mania igienista e soprattutto l'uso di bizzarre

rappresentazioni a metà tra happening d'avanguardia e antico rituale per immortalare le dissonanze cognitive dei personaggi, che raggiungeranno l'apice nei film di Incadenza.

La concezione della società di *LSDS* è invece ancora acerba, limitandosi a delineare contrastanti sfondi morali come il G.O.D., un deserto che vorrebbe rievocare nostalgicamente la vita dei pionieri, o a creare simboli di massa che inglobano lo spazio umano, come la forma della città principale identica al volto di una famosa attrice.

Possiamo dire, per concludere, che *LSDS* è un buon esordio di un autore che cerca ancora una sua voce, ma che si diverte parecchio nel farlo.

RINGCAST


will Sonera    93% 

09:15

RingCast Episodio 48



.ringcast.

 sblocca

videogioicatori con una certa personalità
disponibile su itunes e www.parliamodivideogiochi.it

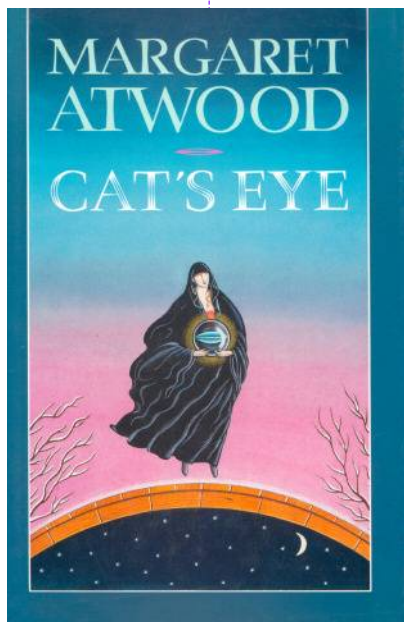


**Margaret
Atwood:
apocalisse e spade laser**

di Andrea Azzori

È l'anno 2003, uno Sheldon di *The Big Bang Theory* qualunque se ne sta tranquillo in camera sua in un qualunque paese del mondo a leggere un libro: *Oryx and Crake*, della signora Margaret Atwood. Tutto è perfetto: le immacolate lenzuola di Darth Vader, la gigantografia di Spock alla parete, N al quadrato numeri di X serie di fumetti Marvel in pila sulle mensole, un modellino del Millennium Falcon che pende dal soffitto e un Mac collegato a uno schermo gigante con uno screensaver di supernove in collisione. In mano, un bellissimo libro di Science Fiction consigliato di recente.

Strepitoso, una lettura compulsiva, un post-apocalittico DOC con tanto di ingegneria genetica all'ultimo stadio e una bella piaga virale che spazza via il genere umano. Sheldon è deliziato. Non leggeva un libro del genere da parecchio tempo, un'opera capace inoltre di unire alla fantascienza un certo fine gusto letterario, cosa spesso rara per i cumuli di pubblicazioni di genere. Sheldon, che poco conosce la Atwood, freme. Che questa donna non sia riuscita a ridare dignità alla sua bistrattata nicchia? Sheldon si fa il segno del tesseract, rivolge una fugace preghiera a San Hugo Gernsback, desta il Mac e si lancia nel cyberspazio. Google: *Margaret Atwood, Oryx and Crake, interview*. Bastano poche righe, pochi confronti, e Sheldon a un tratto sgrana gli occhi. Immobile,



per qualche secondo in terrificato silenzio, avvia la procedura d'arresto del Mac. Darth Vader, seduto sul letto, gli rivolge uno *swoosh* di assenso. Sheldon allora si avvicina al comò, indossa la sua seconda personalità, apre il primo cassetto, estrae la spada laser e si lancia fuori nella notte, in cerca di Margaret Atwood.

Eccessivo? Paragonata ai toni usati da molti fan di fantascienza nei confronti della scrittrice canadese, una spada laser sarebbe risultata più gentile. La causa? Semplice, la signora Atwood si è rifiutata di considerare Science Fiction alcuni dei più affilati esemplari della sua prosa, preferendo la definizione Speculative Fiction. Le prime dichiarazioni in tal senso vennero fuori con *The Handmaid's Tale*, capolavoro della letteratura distopica pubblicato nel 1985; poi fu il

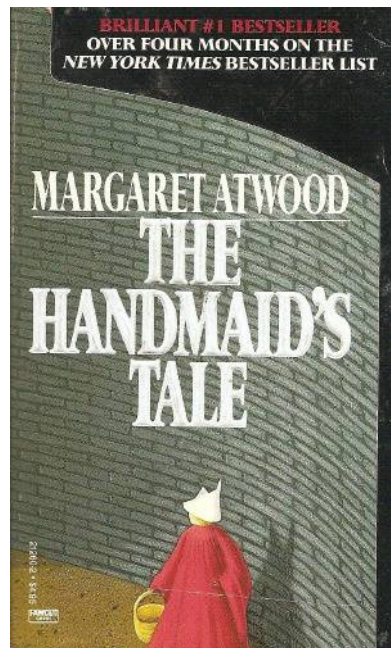
turno di *Oryx and Crake* (2003), sino al suo secondo volume, *The Year of the Flood* (2009). Un saga di fiction speculativa, un genere con origini, sentieri evolutivi ed espedienti narrativi diametralmente opposti a quelli della buona vecchia sci-fi, una speculazione sul presente che descrive scenari di evoluzione inquietanti ma plau-

sibili, in linea con le grandi distopie del ventesimo secolo (Huxley, Orwell, Bradbury), tutto molto diverso dalle invasioni aliene di Welles e dalle tutine aderenti di *Star Trek*. Ed ecco che Shel-

don si indigna, non tanto per la tutina nel suo armadio, ma per un discorso di "snobismo letterario".

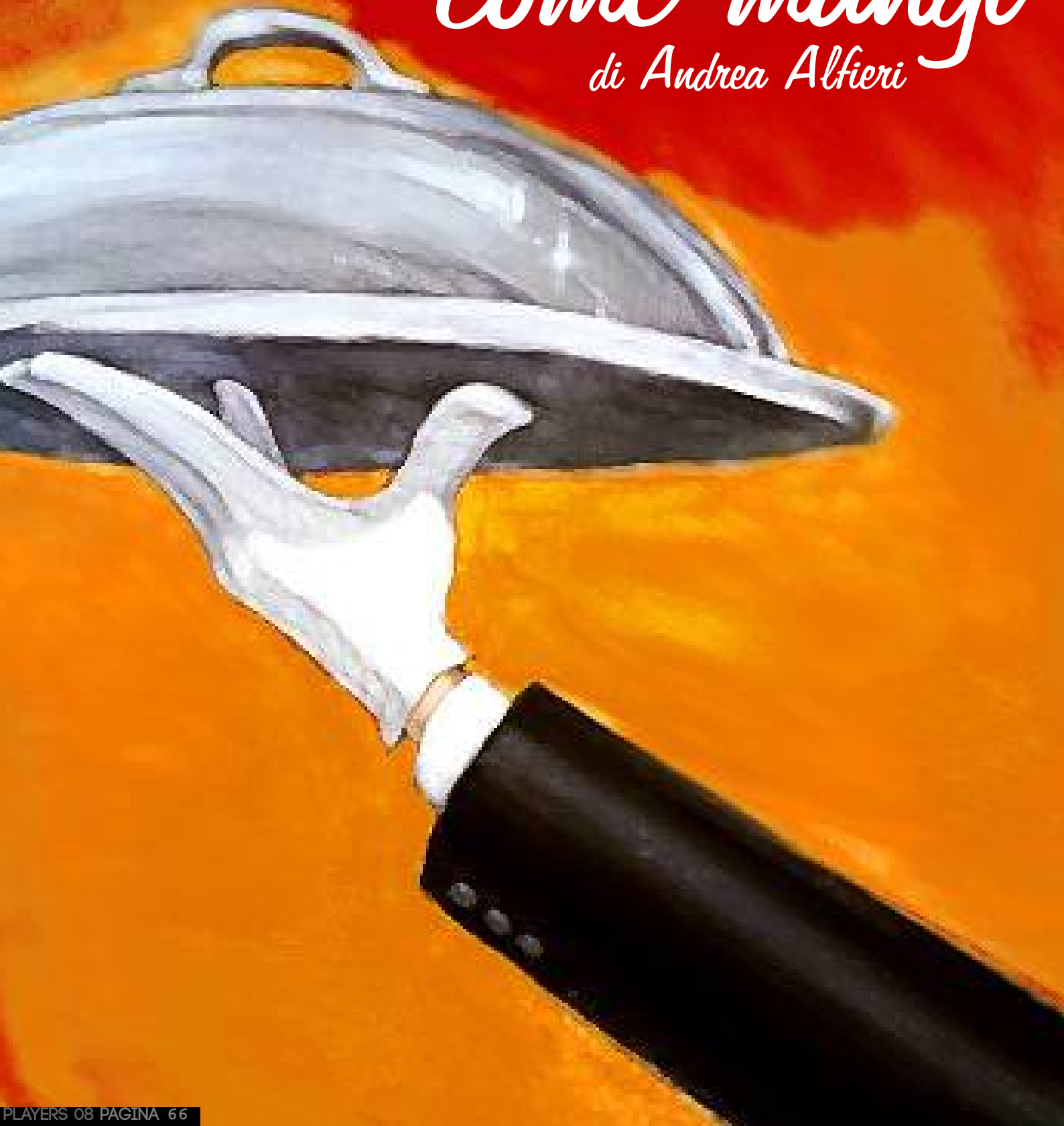
La questione è che, probabilmente, ciò che la Atwood scrive sono tecnicamente delle escatologie, un genere che dall'*Apocalisse di Giovanni* taglia i secoli e le culture sino a secolarizzarsi con *The Last Man* di Shelley e con più o meno tutto il filone apocalittico della letteratura del

'900 e della contemporanea cultura mainstream, una denuncia contro l'uomo che al posto di Dio tesse le trame della propria personale sentenza di morte, e la esegue. Apocalisse ora, come ovunque e in qualsiasi tempo, l'istinto dell'uomo di raccontare la fine delle cose, quella non-sussistenza che lo terrorizza, motivazioni ben diverse da quelle della hard sci-fi per come la conosciamo. Sta di fatto che Sheldon non demorde, e la Atwood, dal canto suo lusingata da cotanto vespaio, scrive un saggio dal titolo *In Other Worlds. SF and the Human Imagination*, in uscita a ottobre. Una piattaforma per chiarimenti in vista di *MaddAddam*, il terzo capitolo della sua saga post-apocalittica? Non che la Atwood debba rendere conto a nessuno, però si apre uno spiraglio per delle trattative. Sheldon rinfodera il laser, ma truce attende. *Swoosh*.



Parla (di) come mangi

di Andrea Alfieri



Luca, da bambino, si recava in estate da amici dei genitori, che vivevano sul lago di Como. Non in una di quelle villette fighette con accesso a lago, pontile e motoscafo Riva dal valore di un paio di appartamenti a downtown Manhattan che si vedono nei telefilm, ma in una di quelle vecchie case in pietra arroccate sui monti, con orto, pollaio ed un paio di vacche. Per lui, giovine virgulto cittadino, ogni viaggio a casa dei coniugi Cadenazzi era una festa: poteva rotolarsi nel fango, correre dietro alle galline, prendere le loro uova ancora calde, rubare ortaggi.

Ma queste attività, tradizionalmente elettrizzanti per un maschio non ancora uscito dalla fase anale, non sono la cosa che oggi, oramai ultratrentenne, ricorda più vividamente. Ciò che è rimasto maggiormente impresso nel suo cervello è piuttosto il contatto diretto col cibo. Pensateci: cosa sapete, veramente, di quello che mangiate?

Trovate una persona che sappia quale sia la stagione delle zucchine. O che forma abbia la pianta della melanzana. O che abbia effettivamente ucciso un animale che ha poi mangiato.

Tre libri possono placare la vostra fame di conoscenza, e probabilmente modificare per sempre il modo in cui guardate ai differenti prodotti alimentari.

The Omnivore's Dilemma: A Natural History Of Four Meals, di Michael Pollan, è la storia di una persona (l'autore) che si pone le semplici domande: cosa dovrei mangiare stasera? Da dove viene quello che mangio?

Anziché fare come fanno tutte le persone sane di mente (ossia risponderci rispettivamente: "una pizza" e "dal pizzaiolo egiziano all'angolo"), Pollan parte invece per un lunghissimo viaggio (non solo mentale) alla ricerca dell'origine di tre diversi tipi di pasto: industriale, organico/bi-

ologico ed autoprodotta.

La spiegazione del funzionamento della macchina industriale e del complesso sistema di sovvenzioni statali, interessi di megacorporation e inutile consumo di risorse fossili che vi sta dietro è estremamente illuminante e lascia un retrogusto amarissimo in bocca al lettore, che a posteriori certe cose, forse, avrebbe preferito non saperle.

È possibile un altro modo di intendere l'industria alimentare?

È giusto considerare "pomodori" tutti gli ortaggi rossi e rotondi, differenziandoli solo grazie al prezzo, senza mai menzionarne le qualità, la provenienza, il gusto, i metodi di produzione?

Omnivore's Dilemma è un libro rivelatore, che informa su argomenti che dovrebbero starci a cuore e che lo fa con genuina passione. Serio senza risultare pedante, mai troppo parziale (non aspettatevi il tipico manifesto vegan-fricchetone-new age), vi catturerà dopo poche pagine e vi renderà chiaramente delle persone migliori. Leggetelo.

Fast Food Nation: The Dark Side of The All-American Meal, di Eric Schlosser, racconta invece la storia di hamburger et similia dal loro anno zero, andando ad indagare su come McDonald's, Kentucky Fried Chicken, Taco Bell ed un'altra manciata di catene di ristorazione abbiano modificato le abitudini, le scelte politiche, i salari e la salute della popolazione americana.

Sorprende, di *Fast Food Nation*, la capacità di prendere posizione in modo molto netto (Fast Food = IL Male) senza mai sfociare nel fanatismo da strada, mantenendo un tono sempre equilibrato e adatto a veicolare nel modo più credibile il messaggio.

Da questo punto di vista la forma mentis tipicamente americana dell'autore risulta evidentissima nella struttura della narrazione: vengono sempre citati fatti, dati,

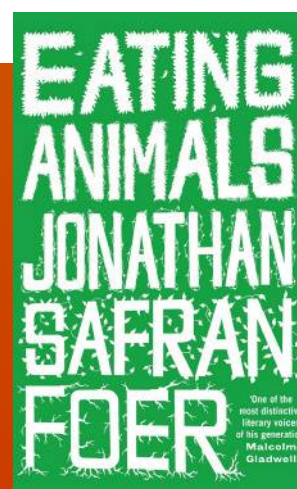
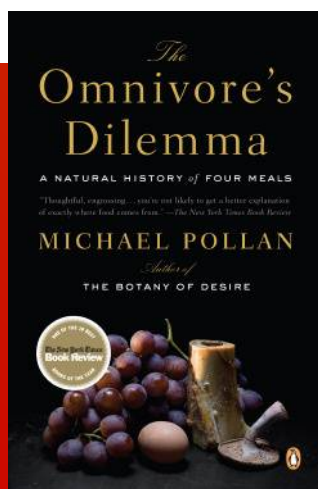
leggi promulgate, e da questi si traggono le considerazioni; non si ha mai la sensazione che Schlosser abbia le conclusioni già in testa e vada poi cercando il supporto necessario alle sue tesi.

La cosa assai disturbante, che di questi tempi pare essere divenuta uno standard nella società attuale, è la facilità e l'efficacia con la quale alcune aziende, grazie alla loro taglia e alla conseguente rilevanza sull'economia di una nazione, riescano a tenere nascosti scheletri nell'armadio delle dimensioni di un brontosauo senza che la gente comune ne abbia anche minima coscienza. *Fast Food Nation* apre questi armadi per voi.

Dopo aver consumato questo libro, la vista di Ronald McDonald non vi porterà più alla mente immagini di goduriose scorpacciate in compagnia di amichetti impuberi durante la vostra giovinezza, ma piuttosto il mostruoso pagliaccio di IT, il romanzo di Stephen King.

Per chiudere questo trittico di libri su ciò che sta dietro al nostro cibo, non può mancare *Eating Animals*, di Jonathan Safran Foer. Come nel caso di Pollan, autore di *Omnivore's Dilemma*, anche Foer comincia la sua inchiesta sull'allevamento e la pesca spinto da curiosità. In seguito alla nascita di un figlio, decide infatti di andare a vedere cosa succede nel periodo intercorrente tra la nascita di un pulcino e l'arrivo del petto di pollo confezionato sugli scaffali del supermercato all'angolo. Quello che scoprirà, dopo varie tribolazioni, lo porterà a diventare vegetariano, per questioni di etica e, sorprendentemente, di salute. Prima di giungere alla conclusione che Foer sia un invasato ambientalista, considerate il fatto che chi scrive questo pezzo, dopo la lettura di questo libro, ha praticamente smesso di mangiare pollo, e che l'etica non ha pesato nella scelta.

Buon appetito.



Made in naples

di Danlo Di Russo



Da tempo in Italia, all'ombra dei circuiti alternativi che vanno per la maggiore, un nugolo di artisti cesella la propria ricerca elegante e personale in barba alle tendenze usa-e-getta del momento, sullo sfondo di un comune retaggio neofolk. Riccardo Prencipe era un chitarrista talentuoso ma ancora acerbo quando, con i suoi Lupercalia, attingeva alle suggestioni medioevalesi di maestri italiani del neoclassico come gli Ataraxia.

Oggi lo ritroviamo Maestro di chitarra formato, compositore eclettico e brillante con i suoi nuovi Corde Oblique, giunti, col nuovo *A Hail Of Bitter Almonds*, al quarto disco in sei anni. Ben di-

stante dal vigore politico degli lanva quanto dalla poetica peccaminosa degli Spiritual Front, principali nomi di punta della scena italiana odierna, Prencipe attinge allo scrigno delle memorie, collettive e personali, del sentimento e dell'arte che trapelano da opere e luoghi speciali, spesso legati alle proprie radici e all'anima secolare della sua Napoli, sovente fonte di ispirazione e, di rimando, oggetto di plurimi omaggi in molte sue canzoni.

Un percorso, il suo, non distante da quello di conterranei come Argine e soprattutto Ashram, questi ultimi presenti collettivamente nel singolo (e video) di lancio *Together Alone*, e di cui i Corde Oblique

potrebbero esser visti come una sorta di contraltare chitarristico. È un lavoro corposo e fortemente song-oriented – due sole concessioni strumentali in un disco di quindici brani – dove Riccardo ha giocato sapientemente le carte della coralità e dell'ecletticità, circondandosi di tanti amici e colleghi di diversa estrazione, tanto dell'underground partenopeo quanto ospiti internazionali.

In quale altro progetto musicale potremmo trovare coinvolti romantici girovaghi del folk albionico come Duncan Patterson (lon, ex Antimatter) accanto a quotatissimi interpreti della musica salentina (Donatello Pisanello, voce degli Officina Zoè), cantori della

paganità mediterranea, come i Daemonia Nymphae, e membri del combat folk operaio dei Zezi adunati nella medesima visione artistica? Ed è solo una parte dei molti artisti che hanno prestato la loro sensibilità ai bellissimi arrangiamenti del disco, tanto omogeneo nella sua bontà che focalizzarsi su qualche brano specifico sarebbe superfluo, ma i deliziosi bozzetti di *Arpe di Vento* o di *Le pietre di Napoli*, sorta di title-track/outtake postuma del precedente disco *The Stones of Naples*, lasciano subito il segno e fanno da contraltare a episodi più eterei

e evocativi come *Paestum* o *Crypta Neapolitana*, o a brani anglofoni come *The Man of Wood*, fortemente ispirata dalla delicatezza degli ultimi Anathema, o alla rilettura della radioheadiana *Jigsaw Falling into Place* (che prosegue la simpatica consuetudine di Principe di reinterpretare in contesto neoclassico brani di estrazione rock, come già successo nei lavori precedenti per Anathema e addirittura Sepultura).

Ascoltando la musica dei Corde Oblique sembra di sfogliare preziose stampe polverose del secolo

passato, vecchi albi di famiglia e bellissime foto in bianco e nero di un tempo passato ma ancora vivido nelle memorie degli anziani, con una attenzione mai sopita per la bellezza della tradizione. È così che Riccardo, invitando amici e sodali, porta il mondo nella sua Napoli e attinge all'infinito bagaglio culturale della sua terra, per aprirsi e darsi all'universalità e pennellare un'opera di ampio respiro e di afflato internazionale.

Selezionati per voi: *Togheter Alone*, *Le Pietre di Napoli*, *Le Piccole Cose*



Away from loneliness

di Tommaso De Benetti



Selezionati per voi: *Into the Wilderness, Swallows, Fever*

Qualcuno ricorderà la recensione del conturbante *Not Before Sundown* di Johanna Sininsalo, apparsa su **Players 04**. In breve per gli assenti ingiustificati: il libro narra le vicende di un grafico pubblicitario omosessuale, residente a Tampere, Finlandia, alle prese con un cucciolo di troll, creatura creduta sostanzialmente estinta ma non del tutto inesistente nella *uncanny reality* del racconto. Le cose che colpivano di quella storia erano fondamentalmente due: la disturbante carica erotica di cui erano intrise le pagine (e date le premesse non è difficile immaginarlo) e il senso di sensualità selvaggia trasmesso dalla natura scandinava su cui il libro fa perno,

che gradualmente si trasformava da elemento di background a vera e propria protagonista (crudele) della vicenda.

Ecco, *Into The Wilderness* dei Burning Hearts è la migliore colonna sonora involontaria che qualcuno avrebbe potuto scrivere per la storia di *Troll: A Love Story* (l'altro titolo con cui il libro è stato tradotto). Talmente simili sono le sensazioni che il dreaming indie pop di questo EP - solo 4 pezzi - trasmette, che è difficile non puntare il dito verso la comune nazionalità di scrittrice e musicisti. Perché, evidentemente, i finlandesi hanno un'innata tendenza a capire, apprezzare ed esprimere aspetti della natura che rimangono del tutto fuori dalla portata

di buona parte del resto dell'umanità. Ne esce così un sound fugace e sognante, che penetra nelle articolazioni invece di scivolare via, anche grazie alla splendida voce di Jessika Rapo che catalizza l'attenzione e trasforma lyrics apparentemente naïve in melodie sciamaniche.

Sarebbe stupido approcciare *Into The Wilderness* da un punto di vista esclusivamente musicale. Perché quando capita (e capita raramente) che un disco riesca quasi a convincervi che la tundra sia più ospitale della vita quotidiana, e che a custodire i vostri sogni ghiacciati ci penseranno le volpi del permafrost, allora non potete far altro che lasciarvi andare.

Suona eroso

di Tommaso De Benetti



Selezionati per voi: *To Care (Like You)*, *I Mind*, *The Wilhelm Scream*

Definire la musica di James Blake è impresa improba. Immaginatevi una voce a metà fra Anthony Hegarty degli Anthony & The Johnsons e Thom Yorke dei Radiohead. State immaginando? Ecco, appiccicatela in faccia a un ragazzino londinese ventiduenne con una passione per il postmodernismo e i vocoder. Quello che vi ritroverete fra le mani è un disco (omonimo) in cui l'impostazione dubstep, ovvero con ritmi sincopati diversi dal classico 4/4, si mischia a sample che si erodono nel tempo, vibrazioni che riempiono l'orecchio e una voce registrata al doppio del volume normale affinché le imperfezioni ne escano rafforzate.

Viene naturale pensare che *James*

Blake sia un disco pressoché impenetrabile. In realtà, è solamente un disco inquietante e spiazzante, che spesso si inoltra in territori sostanzialmente vergini in cui suoni strannissimi vengono accostati in maniera imprevedibile ma perfetta. Vi sarà forse capitato di sentire il singolo *Limit To Your Love* (molto orecchiabile nonostante echi, silenzi e bassi gutturali da musica *grime*), che ha fatto anche il giro anche delle radio nostrane (si tratta in realtà di una cover dei Feist). Il resto delle tracce pulsa, se possibile ancora di più, di sample spezzati, voci che si riavvolgono e sovrappongono, pianoforti piegati e distorti che accompagnano una voce perennemente stravolta che si fa stru-

mento lei stessa.

Tutto il disco dà però un senso di completezza, e in questo senso forse la definizione "postmoderno" data in apertura non si mostra del tutto adeguata. Se è vero che da un lato le undici tracce sembrano prima fatte a pezzi e poi meticolosamente riassemblate, dall'altro si ha quasi la sensazione che lo stesso pezzo sia stato registrato in dieci versioni poi sovrapposte per ottenere l'incredibile risultato finale.

Resta da vedere come tale impianto sonoro possa essere riproposto in sede live, ma da uno che senza nemmeno un pelo di barba se ne esce con canzoni del genere, è lecito aspettarsi ben più di un miracolo.

di Eugenio Laino

Selezionati per voi: *Ice Cream, Wall Street, White Electric, Futura*

Dopo un esordio come *Mirrored* ero convinto che i Battles avrebbero pesantemente segnato la storia della musica, creato nuovi canoni e niente sarebbe stato più lo stesso.

Purtroppo, la mente del gruppo, nonché il tastierista/chitarrista/cantante, Tyondai Braxton ha deciso di intraprendere un progetto solista, privando così il mondo di Dio solo sa cosa.

In sua sostituzione hanno prestato la loro voce artisti di un certo calibro (Matias Aguayo, Gary Numan, Kazu Makino e Yamataka Eye), tuttavia la mancanza dell'ex-vocalist, con la sua voce super effettata e le sue linee vocali totalmente pazzе e inusuali, è impossibile non percepirla.

Anche nei pezzi più riusciti, come *Futura, Wall Street* e *Ice Cream* (il singolo), la perdita di Braxton si fa sentire, quasi come se le sue tracce fossero state messe in mute. Niente più variazioni in stile free-jazz psichedelico, e di conseguenza i crescendo, una volta infarciti di improvvisazioni che trascendevano le regole armoniche, risultano fiacchi e poco riusciti.

La sezione elettronica, che regalava tanta varietà di suoni e tante sfumature è stata drasticamente ridotta.

A questo si aggiunge che in fase di missaggio le percussioni sono state decisamente messe in secondo piano (e con un batterista come John Stanier è decisamente una mossa poco intelligente) e i

ritmi sincopati e schizofrenici che caratterizzavano *Mirrored* sono quasi spariti.

Nonostante i pezzi durino molto meno dell'album precedente, la mancanza di parti soliste mette in risalto la ripetitività dei riff, che non riescono a spiccare né per groove né per originalità e vengono facilmente a noia.

Il risultato è un album molto (ma molto) più canonico, un po' spento, che ricorda il precedente e che non solo non riesce a dire nulla di nuovo, ma ripete anche male ciò che era già stato detto.

Ora possiamo etichettare i Battles, con *Mirrored* inclassificabile (nel senso più positivo del termine), come una classica band math-rock moderna.

La stirpe celeste

di Matteo Del Bo



Selezionati per voi: *Thuja Magus Imperium, Woodland Cathedral, Astral Blood*

Se una quindicina di anni fa qualcuno mi avesse detto "verrà un tempo in cui anche il black metal si aprirà definitivamente a sperimentazioni e contaminazioni" gli avrei riso in faccia. A torto. La band dei fratelli Weaver è qui a dimostrarlo con *Celestial Lineage*, capitolo conclusivo della trilogia iniziata nel 2007 con *Two Hunters* e proseguita con *Black Cascade* nel 2009.

I Wolves in the Throne Room sono una band black metal atipica: non si truccano come panda, non usano ridicoli pseudonimi, non vanno in giro a bruciare chiese e non inneggiano Satana, anzi, hanno sviluppato un'ideologia basata sulla natura, il rispetto dell'ambiente e l'ecologia,

senza tralasciare l'aspetto occulto del millenario rapporto fra uomo e natura. Americani, dal 2004 vivono in una fattoria chiamata Calliope, una roccaforte eco-sostenibile dove cercano di vivere in maniera autosufficiente grazie al lavoro della terra, uno stile di vita che ha pesantemente influenzato la loro musica e che ha sicuramente aiutato a fare crescere interesse e curiosità per la band, ora vero e proprio fenomeno trasversale che trova proseliti anche in ambiti distanti come gli indie-rocker moderni, tutti occhialoni e magliette a righe.

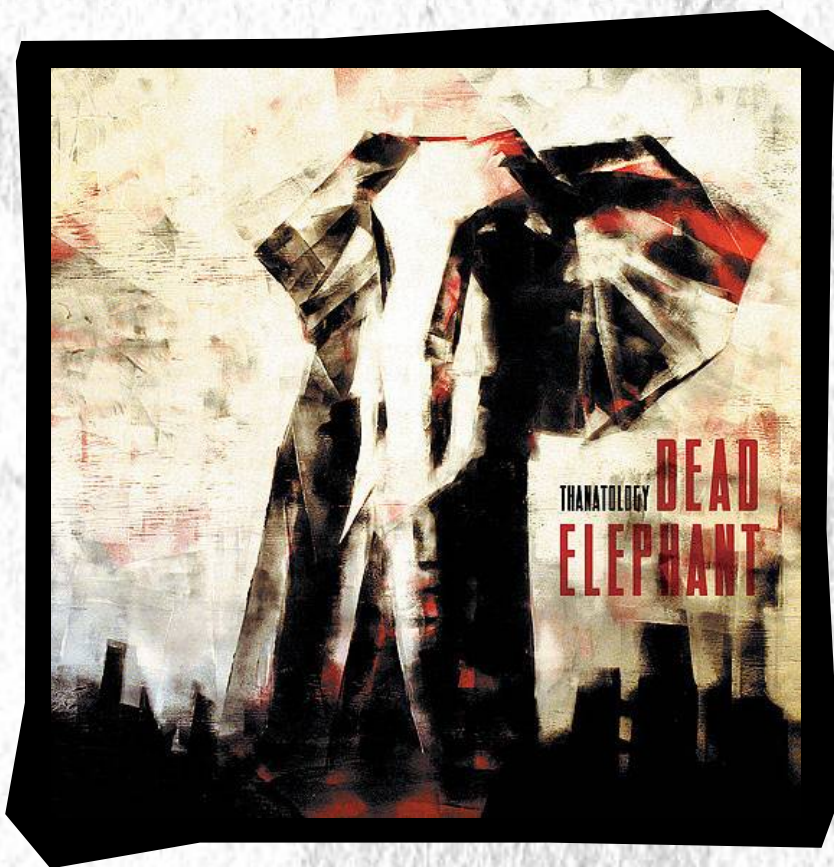
La formula del disco rimane pressoché invariata, i fan stiano tranquilli; quella magia che riesce a fare coesistere il black metal alle aperture me-

lodiche e ambient e quelle chitarre che accompagnano dolcemente l'ascoltatore funzionano ancora, anzi trovo *Celestial Lineage* il loro disco più equilibrato e organico, grazie sicuramente anche al ritorno della voce di Jessika Kenney, già ascoltata in *Two Hunters*, che aiuta non poco a stemperare le grida al vetriolo di Nathan.

Questa rinata voglia di sperimentare e questa ondata di ottime band, di cui i WitTR sono solo la punta dell'iceberg, è riuscita nella impresa di svecchiare e sdoganare un genere chiuso e conservatore come il black, creando una nuova corrente di pensiero da non sottovalutare assolutamente.

Morire ad occhi aperti

di Matteo Del Bo



Selezionati per voi: *Bardo Thodol*, *Destrudo*, *A Teardrop on Your Grave / Downfall of Xibalba*

Thanatologia, Bardo Thodol, Xibalba, lacrime e tombe... direzione e mood di *Thanatology* dovrebbero essere abbastanza chiari fin da subito, ma vale comunque la pena approfondire e conoscere il ritorno discografico dei Dead Elephant.

Dopo il loro debutto ufficiale nel 2007 sono diventati un piccolo fenomeno, la new sensation italiana dell'esplosivo movimento/fenomeno post-hardcore, una delle nuove promesse di una scena nostrana mai così florida come in questi ultimi tempi ed era chiaro che attorno al loro annunciato secondo disco si sviluppasse un'attenzione particolare, se non febbrile. Quattro gli anni di attesa, lunghissimi per il sottoscritto, ma finalmente

l'opera è qua e la pazienza è stata abbondantemente ripagata.

Viene da chiedersi, dopo i primi venti minuti del disco, se siano gli stessi Dead Elephant di *Lowest Shared Descent*, perché le atmosfere dilatate, la lunga liturgia doom di *Bardo Thodol* e l'oscuro folk pastorale di *On The Stem* ci mettono di fronte a una band che ha rimescolato il proprio bagaglio di influenze per dare alla luce un disco opprimente che trova pochissimi punti di contatto con il loro precedente lavoro; giusto *Destrudo* ci riporta alle origini, con la rabbia pulsante e ruvida messa però a tacere subito dopo da *A Teardrop On Your Grave / Downfall Of Xibalba*, la traccia conclusiva,

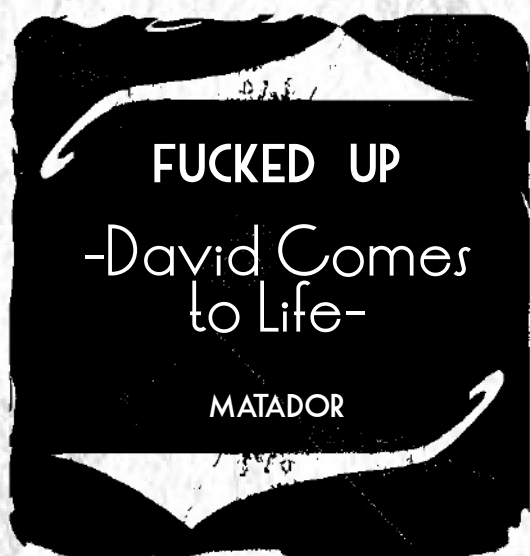
una lunga nenia funebre che parte con un tetro jazz che va via via prendendo forma attraverso una violenza che si sviluppa sotto pelle, senza mai affiorare, ma sempre in agguato.

Thanatology è l'evoluzione non scontata di un gruppo che ha allargato i propri orizzonti e dopo il primo ascolto quasi ci si sente mortificati ad averli definiti post-hardcore, perché ora sono una creatura mutevole e poliedrica, ben conscia dei propri mezzi, che non ha paura di osare e sperimentare.

Un disco che soffoca con la sua massiccia presenza e trascina in territori sconosciuti ai vivi, quasi da venerare come novello monolite nero di kubrickiana memoria.

Light Bulb Arcade

di Pietro Recchi



Selezionati per voi: *Queen of Hearts, Serve Me Right, One More Night*

Di concept album, più o meno riusciti, è piena la storia del rock. Di concept album punk-rock, ne esistono decisamente di meno. Come se gli stili di un genere, passato nel giro di trent'anni da musica di rottura a colonna sonora dei pomeriggi di noia di quindicenni con l'acne, mal si sposassero con il raccontare una storia capace di abbracciare più di un brano. Nel lontano 1984, i maestri Hüsker Dü dimostrarono con la pubblicazione di *Zen Arcade* come questo fosse invece assolutamente possibile; il risultato fu una pietra miliare assoluta per l'hardcore-punk e, più in generale, uno dei dischi rock più importanti degli anni ottanta.

Con in testa ben saldi i settanta, divini minuti scaturiti dalla creatività al vetriolo dei canadesi Fucked Up, ci raccontano, in *David Comes To Life*, la straniante epopea dell'operaio-antieroe David, chiamato a dimostrare la propria innocenza nei confronti della morte della giovane eversiva, e suo grande amore, Veronica.

Il risultato è un ambizioso quanto riuscitissimo Erziehungsroman in salsa punk, dove il viaggio nella presa di coscienza del protagonista è costellato di riff al fulmicotone, tappeti sonori ai confini con lo shoegaze, sfuriate hardcore e intermezzi psichedelici, il tutto sorretto da una solidità e coerenza compositiva tali da non far sfigu-

rare *David Comes To Life* al cospetto di doppi album ben più blasonati. Ogni brano sgorga nel successivo, rendendo l'identificazione di momenti particolarmente riusciti un esercizio improbo quanto sostanzialmente inutile: *David Comes To Life* va assaporato con calma, nella sua interezza, e preferibilmente testi alla mano.

In ottica strettamente punk-rock, una delle uscite più interessanti dai tempi di *The Shape Of Punk To Come* dei Refused. In un'ottica più ampia, un'opera rock monumentale e appassionata, bella al punto da fare accedere a pieno diritto i Fucked Up nella ristretta elite di band con almeno un capolavoro all'interno della loro discografia.

LA FIABA IMPERFETTA

di Paolo Savio

NOTA: L'ARTICOLO CONTIENE PESANTI RIFERIMENTI AL GIOCO, LA LETTURA E' CONSIGLIATA SOLO DOPO AVERNE VISTO I TITOLI DI CODA.

Il confortante tepore delle coperte, la voce familiare che improvvisa un vecchio racconto; di nuovo. Non c'è noia nel riscattare quelle gesta, solo qualche brivido e la sottile gradevolezza di quelle parole che, come impalpabili carezze, accompagnano il giovane cuore nel sonno che lo condurrà al nuovo giorno.

Il potere della fiaba. *Limbo* è questo: fiaba, orrore e vita in un solo momento di estatica e suggestiva narrazione.

Il titolo di Arnt Jensen vive di emozioni, di ricordi suggeriti e momenti vissuti ma mai pienamente rimembrati. Un'analisi del percorso del protagonista suggerirà forse anche a voi come le gesta di un singolo individuo assurgano a memento dell'umanità tutta.

Iniziamo.

Un bambino si sveglia in una foresta, due punti luminosi si accendono sul volto indefinito. L'ambiente trasmette efficacemente smarrimento, incertezza, emozioni amplificate dall'iniziale stato inconscio del bambino, riverso sul manto erboso.

LIMBO

Piattaforma: PS3/360/PC

Sviluppatore: Playdead

Produttore: Vari

Versione: ITA

Provenienza: ITA

Qualcosa è successo *prima*, anche se non c'è dato sapere cosa.

Dopo pochi passi un'imbarcazione minimalista, primitiva, con un albero totalmente privo di vela e quindi completamente in balia delle acque che si troverà a solcare. Se il titolo suggerisce il contesto dove l'esperienza sta avendo luogo, il fiume attraversato non può che essere l'affluente dello Stige che prende il nome di Acheronte. È qui che il giocatore scopre l'incapacità di nuotare del proprio avatar. Carl Gustav Jung, diversamente da Freud, vedeva nell'acqua un simbolo di maturazione inconscia, in quanto l'inconscio stesso, come l'acqua, può essere origine della vita e dell'individuo. Ma il bimbo affoga non appena la profondità supera la sua statura; evidentemente la sua maturazione dovrà avvenire attraverso altri percorsi.

Sulla riva opposta compaiono i primi segni di civiltà ma, lungi dall'essere rassicuranti, offrono ulteriori motivi di inquietudine: carcasse, tagliole, giganteschi

massi rotolanti e la prima apparizione di un essere vivente in guisa di un ragno gigantesco. Per la prima volta il bimbo utilizza la tecnologia a suo vantaggio: ciò che fino a quel momento è stata una minaccia diventa strumento di caccia, e così avviene il primo esorcismo di quello che sembra rappresentare una paura atavica e radicata, il ragno è temporaneamente sconfitto.

Compaiono i primi esseri umani: altri bambini apparentemente innocui (cappelli di carta, lance di legno) ma la loro comparsa è accompagnata da trappole mortali, ruote incendiate, silhouette di impiccati, nonché una zampa di ragno meccanica usata come deterrente per il giocatore. Quello che nella vita di un giovane potrebbe essere semplicemente definito "inappropriato bullismo" viene trasfigurato nel limbo come tentativi di incutere terrore sfruttando le fobie del protagonista, o ancor peggio in chiari tentativi di omicidio.

Di lì a breve la completa emancipazione dai terrori infantili: il protagonista uccide barbaramente il ragno; non solo: infierendo sul suo corpo ormai inoffensivo utilizza le spoglie come ponte per proseguire nel suo cammino. Pur con la sua grottesca e violenta rappresentazione, non è qui che *Limbo* si allontana dalla canonicità del suo essere fiaba: non è raro, infatti, che "il male" venga brutalmente ucciso o mutilato (si pensi ai classici dei fratelli Grimm, con lo sventramento del lupo in Cappuccetto Rosso o la fine rovente della strega di Hansel e Gretel), in un'azione il cui valore purificatore ne annulli simbolicamente la violenza.

Subito dopo è però avvertibile il cambio di registro narrativo. Il gioco si fa più cupo, più violento e meno accondiscendente, nonché se possibile ancor più surreale. È in questo momento che *Limbo* si congeda dalle caratteristiche della favola, entrando di prepotenza nella metafora a tutto tondo.

La lotta per la sopravvivenza è portata a un altro livello simbolico, un successivo stadio di maturazione: il protagonista combatte contro i suoi simili (i bambini armati di cerbottane), il contesto perennemente ostile (presse pneumatiche) e i suoi stessi pensieri e pulsioni (un verme parassitario che lo induce ad andare solo in una direzione).

La volontà di progredire si fa beffe degli ostacoli, e dopo il ragno anche le spoglie umane diventano semplici vettori per il percorso antropologico, nella consapevolezza di quella spietatezza sociale che lo preserverà in vita da adulto (con assenza di manicheismo classicamente inteso). Laddove pensieri mal sani impegnano la sua giovinezza facendosi mellifluamente strada nel cervello, un semplice quanto simbolico raggio di luce riconduce nella giusta direzione.

Dopo il nemico umano/sociale è la volta degli elementi (acqua), letali quando non gui-

dati verso uno scopo ben preciso. Compare anche la prima componente tecnologica, l'ambientazione si fa più arida, metallica, il bucolico lascia spazio alla ruggine fognaria. Il giocatore piega la natura al suo volere attraverso la tecnologia e la cattività animale (un criceto che corre in una ruota), tanto da fare piovere a comando.

Così, mentre continua a combattere con i pensieri disturbanti (le larve), tenta di non affogare nell'acqua generata dal processo da lui stesso messo in moto. Letteralmente: tenta di sopravvivere stando a galla, stigmatizzazione del comune processo di sopravvivenza alla pubertà. Ma sarà proprio la forza propulsiva dell'acqua che, infine, lo spingerà fuori dalle fognie riguadagnando la superficie.

Nella rappresentazione simbolica di questo periplo, il giovane si trova successivamente a passeggiare sui tetti spioventi sovrastanti un indefinito paesaggio urbano. Dopo poco raggiunge un'insegna con scritto "HOTEL". Le possibilità interpretative di tale figurazione possono essere molteplici, ma gli avvenimenti ci indirizzano con malizia: un'inspiegabile freccia a "L" indicante il vuoto sotto il protagonista (non c'è Hotel, di fatto), alla fine della scena si ritrova più basso, in posizione capovolta, in quella che sembra rappresentare un'erezione e la probabile uscita dalla pubertà nei giacigli di un albergo.

Da lì a poco il paesaggio muterà dall'urbano all'industriale, la visionarietà di questa evoluzione tecnologica proseguirà da semplici meccanismi a più sofisticati marchingegni, sottesi dapprima a rotazioni meccaniche di grosse porzioni dello scenario, poi al funzionamento di torrette mitragliatrici con puntamento laser, e infine alla negazione delle leggi fisiche stesse attraverso la capacità di spostare cardinalmente il centro gravitazionale.

Questo repentino cambio di ritmo e contesto sembra suggerire che il giovane si trovi, superati i piccoli problemi magnificati dal processo endogeno della crescita, ad affrontare il mondo reale con le sue complesse dinamiche lavorative, verità di violenza vera e universale (guerra) e spostamenti di baricentro (incertezze) a cui far fronte cercando punti di riferimento senza capitolare nel vuoto.

Ed è lì, proprio nel momento di massima confusione gravitazionale, che avverrà la catarsi, la rottura del vetro, la frantumazione dello specchio di carrolliana memoria, quel balzo emotivo che è morte e rinascita all'unisono, che fa sembrare quanto di quello che si è fatto semplicemente inutile. Solo per un istante, il tempo di rendersi conto che sì, la foresta potrà sembrare la stessa dalla quale si è partiti, ma il viaggio, quand'anche riporti al punto di inizio, porta sempre con sé qualcosa. Il protagonista, differentemente dal luogo, non è più quello che è stato.

L'accresciuta percezione delle cose gli ha fatto finalmente raggiungere la meta fino a quel momento solo intravista a metà del viaggio: una ragazzina, sua sorella sulla base della breve descrizione concessa come introduzione alla storia. E il circolo vizioso in cui, sempre volendo prendere alla lettera il titolo dell'opera, verosimilmente il protagonista è stato ingabbiato a tempo indefinito, in un ciclo eterno di morte e rinascita, viene finalmente spezzato. Il giovane si avvicina, la ragazza ne avverte la presenza. Dissolvenza in nero.

Vivi, morti, non è chiaro ma soprattutto non è importante. Il fatto è che l'obiettivo è stato raggiunto, le due anime sono nuovamente insieme. Per sempre o fino alla morte? Come i nugoli di insetti sopra quelli che sembrano due tumuli parrebbero suggerire (nella nuova schermata introduttiva che fa seguito ai riconoscimenti finali) nulla li ha più divisi e quell'istantanea di successo è rimasta per sempre.

Così, come un'immensa polaroid in bianco e nero, vogliamo ricordare l'opera di Jensen. Uno splendido spaccato metaforico sulla maturazione di una vita ma anche dell'umanità tutta, passando per cardini che pescano avidamente dal bacino emotivo del pianeta stesso. Un'opera sulla vita, sulla morte, sulla violenza e sulla sopravvivenza, ma, in fin dei conti, anche sull'emozione più banale e potente: la speranza. Dissolvenza in nero.





(sotto) Smembrare Orki utilizzando la Chainsword in un contesto action è il sogno bagnato di ogni fan del Warhammer 40.000, ma la maggior parte degli altri videogiocatori farebbero meglio ad attendere qualche giorno e rivolgere le proprie motoseghe stravaganti verso le Locuste



Pensate al titolo di un gioco caratterizzato da una futuristica ambientazione neogotica, in cui l'umanità è minacciata da brutali alieni e l'ultimo baluardo contro l'estinzione della nostra specie è una casta militare di esaltati, che combattono in armature ipertrofiche, sfruttando un arsenale composto da armi da fuoco e da taglio, dove queste ultime hanno i denti scorrevoli di una sega a motore al posto delle lame tradizionali. Vi è venuto in mente *Gears of War*? Risposta ragionevole, ma errata. Si tratta, invece, di *Warhammer 40.000*!

I lineamenti principali della saga videoludica griffata Epic Games, in effetti, paiono presi e rielaborati dall'immaginario dei giochi da tavolo della serie *Warhammer 40.000*, che, nel 1987, introdusse un'affascinante quanto inedita miscela di elementi fantasy e sci-fi, servendola su un tappeto di atmosfere violente e crepuscolari. Le forti analogie estetiche tra *Warhammer 40.000* e *Gears of War* rappresentano il secondo smacco subito dai prodotti Games Workshop sul fronte dei videogiochi, dopo che, nel 1994, Blizzard si era deliberatamente ispirata a *Warhammer Fantasy Battle* (1983) per connotare con successo il suo *Warcraft*.

È forse una volontà di rivalsa ciò che ha guidato la decisione di pubblicare, appena due settimane prima dell'uscita di *Gears of War 3*, questo *Warhammer 40.000: Space Marines*, il quale rappresenta la prima incursione del franchise nel mondo dei videogiochi d'azione.

WARHAMMER
40,000
SPACE MARINES

Piattaforma: Xbox360, PC, PS3
Sviluppatore: Relic Entertainment
Produttore: THQ
Versione: PAL
Provenienza: Canada

GLI ULTRAMARINES SFIDANO I GEARS

di Piero Ciccioli



Nonostante ciò, il titolo è sviluppato da Relic, team storicamente dedicato al genere strategico e curatore della serie di RTS *Warhammer 40.000: Dawn of War*. Probabilmente, è proprio l'inesperienza in campo action degli sviluppatori a far sì che il gioco si presenti piuttosto confuso sul piano del gameplay, risultando un bizzarro pastiche di elementi provenienti dalla categoria del third person shooter e da quella del beat 'em up da mischia, à la *Dynasty Warriors*.

L'approccio ibrido, comunque, si presta bene a riprodurre l'eccentrica versatilità bellica del protagonista, il capitano Titus, appartenente al corpo degli Ultramarines, ovvero una sorta di cavalieri crociati cyberpunk, implacabili negli scontri a fuoco e sanguinari nei combattimenti corpo a corpo. Nella fattispecie, l'utilizzo delle armi da fuoco è risolto in una rudimentale struttura TPS, che non prevede l'utilizzo di coperture, mentre gli assalti all'arma bianca si esplicano attraverso un basilare sistema di combo a due tasti.

L'obiettivo di Titus è quello di liberare un impianto di produzione industriale bellica dall'assedio degli Orki (una rivisitazione in chiave steampunk degli orchi fantasy) e

poi, seguendo il più classico twist narrativo della tradizione *Warhammer*, l'eroe dovrà fare i conti con degli umani corrotti, asserviti alle divinità del Caos.

L'impresa si consuma in una serie di ambienti pressoché non interattivi, dove la progressione è rigorosamente lineare e l'incedere a testa bassa verso il checkpoint successivo viene cadenzato dalle apparizioni delle orde di avversari da abbattere. Il numero dei nemici su schermo è spesso molto elevato e, nonostante ci siano sempre un paio di Ultramarines gestiti dalla CPU ad assistere il giocatore, risulta difficile alternare in maniera efficace i due stili di combattimento disponibili. Così, le battaglie si fanno progressivamente sempre più caotiche e il loro esito è molto influenzato dal caso, alimentando nell'utente un senso d'apatia, nonché, talvolta, di frustrazione.

Il tutto è avvolto da un'estetica di qualità altalenante, dove all'accurata riproduzione di personaggi e armi (tra cui l'iconica Chain-sword) fanno da contraltare dei telai scenografici piuttosto scarni, incapaci di rendere giustizia alle illustrazioni che hanno definito l'estetica dell'universo *Warhammer 40.000*, come quelle di John Blanche.

Il frangente multiplayer è piuttosto scarno, con due modalità competitive dove il combattimento corpo a corpo è depotenziato rispetto al gioco in single player: non è possibile, per esempio, terminare con un'esecuzione gli avversari storditi.

Al di là delle sue ambizioni, *Space Marine* è semplicemente un gioco d'azione medio, che può offrire un po' di divertimento leggero, in particolare agli amanti del franchise.





Dead Island consente di scegliere tra quattro personaggi differenti, distinti principalmente sulla base dei tipi di abilità speciali sbloccabili con l'avanzare del livello e della predisposizione all'uso di una particolare categoria di armi, ovvero quelle da lancio, da taglio, da impatto e da fuoco

Dead Island offre esattamente ciò che si legge nel titolo, ovvero un'isola tropicale bruciante di zombie. Si tratta di una combinazione inedita nel mondo dei videogiochi, ma che, sotto il profilo concettuale, richiama un po' le pellicole anni Trenta sui morti viventi e un po' strizza l'occhio agli zombie movie fulciani. In ogni caso, l'alchimia funziona e l'impatto iniziale con l'ambiente di gioco risulta assai intrigante. Sotto un sole abbacinante, si staglia a perdita d'occhio uno scenario dominato dal contrasto tra le carni decomposte dei non-morti e le cristalline acque tropicali, tra le macerie di un megaresort appena devastato dall'apocalisse zombie e una vegetazione lussureggiante, che ricama trame architettoniche naturali con palme e bouganville.

Complice la possibilità di esplorare sin da subito svariati chilometri virtuali dell'isola, è difficile resistere alla tentazione di calarsi nella parte di un Robinson Crusoe in versione splatter e partire per una serie di vagabondaggi senza meta, ignorando le finalità di gioco, per scoprire l'ambiente circostante. All'inizio, i non-morti sono poco numerosi e non particolarmente aggressivi, facendo sì che l'uso di armi di fortuna, come remi o pali di legno recuperabili durante il percorso, sia sufficiente a garantirsi l'incolumità. Dopo qualche ora catartica, passata a sfracellare teste di zombie e ad ammirare i panorami esotici dell'isola, ci si rende conto che forse è giunto il momento



Piattaforma: Xbox360, PC, PS3
Sviluppatore: Techland
Produttore: Deep Silver
Versione: PAL
Provenienza: Polonia

IN VACANZA CON IL MORTO... VIVENTE!

di Piero Ciccioli



di dedicarsi agli obiettivi dell'avventura, per spezzare la monotonia e far accadere qualcosa di significativo. Purtroppo, è in questo istante che il prodotto Techland mostra di non avere molto altro da offrire rispetto a quanto si è appena sperimentato nella fase di free roaming.

L'avventura si sviluppa sui binari di una trama insipida, che si snoda attraverso una serie di missioni caratterizzate da una cronica povertà creativa e ludica. I pretesti per fornire un obiettivo al giocatore spaziano dal forzato al ridicolo, come nel caso della donna isterica rinchiusa in un bungalow, che pretende le venga riconsegnato il suo peluche gigante. Sul piano del gameplay, tutto ciò si traduce principalmente nel fare da spola tra due location, per raccogliere e trasportare determinati oggetti, cercando al contempo di sopravvivere alla minaccia dei non-morti. Durante gli scontri con gli zombie, il gioco tende a incentivare l'utilizzo delle armi bianche, dato che quelle da

fuoco sono rare e iniziano a comparire solo durante le fasi avanzate dell'avventura. Questa scelta non fa altro che sovraesporre la natura spartana e imprecisa del combat system, che, unitamente alla visuale in prima persona, tende a rendere gli scontri caotici e talora ingestibili.

Se si riescono a superare a denti stretti le prime diecine d'ore di gioco, però, gli elementi RPG di *Dead Island* iniziano ad assumere spessore e il titolo dimostra d'averne un discreto potenziale ludico. Aumentando di livello, il protagonista può accedere a varie abilità specifiche, che devono essere scelte saggiamente per potere sopravvivere a orde di zombie sempre più numerose e inferocite. Il medesimo atteggiamento tattico va adottato pure nei confronti dell'arsenale. Esplorare l'isola in cerca di armi rare e completare side quest per ottenere degli schemi analoghi a quelli di *Dead Rising 2*, che consentono la creazione di ordigni personalizzati, diventa una necessità e non più un

Per superare situazioni particolarmente disperate, si può anche far ricorso all'opzione multiplayer cooperativo online, tramite cui è possibile richiamare contestualmente un massimo di altri tre giocatori, integrando in maniera opportuna le abilità caratteristiche dei rispettivi personaggi

mero divertimento. A questo si aggiunge la comparsa di nuove, letali, specie di zombie, che talvolta rendono fondamentale lo sfruttamento di ogni elemento dell'ambiente (macchine incendiate, pozze d'acqua elettrificate), conferendo all'insieme un'originale blend tra azione da survival horror e pianificazione strategica da gioco di ruolo.

Soppesando il tutto, *Dead Rising* nasce da un crogiuolo di buone idee, assemblate, però, in maniera così scomposta da rischiare di far presto desistere dall'impresa qualsiasi utente che non sia uno "zombie wanker" incallito.



Dead Island consente di scegliere tra quattro personaggi differenti, distinti principalmente sulla base dei tipi di abilità speciali sbloccabili con l'avanzare del livello e della predisposizione all'uso di una particolare categoria di armi, ovvero quelle da lancio, da taglio, da impatto e da fuoco

Xenoblade è un evento. Prima di tutto perché si tratta del terzo titolo in assoluto a essere diretto da Tetsuya Takeshi dopo *Xenogears* e *Xenosaga I*, ma in particolare perché si tratta della sua prima opera senza compromessi.

Neanche un auteur come lui può comunque sottrarsi allo spirito dei tempi. Se *Xenogears* e *Xenosaga* erano rispettivamente legati al gioco di ruolo di metà anni novanta e al role-playing cinematografico e lineare del nuovo millennio, *Xenoblade* si inserisce in un contesto nel quale gli esponenti più popolari del genere, *Dragon Quest* e *Monster Hunter*, risultano essere fortemente influenzati dall'approccio quest-centrico e sociale del western rpg.

L'ampio respiro dell'avventura e il battle system in tempo reale di *Xenoblade* suggeriscono un processo di integrazione con il nuovo canone ormai completo, ponendo l'enfasi nell'identificare la geografia e la cultura di un mondo aperto e dinamico.

Ogni scoperta gratifica l'utente con un feedback positivo sotto forma di esperienza, rendendo l'esplorazione mai fine a se stessa, anche perché facilitata da un sistema di teletrasporto e di salvataggio istantaneo.

I tentativi di superare i limiti del single player, inoltre, hanno portato gli ideatori del titolo Monolith a

**Xenoblade
Chronicles**

CRONACHE DAL FUTURO

di Alberto Li Vigni

Piattaforma: Wii
Sviluppatore: Monolith Soft
Produttore: Nintendo
Versione: PAL
Provenienza: Giappone



creare un microcosmo sociale che ha evidenti ripercussioni nel gameplay.

La risoluzione delle quest tende, infatti, a modificare positivamente o negativamente i legami esistenti tra gli abitanti di una locazione, incrementando al tempo stesso l'affinità tra i membri del party, importante ad esempio per equipaggiare certe skill o allungare la durata degli attacchi combinati.

I veri rapporti tra compagni comunque, come ben sanno gli utenti dei mmrpg, si sviluppano soprattutto nel campo di battaglia, aiutandosi a vicenda o sconfiggendo un nemico potente. *Xenoblade* tenta di emulare e di incentivare tali comportamenti, creando l'illusione di stare interagendo in uno spazio reale.

Anche al centro della narra-

tiva è presente questo continuo dialogo tra forma e contenuto. Infatti, la particolarità della spada omonima del titolo è il potere cambiare il futuro, consentendo a Takeshi non solo di inserire temi a lui cari, come il libero arbitrio e la tensione tra umano e divino, ma anche di prevenire gli attacchi più pericolosi degli avversari con una visione che interrompe momentaneamente il gameplay mostrandone i possibili effetti sul party.

Non sempre è comunque possibile conciliare i due aspetti, e in questo caso Takeshi ha preferito enfatizzare il background e il forte senso di appartenenza dei personaggi, concentrando le rivelazioni della trama soprattutto nella seconda parte, ove viene in qualche modo ripreso il tono epico e melodrammatico dei vecchi *Xeno*.

Un processo di semplificazione

era inevitabile date le innovazioni strutturali, anche se alcuni potrebbero sentire la mancanza dei database cartacei o multimediali che erano necessari per capire il contesto dei titoli precedenti.

Un'ultima considerazione va sicuramente fatta nei riguardi dell'hardware del Wii, il quale, pur non consentendo certo interpretazioni drammatiche o una definizione e una percezione visiva all'altezza delle produzioni odierne, offre immense distese naturali, possenti architetture e un ciclo temporale e climatico dai dinamismi raramente osservabili nella propria categoria generazionale.

Xenoblade è una pietra miliare, un titolo ambizioso e pienamente riuscito con il quale dovranno in futuro confrontarsi sia tradizioni occidentali che orientali.



EINLEITUNG

di Dario Oropallo

Piattaforma: Xbox 360, PlayStation 3, PC
Sviluppatore: Ubisoft Montpellier
Produttore: Ubisoft
Versione: Pal

Uomo e religione. Un binomio le cui radici risalgono agli albori della specie umana, rappresentato in modo eccezionale in *2001: Odissea nello Spazio* grazie alla regia di Stanley Kubrick e alle note dell'introduzione di *Also sprach Zarathustra* di Richard Strauss. Nel primo minuto di *From Dust*, una tribù di uomini primitivi crea un nuovo idolo, chiamato anelito, con cui adorare e pregare una nuova divinità: noi.

Il motivo per cui siamo stati invocati è semplice: aiutare i nostri adoratori ad attraversare territori sconosciuti alla ricerca di alcuni totem, costruiti dai misteriosi "Antichi", con cui ricostruire le memorie della tribù e poter sopravvivere ai numerosi disastri naturali che si verificano in questo nuovo mondo. Proprio la natura sarà la principale avversaria del giocatore, che dovrà lavorare duramente, spostando da un luogo all'altro materiali di vario genere, nel tentativo di prevenire i danni causati da eruzioni, tsunami e simili e, allo stesso tempo, modificare il paesaggio per renderlo es-

plorabile dai piccoli e fragili umani. Del resto lo stesso Eric Chahi, designer del gioco già noto per il capolavoro *Another World*, ha raccontato di aver concepito il gioco dopo aver assistito, durante un viaggio nell'isola di Vanuatu, all'attività eruttiva del Monte Yasur: quest'esperienza ha sicuramente influenzato le raffigurazioni, a dir poco spettacolari, dei disastri naturali a cui assisteremo.

Sfortunatamente, la scarsa intelligenza artificiale, un level design qualitativamente altalenante e la brevità della modalità principale, minano l'affascinante atmosfera ed il forte impatto emotivo di *From Dust*. L'opera di Chahi ed Ubisoft Montpellier è estremamente interessante e propone temi che difficilmente trovano spazio in un videogioco; però, alla luce di un gameplay non sempre riuscito, è consigliabile provare approfonditamente il gioco – la demo disponibile è infatti esageratamente breve – o di attendere un eventuale ribasso del prezzo d'acquisto.





Il terzo colpo è quello **CHE CONTA**

di **Pietro Recchi**

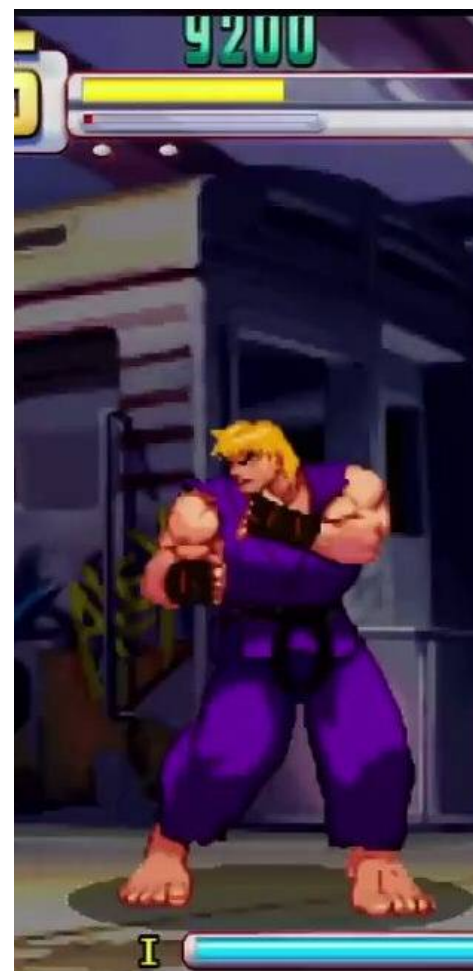
Piattaforma: Xbox360, PS3
Sviluppatore: Capcom/Iron Galaxy Studios
Produttore: Capcom
Versione: Pal
Provenienza: Giappone

L'anno scorso, l'annuncio di Capcom della riedizione dell'episodio più famigerato della serie *Street Fighter* divise gli appassionati di beat 'em up. Da una parte il sano entusiasmo di chi, magari (ri)scoperti i picchiaduro grazie al successo di *Street Fighter IV*, era semplicemente curioso di provare il gioco senza ricorrere all'emulazione oppure all'acquisto di una copia della versione PS2/Dreamcast. Dall'altra la diffidenza della frangia più oltranzista, gente che da più di dieci anni mangia, beve e respira *Third Strike* e per la quale la dicitura "arcade perfect", apparsa fin da subito nei trailer del gioco, ha il sapore di un sogno talmente grande da essere quasi impronunciabile, più che di una feature da battage promozionale.

Gioco alla mano, *SFIII OE* è un prodotto capace, perlomeno in teoria, di soddisfare entrambi gli schieramenti. Beninteso, i neofiti dovranno sudare le proverbiali sette camicie prima di iniziare ad essere competitivi e in questo le trials "di allenamento" offerte dal

gioco, quasi tutte settate su livelli medio/avanzati, non vengono certo in aiuto. Per i volenterosi che decideranno di perseverare la ricompensa sarà però inestimabile: nientemeno che l'accesso a quello che è universalmente riconosciuto come il sistema di combattimento più profondo e affascinante di sempre.

In parallelo, i giocatori di vecchia data si troveranno al cospetto di una versione che, se non arcade perfect al 100%, rappresenta un passo in avanti rispetto alla versione PS2, ritenuta finora il migliore degli universi possibili. Paradossalmente, dove *SFIII OE* delude le - altissime - aspettative è proprio nella parte online, dove un netcode eccezionale fa il paio, anziché con un adeguato sistema di matchmaking, con una serie di fastidiosi bug, che si spera verranno presto risolti mediante una patch. Problemi sostanziali, incapaci però di inficiare il valore assoluto di quella che è, a conti fatti, la migliore versione disponibile del miglior picchiaduro di sempre.



BASTION

Vivere una
FAVOLA

di Andrea Chirichelli

Piattaforma: Xbox360
Sviluppatore: Epic
Produttore: Microsoft
Versione: Pal
Provenienza: Usa

E' un grande anno per il servizio Live Arcade, luogo digitale ove si possono riscoprire valori ludici persi da un pezzo ed in cui si respira la stessa atmosfera pionieristica che caratterizzava gli albori della storia videoludica. *Bastion* è l'ennesimo chiodo sulla tomba del retail e dello scatolato prezzato a 69,90 euro.

In *Bastion*, la cui storia viene raccontata evento dopo evento dalla migliore voce fuori campo mai ascoltata in un videogioco, che puntualizza con cinismo ed ironia le nostre performance ed errori, una calamità ha messo fine al mondo di The Kid, il protagonista dell'avventura. L'ultimo avamposto rimasto in piedi è il Bastion, una sorta di isola fluttuante che, ad ogni missione portata a termine, si arricchirà di nuovi elementi.

Caratterizzato da una grafica assolutamente fuori parametro per ricchezza di particolari e scelta cromatica e da un combat system essenziale ma non privo di fascino, specie per quanto concerne il potenziamento delle numerose armi a disposizione dell'eroe, *Bastion* rien-

tra appieno nella categoria degli action-rpg senza aggiungere nulla di nuovo al genere ma offrendo un'esperienza appagante, discretamente lunga e assolutamente indimenticabile.

Un level design sempre ispirato, le piccole ma significative variazioni del gameplay, le sfide ad obiettivi che motivano il giocatore ad approfondire l'uso di tutti gli armamenti a propria disposizione, lo spessore narrativo (a volte necessariamente criptico) che richiama i grandi classici come *La Storia Infinita*, il fascino accattivante che promana da ogni schermata e da ogni nota dell'eccellente partitura di accompagnamento rendono *Bastion* un prodotto superiore alla mera somma delle sue parti.

Per portare a termine il gioco bastano una mezza dozzina di ore, ma il fattore rigiocabilità è alto, specie se si vogliono sbloccare tutti gli achievement. Come dire, la "Summer of Arcade" è ormai finita da un pezzo, ma un titolo come *Bastion* sa come combattere lo scorrere del tempo.



DRIVER

SAN FRANCISCO



Divertimento a tutta VELOCITA'

di Antonio Lanzaro

Piattaforma: Xbox360, PS3, PC, Wii, Mac
Sviluppatore: Ubisoft Reflections
Produttore: Ubisoft
Versione: Pal ITA
Provenienza: UK

Driver: San Francisco non è un gioco di guida. È da questo paradosso che si deve partire se si vuole dare una chance al titolo Reflections. La serie di Driver, nel tempo, aveva perso tutto il proprio smalto, deludendo sia dal punto di vista tecnico che di gameplay. Anche i tentativi di Reflections di creare nuove proprietà intellettuali sono fallite miseramente, come nel caso del fin troppo macchinoso *Stuntman*.

Con queste premesse, le aspettative per il nuovo *Driver* erano davvero basse. Il gioco si svolge nella mente dell'agente Tanner finito in coma all'inizio dell'avventura. Questo espediente narrativo ha permesso l'implementazione della più folle delle caratteristiche: lo Shift. Il protagonista può infatti decidere di lasciare il proprio corpo e impossessarsi di qualsiasi altro autista visibile sulla mappa di gioco. Basta premere un tasto e la visuale cambia a volo d'uccello, con diversi livelli di zoom disponibili, mentre il tempo rallenta per facilitare le operazioni di scelta del prossimo vei-

colo. Lo Shift introduce una serie di possibilità che le meccaniche di gioco sfruttano bene e tanto. Immaginate di stare inseguendo un criminale che vi ha quasi seminato. Perché non "shiftare" in un altro veicolo in senso contrario e provare l'ebbrezza di un frontale con il malavitoso? Detto, fatto. Non resta che tornare nella propria auto e arrestarlo con tutta calma.

La ricostruzione di San Francisco non è fedelissima, ma di certo cattura quel feeling particolare che la città sa trasmettere. Sono comunque presenti e ben riconoscibili tutti gli scorci più famosi della splendida città californiana. I suoi caratteristici saliscendi sono un godimento da affrontare a tutta velocità e sono protagonisti dei momenti più adrenalinici del gioco. La guida tutta slalom e derapate è esaltante e lo Shift è la pazzia idea che aggiunge tonnellate di divertimento. Un arcade così ricco, curato e pieno d'inventiva mancava davvero nel panorama videoludico odierno.



Non mancano gli scorci più famosi di San Francisco, come il Transamerica Pyramid e il Golden Gate.



Salti e speronamenti sono all'ordine del giorno in *Driver: San Francisco*



Una vita tranquilla in **CHIAROSCURO**

di Claudio Magistrelli

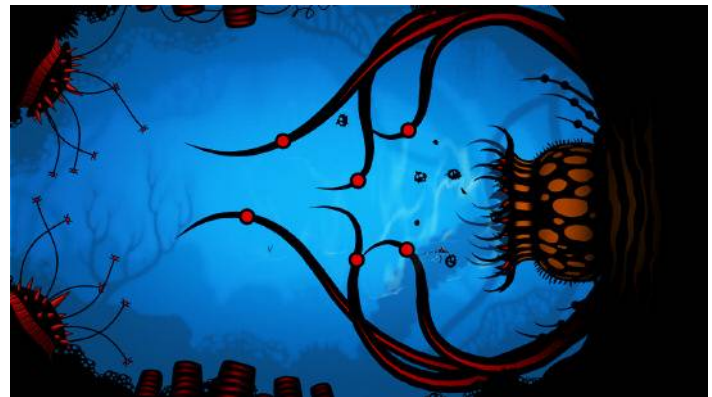
Piattaforma: Xbox360
Sviluppatore: Shadow Planet Pro.
Produttore: Shadow Planet Pro.
Versione: Pal
Provenienza: Usa

Riguardo a *Insanely Twisted Shadow Planet* sulla mia Moleksine, sotto la colonna dei pregi, si può leggere: "non si resta mai bloccati". Quasi per caso, subito dopo averlo scritto mi ritrovo in un topic sul retrogaming dove si parla di vecchi titoli per Mega Drive e della loro difficoltà estrema come un motivo di vanto. E mi fermo a riflettere sul mio appunto.

Andiamo con ordine. *Insanely Twisted Shadow Planet* rientra nella categoria dei metroidvania -giochi di esplorazione dove l'accesso a determinate aree è legato al progressivo aumento degli strumenti a disposizione del giocatore- che si fa notare non tanto per il livello di innovazione apportato al genere, sostanzialmente nullo, quanto per il più che pregevole aspetto estetico. La palette di colori di contrasto sul nero scelta per il gioco funziona, le aree di gioco sono quasi tutte ispirate e le animazioni di navicella e sfondi sono fluide al limite della commozione.

In un gioco di questo tipo, però, l'elemento cardine sono gli enigmi e quelli di *ITSP* non sono mai difficili, per usare un eufemismo, ma si salvano grazie all'originalità. Il gioco rinuncia a ogni tipo di interazione testuale e ricorre a una narrazione meramente grafica, affiancata a un'interfaccia visuale utilizzata anche per introdurre gli enigmi. La presenza di nemici influisce poi solo marginalmente sulla difficoltà globale, quanto meno dal momento in cui si realizza che gli scontri possono essere evitati senza conseguenze.

È vero quindi che il gioco si finisce in scioltezza in 4-5 ore e solo gli ultimi boss fight mettono in difficoltà un giocatore esperto, ma divertente ed è una gioia per gli occhi. Cosa chiedere di più? Che costi poco? Si compra a poco più di 10



euro.

ITSP è un esempio di piccola produzione di grande qualità, e va a sommarsi alla lunga lista di Live Arcade di assoluto valore che costituisce ormai il valore aggiunto su cui la 360 può e deve puntare in questa lunghissima e anomala generazione di console casalinghe.

THE SECRET OF

MONKEY ISLAND

SPECIAL EDITION

A volte RITORNANO

di Andrea Chirichelli

Piattaforma: Xbox360
 Sviluppatore: LucasArts
 Produttore: Activision
 Versione: Pal
 Provenienza: Usa

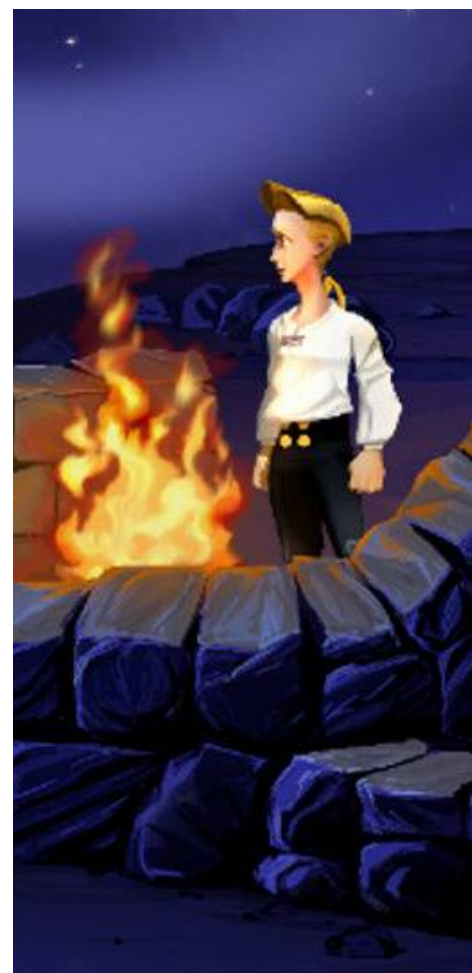
Ricordo esattamente il giorno in cui acquistai il primo *Monkey Island*. Mi ero precipitato in un celebre negozio di videogiochi di Milano, Pergio, uno dei pochi ad avere la sede in centro - cosa che mi rendeva oltre modo orgoglioso perché mi sembrava un modo come un altro per darsi un tono - subito dopo aver letto la recensione pubblicata in quasi contemporanea su TGM e K, Vangelo e Bibbia ludiche di quei tempi.

L'anno successivo rifeci la stessa identica trafila per il sequel, con una notevole differenza: la versione che andavo ad acquistare non era più per Amiga ma per PC. Segno dei tempi. Non sto nemmeno a fare la conta delle cose che sono successe in questi vent'anni. Tutto è cambiato, alcune cose in meglio, altre in peggio. *Monkey Island* no.

Poi un giorno entro in un Media-world e cose vedo? Una scatola con dentro *Monkey Island*. Rifletto un attimo e mi rendo conto che ho entrambi i giochi installati da più di un lustro sul mio PC grazie al mai troppo lodato ScummVM e ogni

anno mi faccio un giro su Melee e Scabb Island nel vano tentativo di diventare un pirata. So a memoria ogni passaggio, ogni battuta, ogni risposta, ogni sfumatura sonora offerta dall'ancora miracoloso Imuse, eppure la mano si allunga, il portafogli si apre, il denaro passa di mano e, vent'anni dopo, torno ancora a casa con una scatola che contiene *Monkey Island*.

Cosa ci trovo? I due giochi, nella loro versione originale e litfata, i commenti audio in gioco dei creatori originali della saga, Ron Gilbert, Tim Schafer e Dave Grossman, storyboard e concept art pescati dalla visione di un film di animazione ispirato a *Monkey Island* realizzato da Industrial Light & Magic e mai lanciato e altre chicche che, tutto sommato, valgono i 25 euro spesi. Il tempo è passato e Guybrush è ancora lì, alle prese con un pollo di gomma e un tesoro che non è quel che sembra. Lui, di certo, non invecchierà e sicuramente tra 20 anni ci sarà ancora qualcuno pronto a sfidare Le Chuck. Spero tanto di esserci anch'io.



UnLocked

di ANTONIO LANZARO

La saggezza di Nintendo



Non è ancora ufficiale, ma da più parti filtrano indiscrezioni che anche Nintendo, finalmente, abbia deciso di includere gli obiettivi per la sua nuova console da casa Wii U.

Quando è stata presentata allo scorso E3, tutto il focus era sul nuovo controller, caratterizzato dall'enorme touch screen. Reggie Fils-Aime dal palco prometteva un ritorno in grande stile delle terze parti e dei franchise più hardcore del momento. Belle parole, belle intenzioni, ma Sony e Microsoft hanno fatto passi da gigante per quanto riguarda i servizi offerti al giocatore. Xbox Live di Microsoft, in particolare, è diventato un punto di riferimento: chat vocale, gruppi e lista amici rendono più semplice e appagante l'esperienza multiplayer su cui sempre più giochi puntano. In molti, sentendo le parole di Reggie, si sono chiesti se Nintendo avesse capito l'importanza della creazione di una piattaforma di gioco orientata ai servizi per il giocatore. A quanto pare non solo l'ha capito, ma per una volta ha deciso di "prendere in prestito" le idee di chi,

di solito, proprio dalle innovazioni di Nintendo prende ispirazione.

Includere gli obiettivi nei giochi, e specialmente nei titoli multi-attaforma, è l'unica via percorribile, se si vuole avere una possibilità di successo. Le terze parti hanno ben capito quanto siano importanti achievement e trofei. Dalla loro introduzione il mercato dei videogiochi è radicalmente cambiato. Grazie a loro, la fidelizzazione nei confronti di un sistema di gioco si è accentuata. Un giocatore, dovendo scegliere tra la versione Sony o Microsoft di un gioco e quella Wii U, probabilmente opterebbe per una delle prime due qualora Wii U non avesse gli obiettivi. Paradossalmente, farebbe la stessa scelta anche se la versione Wii U fosse la migliore o avesse caratteristiche in più.

Resta da vedere se Nintendo si limiterà a copiare o innoverà ancora una volta, magari aggiungendo un gusto nuovo e particolare all'ormai vecchio concetto di achievement. Sarebbe bello sbloccare obiettivi, magari a forma di stella, completando i livelli di Mario.



Amaca
Vs

Scolorina
Vs

Minigonna
Vs

Sorbetto
Vs

Rock
Vs

Materassino

Gomma pane

Pantacollant

Aspic

Il Potere



wiskast

Il podcast per videogiocatori gourmet

wiskast.blogspot.com

musica digitale

il punto della situazione

di Tommaso De Benetti

terza parte

Nella seconda parte di questo speciale sulla musica digitale, apparsa su **Players 06**, cercavo di quantificare numericamente le vendite che avrebbero permesso a un artista solista non particolarmente affermato di vivere di sola musica nell'era dei download digitali.

Alla fine dell'articolo, risultava chiaro che fra tutti i vari modelli possibili quello di stampare e vendere direttamente i CD o gli LP, possibilmente in edizione limitata, fosse ancora l'unico in grado di garantire qualche introito di entità non offensiva. Le altre opzioni (da iTunes a Spotify, fino ad arrivare al dare via la musica gratuitamente) mostravano infatti *solo* un ottimo potenziale promozionale. Ma come è logico aspettarsi, di sola gloria non si campa, soprattutto nel caso in cui l'artista

in questione fosse impossibilitato, per questioni economiche o logistiche, a organizzare un'attività live serrata. I concerti, infatti, rappresentano lo sbocco naturale del dare via la musica gratuitamente: negli ultimi anni il fulcro degli introiti si è spostato sempre più dal contenuto (la musica) alla performance, o al massimo verso il merchandising collegato all'artista (magliette, poster, bandiere, pendagli, ecc).

Recentemente mi è capitato di trovare un paio di post interessanti ([uno](#) e [due](#)) ad opera di una band il cui profilo si adatta perfettamente alla situazione: Uniform Motion, un duo indie francese le cui vendite si contano nell'ordine delle centinaia di copie.

I due hanno ben pensato di promuovere l'uscita del loro ultimo disco ([One Frame Per Se-](#)

[cond](#), veramente molto piacevole) spiegando per filo e per segno quali sarebbero stati i loro ricavi sulle varie piattaforme. Ne risulta che il passaggio di una singola canzone su Spotify frutta 0,003€ e 1000 ascolti dell'intero disco *ben* (sono ironico) 29,47€. Su Deezer le cifre sono circa doppie, mentre Amazon e iTunes hanno uno split del 70-30% (ogni album venduto frutta quindi fra i 4.97€ e i 6.28€). Tanto per farvi capire, solo per coprire i costi di registrazione gli album venduti dovrebbero essere 641, mentre nel corso del 2011 la band è riuscita a piazzarne appena 225 (va detto che i dischi sono ascoltabili per intero anche dal sito, ma qui si torna al discorso *promozione vs pane*: conviene farla se poi non c'è uno sbocco monetizzabile? Chiaramente dipende dalle pro-



spettive di carriera che uno ha in mente).

Facendosi due conti e vedendo il trend degli anni precedenti, gli Uniform Motion hanno cercato di capire in quanti anni avrebbero potuto vivere di sola musica, rilasciando un disco all'anno. Nella precedente puntata avevamo stabilito come soglia di sopravvivenza uno stipendio per musicista di circa \$14.000 (€10.250) all'anno: al tasso di crescita attuale, gli Uni-

form Motion potrebbero raggiungere l'obiettivo fra il 2014 e il 2015 (dopo 6 anni di attività), sempre perseverando in tutte le pratiche attuali senza interruzioni di sorta (quindi: musica da ascoltare gratuitamente, presenza su numerosi canali in streaming e download, copie fisiche).

Concludendo: è possibile vivere di musica senza essere già famosi in quest'epoca storica? Risposta: sì, a patto di avere una presenza

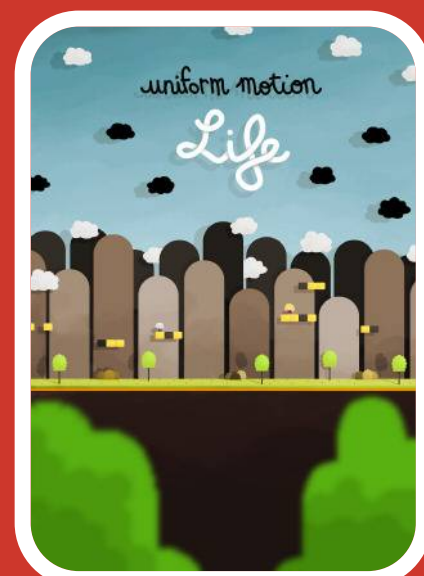
web forte, costante, pervasiva e disposta ad avventurarsi anche nei meandri dei canali meno remunerativi per anni e anni, nel tentativo di creare una community di fan in grado di sostenere le attività della band. Quanti artisti possono effettivamente mantenere carica artistica ed entusiasmo con queste premesse? Pochi. Il tempo ci dirà se la selezione naturale farà sopravvivere i migliori... o solo i più testardi.

ARTIST ROADMAP TO SOCIAL MEDIA

THE ESSENTIALS	SHARE YOUR MUSIC	SELL YOUR MUSIC	TOUR DATES
YOUR OWN WEBSITE FACEBOOK TWITTER YOUTUBE MAYBE SOON? GOOGLE+	ROOTMUSIC SOUNDCLLOUD BANDCAMP VINYL REVERBNATION	DIRECT-TO-FAN: TOPSPIN VIBEDECK CHNL NIMBIT DIGITAL DISTRIBUTION: CDBABY TUNECORE	SONGKICK BANDSINTOWN ARTISTDATA EVENTFUL SHAREFROMTHEROAD FOURSQUARE BOWALLA
BLOG/WEBSITE	SHARE YOUR VIDEOS	NEWSLETTER	MEASURE
TUMBLR WORDPRESS POSTERIOUS ONESHEET STAGEBLOC VIRB BANDZOOBLE	YOUTUBE VIMEO USTREAM LIVESTREAM JUSTIN.TV PHOTOC INSTAGRAM	FANBRIDGE MAILCHIMP TOPSPIN AWEBER CHAMPION SOUND	NEXTBIGSOUND GOOGLE ANALYTICS HOOTSUITE BIG CHAMPAGNE

TIP: ONLY USE WHAT YOU CAN USE EFFECTIVELY
FOCUS ON QUALITY, NOT QUANTITY OF YOUR NETWORKS

DATA + INFOGRAPHIC BY:
@WEBMUSICGUY





powered by mygazines

PLAYERS

MUSICA CINEMA VIDEOGIOCHI LETTERATURA ARTE TV COMICS SOCIAL

diventa **PREMIUM**

Players offre i suoi contenuti in forme diverse per diversi tipi di utenza. All'inizio del nostro percorso c'erano "donatori" e "non donatori". Giugno 2011 vede il passaggio ad un regime costituito da Utenti Premium e Utenti Standard. Cosa cambia? Vediamolo.

UTENTI PREMIUM

Gli Utenti **Premium** di **Players** avranno accesso esclusivo a:

- >La rivista sfogliabile online da pc/mac al day 1
- >PDF scaricabile, che diventa esclusivo per l'utenza **Premium**
- >Rivista ottimizzata per piattaforme iOS (iPad/iPhone/iPod) e Android (smartphone e tablet) in streaming sotto rete wireless o 3G
- >Accesso a tutto l'archivio pregresso di **Players**

I costi per diventare Utente **Premium** sono elencati di seguito. Per il periodo estivo, e solo fino al 31 agosto, vi verrà offerto un mese extra in via promozionale:

9,99€* per 8+1 mesi Premium

5,99€* per 4+1 mesi Premium

Il periodo **Premium** include l'accesso ai numeri di **Players** rilasciati durante quello specifico arco di tempo, all'archivio e agli eventuali extra con cui omaggeremo di tanto in tanto gli Utenti **Premium**.

**per questioni tecniche il pagamento avviene in dollari (\$) e non in €, ulteriori dettagli nelle Domande Frequenti, disponibili sul sito.*

UTENTI STANDARD

Gli Utenti Standard, o in altri termini "non paganti", possono:

- >Sfogliare online gratuitamente i numeri di **Players** 30 giorni dopo il rilascio degli stessi per gli Utenti **Premium**
- >Accedere liberamente a tutti gli articoli pubblicati sul sito



powered by mygazines

Andare al bar non ha più senso...

BARONIO

33

TACCHINARDI

3

BAR SPORT

**...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/>



CEASAR NOT PET

Rise of the Planet of the Apes

a film by **Rupert Wyatt**