

NUMERO 18

www.playersmagazine.it

PLAYERS

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



Players, ora compatibile con il portariviste

Scopri come ordinare la tua copia su www.playersmagazine.it





“I sogni spesso combinano
i simboli più elevati con i
più volgari pensieri.”

Yukio Mishima



 UNIVERSALE
ECONOMICA
FELTRINELLI

ue.feltrinelli.it

Figure No. 1,375,207









ISSUE EIGHT TEEN





PLAYERS

PROGETTO EDITORIALE

Andrea Chirichelli, Tommaso De Benetti

COPERTINA

Jay Taylor

PROGETTO GRAFICO

Federico Rescaldani, Cristina Lanzi,
Eugenio Laino, Matteo Ferrara, Gianluca
Corcione, Elodie Maulucci

EDITING TESTI

Alessandro Franchini, Michele
Siface, Giovanni Quaglia

AREA WEB

Luca Tenneriello

REDAZIONE

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

HANNO COLLABORATO

Carlo Pizzati, Nicola Cupperi, Lorenzo E.E.
Pedrazzi, Sara Sagrati, Mattia Veltri, Ilaria
Rebecchi, Vito Campanelli, Domenico
Barra, Matteo Bittanti, Enzo D'Armenio

SITO WEB

www.playersmagazine.it

INFO & PUBBLICITÀ

info@playersmagazine.it

COPYLEFT

2010/2011/2012 Players Magazine

LICENZA

Players è rilasciato sotto la licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 3.0 Unported.

di Andrea Chirichelli

Ellen Weinstein è nata e cresciuta a New York. Dopo essersi laureata presso il Pratt Institute e la scuola di arte e design di New York, ha iniziato a lavorare come illustratrice professionista. I suoi lavori sono apparsi su quotidiani e periodici internazionali quali Billboard Magazine, Boston Globe, Forbes, GQ, Wired, Time, New York Times, The Washington Post, The Wall Street Journal, Newsweek e molti altri. Le sue opere sono state protagoniste di mostre svoltesi anche in Italia come la collettiva "La favolose matite colorate nel mondo", dedicata al mondo dell'illustrazione al femminile, che ebbe luogo nel 2006 tra Roma, Napoli e Venezia. Il suo sito è <http://www.ellenweinstein.com/>

ELLEN WEINSTEIN
STILE CONCETTUALE



20



Samuel Fuller

34



John Hughes

54



50 anni di Spiderman



28

Michael Haneke

04 VISUAL

ELLEN WEINSTEIN
JAY TAYLOR
GALINA KURLAT
NICOLA BOCCACCINI

20 SCREENS

JOHN HUGHES
SAMUEL FULLER
MICHAEL HANEKE
PLAYERS GRINDHOUSE 13

54 PAGES

NORMAN MAILER
CINQUANT'ANNI DI SPIDERMAN
LA LEGGENDA DEGLI UOMINI
STRAORDINARI: CENTURY

64 GRAMOPHONE

CONVERGE
WITCHCRAFT
MUSE



66

Muse

80



Indie Horror

78



90

Electric Blue Skies



Flusso e processo nel Web

80 GAMES

UN SALTO NELLA RETE
SPECIALE INDIE HORROR
ELECTRIC BLUE SKIES

68 WIRES

FLUSSO E PROCESSO NEL WEB
FRAMING GAYS IN THE MILITARY



stories 14

SUL MALINCHISMO ITALIANO
CARLO PIZZATI

SUL MALINCHISMO ITALIANO

CARLO PIZZATI



Recentemente ho avuto la fortuna di spostarmi tra Parigi, Londra e il Galles incontrando registi, scrittrici, poetesse e mecenati. Con queste persone il discorso si è attorcigliato spontaneamente attorno a un unico tema: la sopravvivenza dell'arte e della letteratura nella logica di mercato. Ieri sera parlavo con Raj Malhotra, imprenditore di Nuova Delhi che ha fatto fortuna con l'Information Technology. Ora, mentre accudisce il suo business milionario, ha deciso di trasformarsi anche in "art producer". Di cosa si tratta? Raj collabora con l'associazione Art Angel, confraternita di persone facoltose che promuovono e finanziano opere d'arte trovando artisti, autori e registi. Milionari annoiati che non trovano di meglio da fare? Forse. Il risultato, mi dice Raj, mentre saliamo in ascensore, è la sorprendente opera d'arte che vedremo quando si apriranno le porte. In cima al tetto di questo palazzo sul Tamigi, ecco apparire un battello. Si chiama Roi de Belges, proprio come l'imbarcazione di Joseph Conrad che, risalendo il Fiume Congo, ha ispirato le pagine di *Cuore di tenebra*. Nel battello aggrappato al bordo del tetto del South Bank Centre, là in alto sui tetti di Londra, vivono, quattro giorni alla volta, poeti, scrittori e autori cui viene chiesto di produrre un testo sulla loro esperienza di 2012 caratteri (cifra che corrisponde all'anno corrente). Colm Toibin era qui il mese scorso, Michael Ondaatje è partito due giorni fa.

Guardo i tetti di Londra dalla prua del battello sul tetto e penso a Radu Mihaileanu, incontrato qualche giorno prima a Parigi. È uno dei miei registi preferiti. Ha girato *Il treno della vita*, *Il concerto*, e il toccante *La sorgente*

dell'amore. Eravamo in un caffè di Belleville per un tè pomeridiano. Radu è presidente dell'ARP, associazione degli Autori, Registi e Produttori, simile ai Centoautori Italiani. Stanno facendo lobbying con Bruxelles per consentire alla Francia di continuare a finanziare con fondi statali la produzione artistica, cinematografica e letteraria francese e in francese. Compris? Se lo Stato non tutela le nostre produzioni, ci omologheremo tutti in un unico modello culturale che è quello americano, mi diceva Radu. Ha ragione sul fatto che la cultura, se lasciata al mercato, ha la tendenza ad abbassare i suoi standard al minimo comune denominatore. Si perdono le nicchie più alte ed esigenti. Si smette di formare le classi dirigenti, i cosiddetti responsabili della guida dell'economia, dell'amministrazione pubblica, dell'educazione stessa, ma le vendite alla base del mercato si allargano al punto che un'azienda culturale, sia essa una società di produzione, un giornale o una casa editrice, non può permettersi altra scelta: deve pubblicare soprattutto intrattenimento.

Ma se nessuno fornisce significato, diceva Radu, chi lo può fare? Solo l'arte e la letteratura lo sanno fare in maniera profonda e vera. E una società che non capisce più il significato delle cose, a cos'è destinata? (La risposta è già nel presente, naturellement). Guardate l'Italia, commentava Radu, fino agli anni 70 e inizio anni 80 creava ancora maestri del cinema e buoni scrittori, ma oggi?

Il declino della produzione culturale in Italia negli ultimi trent'anni è forse il risultato di una commercializzazione scriteriata attraverso la qualità bassa delle televisioni private, in un primo tempo, e poi nella sfarinatura totale della tv pubblica.

Alcuni quotidiani e settimanali hanno scelto come strategia perdente la rincorsa del successo della tv scimmiettandone stile e contenuti, mentre



le case editrici hanno coltivato successi di narrativa di autori che avevano (spesso) come unica qualifica la notorietà in ambiti non letterari. Il mercato dell'arte (nonostante i musei dal nome di gelato come Gam, Gnam e Maxxi) sopravvive nelle collezioni clandestine di imprenditori che nascondono i loro tesori al fisco.

Intanto, i finanziamenti pubblici alla stampa, alle case editrici proprietarie di quotidiani e riviste e alle società di produzioni cinematografiche, si affidano a un sistema ancora drogato dal nepotismo e dal familismo amorale, per niente anomalo in un paese che ogni anno rinnova il suo record come il paese Europeo più corrotto.

In più, spiego a Radu, nonostante la spesa delle famiglie nel settore cultura – in controtendenza con tutti gli altri settori – l'anno scorso abbia raggiunto i 70,9 miliardi di euro (aumentando del 2,6%, secondo Federculture), il Ministero della Cultura ha dovuto ridurre il bilancio di 36,4% in dieci anni, arrivando allo 0,1 % del Pil. Le imprese private dal 2008 al 2011 hanno diminuito le sponsorizzazioni culturali del 38,3%. Ma, chiedo a Radu, è giusto il finanziamento pubblico all'arte e alla cultura italiana in un sistema che non garantisce che arrivi a chi lo merita? Forse in Francia è diverso e ha ragione Radu a chiedere i soldi dei contribuenti francesi. Nel suo caso hanno generato film importanti, l'ultimo indaga sui diritti delle donne nei paesi musulmani. Ma sono molto riusciti anche i risultati dei finanziatori privati come gli Art Angel. A Southbank, la riva sud del Tamigi, alcuni metri sotto il battello di Conrad si svolge in questi giorni il Parnasso della Poesia, parte delle Olimpiadi della cultura di Londra. Mi ritrovo a parlare dello stesso tema con la poetessa Alejandra Del Rio, cilena che vive in un paesino delle Ande a 2000 metri sul livello del mare.

Si è resa conto, qui, che tutti stanno

scrivendo e parlando solo in inglese.

Cosa sta accadendo alla letteratura, mi chiede Alejandra con i grandi occhi neri un po' acquosi. Sta morendo? Se andiamo avanti così, le letterature dei paesi più piccoli scompariranno, dice. È quello che succede da voi? Le racconto allora di una scrittrice italo-americana, il cui romanzo è stato rifiutato da una casa editrice italiana semplicemente perché firmato con un nome italiano. Era un libro scritto in inglese, con un discreto successo nel mondo anglosassone e tradotto in italiano. Eppure un editore (uno di quelli che dà il proprio nome alla casa editrice che fonda) l'ha rifiutato. Non per demeriti del testo, ma per la semplice ragione che l'autrice ha un nome italiano. Ora il suo libro è un long-seller di una più illuminata casa editrice italiana.

In Italia, dico ad Alejandra, una casa editrice come la Feltrinelli deve il 75% del suo fatturato ai libri di autori stranieri, quel restante 25% è quel che è: un quarto dei ricavi del settore libri. Poche case editrici hanno percentuali molto diverse. Parrebbe quindi che l'Italia sia interessatissima all'estero. Ma le notizie di politica estera sono le meno seguite in assoluto su quotidiani, riviste e blog. Il settimanale Internazionale è un'anomalia. In Messico quest'esterofilia sfrenata la chiamano malinchismo, in onore della pinche Malinche, la "fottuta Malinche", nobile azteca che andò a letto con Hernan Cortés e di cui divenne interprete linguistica e culturale, ovvero la prima collaborazionista della storia americana, anticipando Pocahontas.

Allo sparuto club di lettori rimasti in Italia interessano poco gli autori che scrivono in italiano: amano piuttosto le storie sognanti della narrativa di paesi esotici. Stranamente, però, non interessa molto la realtà quotidiana di quegli stessi paesi, raccontata – spesso anche male, è vero – dalle pagine di politica estera dei giornali italiani. In





altre parole, spiego ad Alejandra, stiamo leggendo soprattutto autori stranieri di narrativa, vediamo film stranieri (adesso pare che nemmeno i cinepanettoni si salveranno), contempliamo arte contemporanea straniera. Ma non c'è forse qualcosa di velatamente sadico in un paese che rispedisce a casa immigrati che chiedono asilo politico, ma adora leggere poi delle loro sofferenze nei romanzi di autori stranieri? Scoprire storie esotiche con protagonisti di paesi equatoriali funziona, ma andare al bar a bere un caffè con un cittadino di quei paesi, non è altrettanto trendy. Speriamo almeno che, leggendo, qualche animo s'ingentilisca. La letteratura, diceva infatti Mario Vargas Llosa durante un'interessante chiacchierata qualche settimana fa al Festival di letteratura di Hay on Wye, nel Galles, serve a rendere gli animi più sensibili e attenti agli altri, quindi la sua utilità sociale è più vasta e profonda della denuncia giornalistica. La poesia, l'arte, la letteratura e il cinema serio perseguono la giustizia e la bellezza, senza utilizzare la politica come matrice. Hanno, direbbe il Manzoni, per scopo l'utile, per mezzo l'interessante e per oggetto il vero.

Ma, cara Alejandra, in Italia se non sei ricco o non hai accumulato qualche risparmio come puoi permetterti di tentare di scrivere seriamente libri che si occupino, in lingua italiana (come vorrebbe Alejandra) del significato delle cose (come vorrebbe Radu) e di rendere gli animi più sensibili e giusti (come dice Vargas Llosa) e che non siano invece puro intrattenimento, categoria, quest'ultima, cui s'iscrivono per forza i tantissimi magistrati, poliziotti e commissari in voga nella narrativa italiana contemporanea.

È colpa delle mancate sovvenzioni statali che consentirebbero l'esistenza di case editrici più sensibili alla letteratura italiana e meno alla narrativa, mi chiedo? E lo chiedo ad Alejandra. Ma,

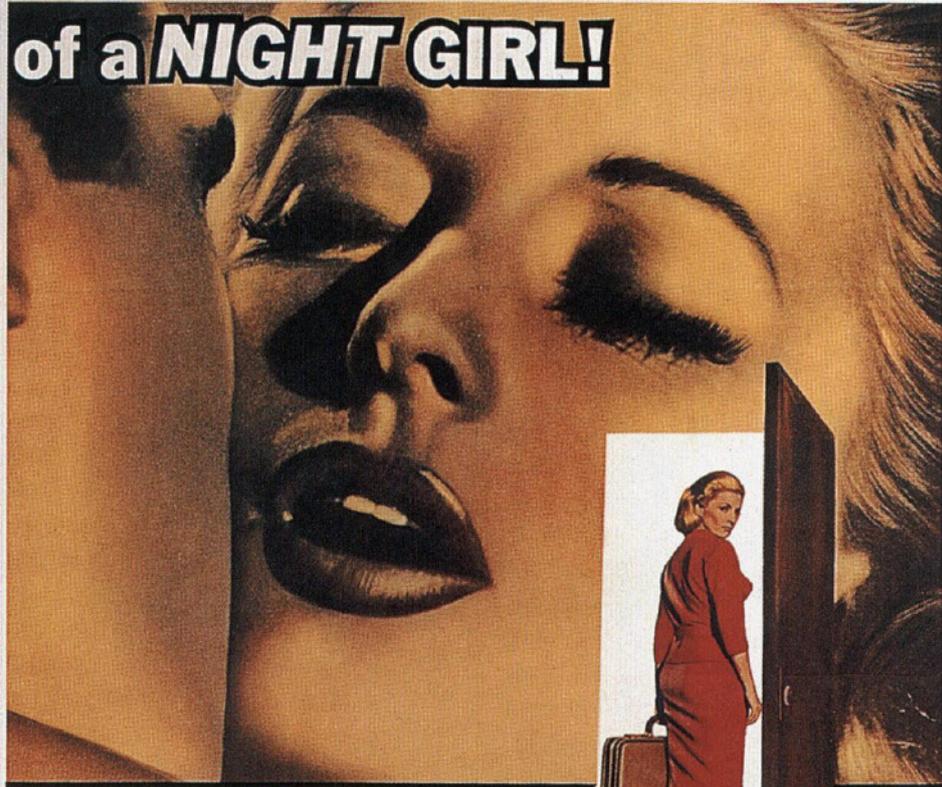
voi, in quel villaggio sulle Ande, come fate a tenere i corsi di poesia per bambini e tutte le belle cose che mi ha raccontato di questa shangri-la chiamata Monte Gabriela; perché lì è nata la poetessa premio Nobel per la letteratura Gabriela Mistral? Sarete sicuramente finanziati dallo Stato, no? No, dice, noi tosiamo le pecore, filiamo la lana e tessiamo maglioni, tappeti e coperte, produciamo manufatti che vendiamo e restiamo, dice, furiosamente indipendenti.

Non ci capisco più niente. Radu vive in un paese ancora ricco e vuole salvaguardare la cultura francese con i finanziamenti statali, Raj vuole produrre arte con l'entusiasmo dei miliardari londinesi, Alejandra tosa le pecore e tesse al telaio e dice che a Monte Gabriela non hanno Internet, ma che il loro grande cielo blu è molto più bello di Facebook. E forse altrettanto utile, se lo sai guardare. Mi piace, bella immagine, poetica. Ma davvero il futuro della cultura è tosare pecore in una comune montana? O è già il presente, come sembra dire Alejandra. Bello, bucolico, forse denso d'ispirazione, ma il lavoro che fa chi crea arte e letteratura è un servizio. Non solo all'autore stesso, ma agli altri. Se fornire significato serve a tutti, forse tutti dovrebbero contribuire a pagare chi lo fornisce, sempre che se lo meriti e che lo sappia fare bene. Non in Italia, qui lasciamo perdere. Penso a Conrad che si chiamava Korzeniowski, e anche Radu che di cognome faceva Buchman, o a Gary Shteyngart che si chiama Ivan. E spiego ad Alejandra, che mi ascolta molto contrariata da ciò che le dico, che sto pensando di cambiare il mio nome in "Karl Lakkerson" per potere pubblicare con una casa editrice italiana che ha i libri con la carta e i colori più eleganti di tutti e si chiama Iperborea. Ma, naturalmente, pubblica solo autori scandinavi. Pinche Malinche.

SAMUEL FULLER

SHOCK and SHAME STORY

of a NIGHT GIRL!



GANDY'S PLACE
WHERE
ALL
KINDS
OF
MEN
FIND
ALL
KINDS
OF
SWEETS!

THE NAKED KISS



STARRING CONSTANCE TOWERS
ANTHONY EISLEY · MICHAEL DANTE

VIRGINIA GREY · with PATSY KELLY · BETTY BRONSON
Written, Produced and Directed by
A LEON FROMKESS - SAM FIRKS PRODUCTION · SAMUEL FULLER
An ALLIED ARTISTS Release

L'IMBROGLIONE DIMENTICATO

di Nicola Cupperi

La Storia del Cinema pullula di autori rimasti invischiati nel magmatico snobismo della critica, nella sua incapacità di andare oltre il sentiero battuto del dogma. Fra questi artigiani dimenticati brilla Samuel Fuller, il cui nome è stato rispolverato da un collega d'eccezione: Martin Scorsese. Che quest'ultimo godesse di grande stima fra i suoi pari è cosa nota: da sempre l'autore italoamericano non perde occasione per far parlare, a fianco della sua arte, la sua cinefilia appassionata ed enciclopedica.

Nel 1995 il piccolo regista dalle grandi sopracciglia ha realizzato un documentario, *Un secolo di cinema. Viaggio nel cinema americano di Martin Scorsese*, per festeggiare i primi cent'anni di cinema. Un film fiume, quasi quattro ore di chiacchiere sulla vita, l'universo, il cinema e tutto il resto in cui Scorsese passa in rassegna la Settima Arte negli Stati Uniti dei primi 60 anni del secolo scorso. 222 minuti per accennare ai 112 film degli autori di quel periodo da lui ritenuti fondamentali.

La lunga lista comprende i grandi maestri del cinema americano, entrati nel canone di ogni antologia che si rispetti; e, accanto ai classici, anche qualche scelta sorprendente. Delmer Daves, Irving Lerner, Phil Karlson, Jack Tourneur, Budd Boetticher. E, soprattutto, Sam Fuller. Un giunco d'uomo di ribollente e infinita energia, sigaro sempre acceso, esplosiva acconciatura da scienziato pazzo, parlantina affascinante e irrefrenabile: Fuller nasce professionalmente a 17 anni come cronista di nera nell'area di New York.

Siamo alla fine degli anni 20 e il giovane lavora con entusiasmo per alcuni dei più grandi professionisti



dell'epoca, a partire da Arthur Brisbane e William R. Hearst. Un degno antipasto agli sconvolgimenti della Seconda Guerra Mondiale: nel 1942 Sam, 30enne, si unisce all'esercito, nei ranghi della fanteria – la Big Red One che ritrarrà nel suo omonimo capolavoro autobiografico (*Il grande uno rosso*, *The Big Red One*, 1980) – e parteciperà agli sbarchi in Africa, Sicilia e Normandia. Durante gli anni passati al fronte, Fuller scopre la cinepresa e, spinto dalla necessità di filmare e lasciare impressi nella memoria gli orrori della guerra, fa del cinema il suo mestiere.

Dall'esordio del 1949 e in 40 anni di carriera dietro la macchina da presa, dirige 22 lungometraggi; di questi, 17 li realizza, scrive e produce nei

primi 15 anni di attività. Da lì in poi, ed escludendo la fiammata di *Il grande uno rosso*, la stella di Fuller si appanna inesorabilmente fino a sparire dai radar cinematografici e ad arrivare al paradosso del 1982, quando *Cane bianco*, film allegorico sulla piaga del razzismo e sull'approccio borghese e paternalistico all'antirazzismo, non viene distribuito in patria. Sam si rifugia in Francia, dove non perdono occasione per apprezzare qualcuno ingiustamente tralasciato in patria e dove nel 1996 viene raggiunto da Tim Robbins, che gli dedica il bel documentario *The Typewriter, the Rifle & the Movie Camera*. Qui girerà, nell'indifferenza, i suoi due ultimi film (*Le voleurs de la nuit*, 1984, e *Strada senza ritorno*, *Streets of No Return*,

1989).

Perché, dunque, rievocare il fantasma di un regista mai reputato autore? Perché conferirgli le stellette da maestro se all'apice della carriera veniva considerato dai più come un onesto mestierante? Nella personale visione di Scorsese, Fuller viene annoverato insieme a Sirk, Minnelli e Ray nella ristretta cerchia dei registi imbroglioni (adattamento dall'inglese *smuggler*, contrabbandiere), cineasti che incarnavano il deposito di ciò che filtrava dalle strette maglie del sistema, che fra le pieghe dei loro film di genere (melodramma, musical, western) riuscivano a nascondere «messaggi sovversivi». Impossibile dare torto a Scorsese. Già il secondo lungometraggio di Fuller, *Corea in fiamme* (*The Steel Helmet*, 1951), è una dichiarazione poetica in tal senso. Primo film ad avere come ambientazione la Guerra di Corea (allora ancora in corso), segue il peregrinare del burbero Zack, veterano di svariate guerre, che scappa fortunosamente a un'esecuzione nordcoreana e si unisce a un nuovo plotone.

Fuller si dimostra abile nel lavorare su differenti livelli: da un parte c'è un rispetto profondo per il genere e i suoi check point codificati e rassicuranti (abbelliti da un'estetica low budget che richiama soluzioni fantasiose e cinematograficamente stimolanti); dall'altra trova spazio una profondità di scrittura e di pensiero sorprendente. Non hanno molti precedenti, infatti, le parole messe in bocca al personaggio del prigioniero nordcoreano che, per salvare la pelle, illumina i reietti del plotone – il dottore afroamericano e il veterano di origini giapponesi – sulle invalidanti ipocrisie della società americana; sul fatto che una persona di colore, sugli autobus,



non possa sedere con i bianchi o che i giapponesi fuggiti all'impero e rifugiatisi negli States fino a cinque anni prima fossero relegati in campi di lavoro e fortemente ghettizzati; e che a entrambi venga chiesto di morire in guerra per una patria che, in fondo, li disprezza. Tematiche forti, che hanno attirato su Fuller accuse di filocomunismo.

La filmografia di Sam trabocca di esempi di messaggi sovversivi: nel western *La tortura della freccia* (*Run of the Arrow*, 1957) il protagonista O'Meara è un immigrato irlandese che, dopo la Guerra Civile, si ritrova a non potere più essere sudista e, rifiutando la nuova e posticcia identità americana, decide di unirsi ai Sioux. In *Il kimono scarlatto* (*The Crimson Kimono*, 1959) la trama noir serve da pretesto per una ricognizione sui *nisei* (giapponesi-americani di seconda generazione) e sulla discriminazione di cui sono stati vittima negli anni 50 e 60; Fuller, con una scrittura rotonda e duttile, riesce a fare passare il messaggio sotterraneo della razza come banale fraintendimento, che riesce a farsi stupidamente gigante e diffuso per i motivi più triviali.

In *La vendetta del gangster* (*Underworld Usa*, 1961) il protagonista Tolly, con i suoi macchinosi e maniacali progetti di vendetta verso i criminali che hanno ucciso suo padre, è una sottile metafora del sogno americano, ribaltato, portato all'estremo e sclerotizzato verso le sue accezioni più folli e insensate. Tolly insegue in maniera febbrile ed egotistica un obiettivo impossibile, scoraggiato da chi gli sta intorno e reso folle e insensibile a ogni stimolo umano da quello stesso sognante distacco dalla realtà che ha reso grandi, in epoca moderna, i veri eroi americani.

Il corridoio della paura (*Shock Corridor*, 1963), nel suo ritorno a un'arte cinematografica dell'arrangiarsi (è stato girato in un unico set in interni), è ancora più smaccato e allegorico nel consegnare il suo



messaggio nascosto. Il giornalista Barrett – uno dei tanti alter ego di Fuller, investito di un'energia divina inesauribile che brucia tutto ciò che gli sta intorno, eroe oscuro, ambiguo e ambizioso – sogna di vincere il Pulitzer fingendosi pazzo per infiltrarsi in un manicomio e risolvere un caso di omicidio. Qui ritrova un perfetto modello delle idiosincrasie americane: il soldato impazzito dopo aver venduto informazioni ai comunisti, lo studente afroamericano che non ha resistito alle pressioni razziali in un'università di soli bianchi, lo scienziato corresponsabile dell'atomica che ha rinunciato al proprio intelletto rifugiandosi nella regressione. Barrett, nel dirimere l'omicidio, impazzisce a sua volta: cercare di risolvere le ipocrisie e le contraddizioni di un grande paese è un atto d'arroganza romantica che porta oltre la soglia della follia.

Il bacio nudo (*The Naked Kiss*, 1964), è un'altra secchiata di realtà sul sogno americano. Qui il coprotagonista Grant è un giovane ricco di buona famiglia, di successo, coraggioso eroe di guerra, filantropo, colto e pedofilo: un colpo feroce al bigottismo perbenista a stelle e strisce, che si veste da progressismo ma a conti fatti non riesce ad andare oltre alla facciata. A queste opere si affianca un'importante serie di film di guerra. Da *I figli della gloria* (*Fixed Bayonets!*, 1951) a *L'urlo della battaglia* (*Merrill's Marauders*, 1962), fino ad arrivare al già citato *Il grande uno rosso*: opere fortemente autobiografiche, seppur potentemente ed efficacemente romanzate, scaturite dal bisogno primario di Fuller di raccontare – con enfatica continenza e lucida follia, come fa notare Jim Jarmusch: «Sam e i suoi film non sono razionali; eppure lui ci strofina il

naso con la nostra stessa merda, non lusinga o asseconda il pubblico» – gli orrori e l'idiozia della guerra. La quale, in Fuller, viene spesso rappresentata come un teatro dell'assurdo, una danza macabra, coreografia delirante e drammatica di morte e violenza, messa in scena con i ritmi energizzanti, sincopati e ticchettanti, da metronomo in continuo aggiustamento, tipici del regista americano.

Ma, come è già apparso chiaramente, Fuller non è solo il regista contrabbandiere descritto e amato da Scorsese. È un narratore di razza (sempre citando Scorsese «l'unico che faccia film nello stesso modo in cui racconta una storia»), un *troubadour* che ha saputo sposare la sua formazione/vocazione da giornalista di cronaca con il suo bisogno di mostrare, di andare oltre alla verità delle storie che, d'altronde, «è impossibile da capire, anche quando fai parte della storia stessa».

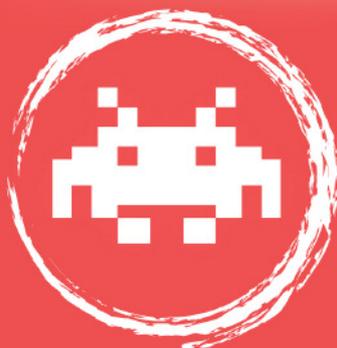
A riprova di ciò basti pensare a uno dei marchi di fabbrica di Sam: gli incipit muti e serrati che inaugurano la maggior parte dei suoi film e che sprofondano con immediatezza ed efficacia lo spettatore nella narrazione. Sam, con una scrittura che sa essere raffinata e diretta, insegna l'arte dell'economia narrativa, dell'essere asciutti ed essenziali ma non per questo affettati o sgradevoli. Per questo Fuller è da rivalutare come uno dei paladini di un embrionale cinema indipendente, in grado di lavorare in maniera personale sugli stimoli dei generi, voce di un'idea cinematografica forte e lucida, tuttora sorprendentemente attuale.



VIDEOGIOCATORI

un radiodramma scritto e diretto da:

Tommaso "Gatsu" De Benetti
Vincenzo "Vitoiuvara" Aversa
Ferruccio Cinquemani
Michele "Coltelino" Pedrazzoli
Alessandro "Dr. Manhattan" Apreda



.ringcast.

www.ringcast.it

disponibile gratuitamente anche su itunes

**THE
FREE
MAN**



Il Podcast del Tentacolo Viola

Un podcast per persone che
sanno ascoltare

Search: [iltentacoloviola](#)



iTunes: [Outcast - Il Tentacolo Viola](#)

[twitter.com/iltentacolo](#)



<http://www.outcast.it/category/podcast/podaudio/tentacoloviola/>

Scoprili tutti su
zoom.feltrinelli.it

zcom

Daniel Pennac
Signor Malaussène
a teatro

Feltrinelli



zcom

Antonio Tabucchi
I morti a tavola

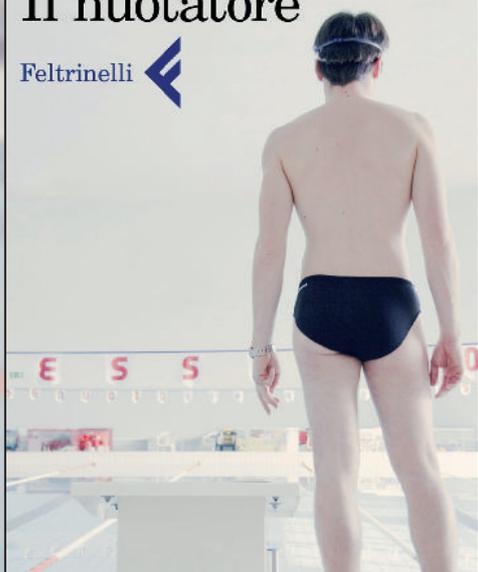
Feltrinelli



zcom

John Cheever
Il nuotatore

Feltrinelli



zcom

Piersandro Pallavicini
London Angel

Feltrinelli

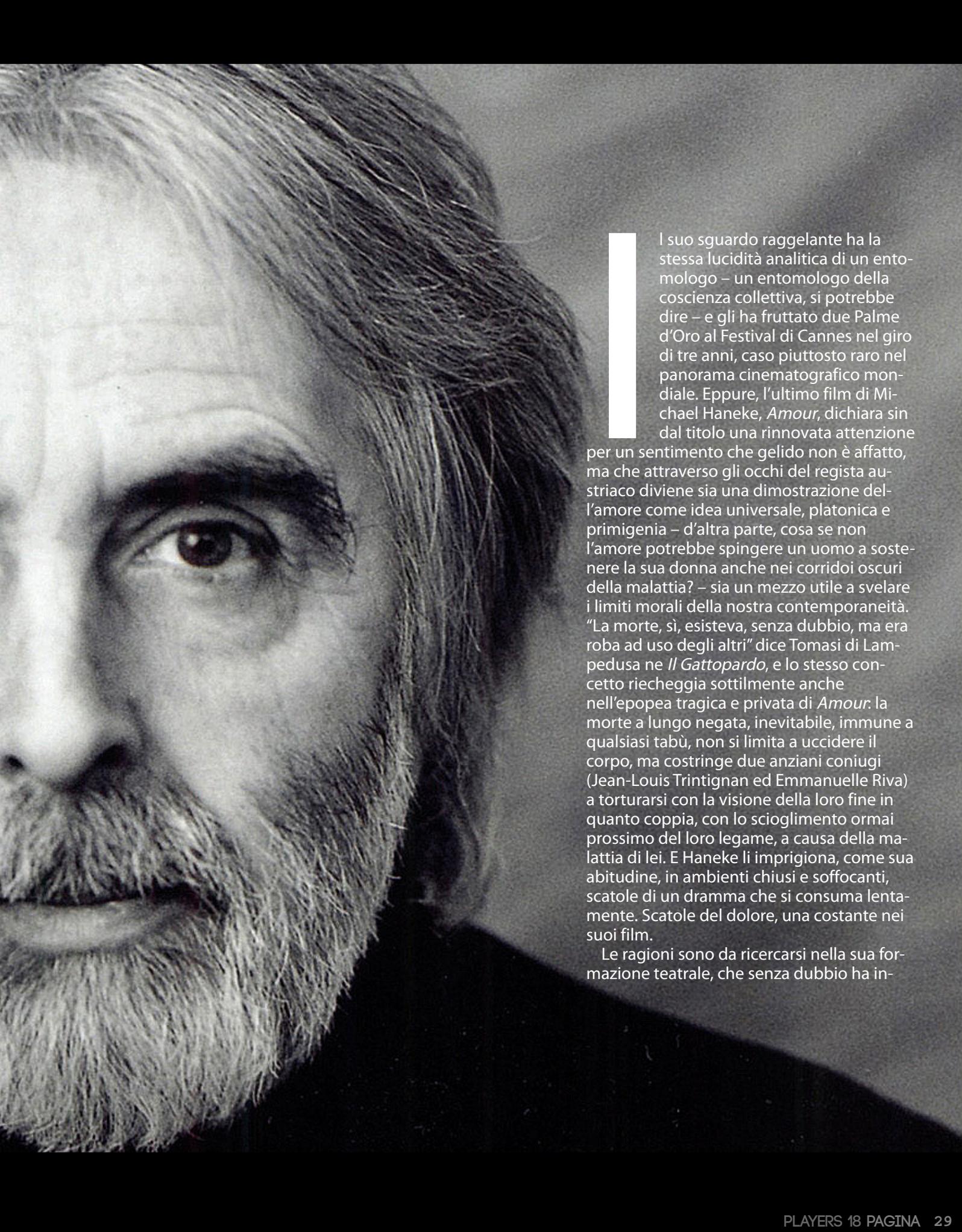




M MICHAEL HANEKE

**IL CINEMA COME
SCATOLA DEL DOLORE**

di Lorenzo Pedrazzi



I suo sguardo raggelante ha la stessa lucidità analitica di un entomologo – un entomologo della coscienza collettiva, si potrebbe dire – e gli ha fruttato due Palme d’Oro al Festival di Cannes nel giro di tre anni, caso piuttosto raro nel panorama cinematografico mondiale. Eppure, l’ultimo film di Michael Haneke, *Amour*, dichiara sin dal titolo una rinnovata attenzione

per un sentimento che gelido non è affatto, ma che attraverso gli occhi del regista austriaco diviene sia una dimostrazione dell’amore come idea universale, platonica e primigenia – d’altra parte, cosa se non l’amore potrebbe spingere un uomo a sostenere la sua donna anche nei corridoi oscuri della malattia? – sia un mezzo utile a svelare i limiti morali della nostra contemporaneità. “La morte, sì, esisteva, senza dubbio, ma era roba ad uso degli altri” dice Tomasi di Lampedusa ne *Il Gattopardo*, e lo stesso concetto riecheggia sottilmente anche nell’epopea tragica e privata di *Amour*: la morte a lungo negata, inevitabile, immune a qualsiasi tabù, non si limita a uccidere il corpo, ma costringe due anziani coniugi (Jean-Louis Trintignant ed Emmanuelle Riva) a torturarsi con la visione della loro fine in quanto coppia, con lo scioglimento ormai prossimo del loro legame, a causa della malattia di lei. E Haneke li imprigiona, come sua abitudine, in ambienti chiusi e soffocanti, scatole di un dramma che si consuma lentamente. Scatole del dolore, una costante nei suoi film.

Le ragioni sono da ricercarsi nella sua formazione teatrale, che senza dubbio ha in-



fluenzato il suo utilizzo degli spazi, e dei corpi nello spazio. In Austria, teatro e televisione rappresentano il passaggio obbligato per ogni giovane artista visivo, e le prime esperienze registiche di Haneke sono ascrivibili a entrambi i mezzi: per quasi vent'anni, a partire dal 1971, ha diretto allestimenti teatrali e film televisivi, fino all'esordio cinematografico nel 1989 con *Il settimo continente*, cui sono seguiti *Benny's Video* e *71 frammenti di una cronologia del caso*, opere che già contengono in nuce la sua poetica. Haneke vi pone le basi per un "cinema della crudeltà" che mostra il quotidiano come un'esperienza ambigua, pronta a collassare nella violenza, che esplode anche senza motivazioni specifiche all'interno di contesti familiari e (teoricamente) rassicuranti. Nel linguaggio freudiano si parla di "perturbante": si tratta dell'inquietudine che deriva dalla trasformazione di un elemento familiare – un ambiente, una persona, una abitudine – in qualcosa di minaccioso. Il perturbante è una presenza pressoché irrinunciabile nel cinema di Haneke, che l'ha elevato a proprio manifesto in uno dei suoi film più significativi, quel *Funny Games* (1997) poi rifatto in versione americana dieci anni più tardi.

Una delle ossessioni del regista austriaco trova qui la sua massima espressione: convinto che soltanto Pasolini, in *Salò o le 120 giornate di Sodoma*, abbia saputo rappresentare la violenza in modo responsabile, Haneke si op-

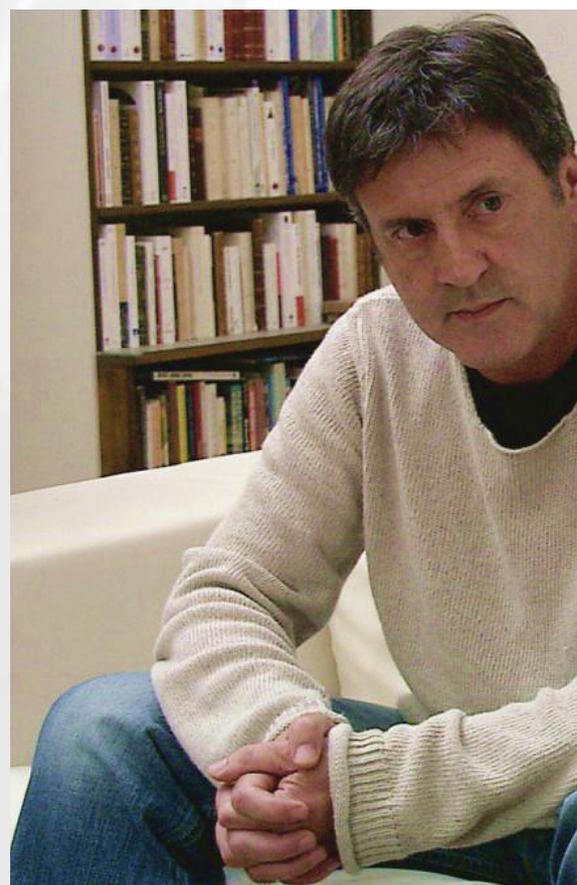
pone al suo impiego consumistico nella televisione e nel cinema, e anzi ritiene che proprio l'accumulo d'immagini violente trasmesse dai media, così decontestualizzate e prive di un riferimento reale, sia un pericolo concreto per la società. In *Funny Games* la violenza è relegata fuori campo, c'è ma non si vede. Di nuovo, nasce in un luogo familiare, ovvero la casa di una tranquilla famiglia benestante, assediata e poi massacrata da due ragazzi apparentemente "normali", apparentemente cortesi e beneducati. Ma questa violenza che entrambi perpetrano, Haneke la riporta al grado zero della percezione: non mostrandola, la spoglia di ogni velleità rappresentativa (sia essa di carattere ludico, plastico o registico), e ciò che ne rimane è soltanto un tessuto di orrore, dolore e sofferenza, senza alcuna possibilità di catarsi o via di fuga. Lo shock non è quindi di matrice visiva, Haneke non inquadra un bulbo oculare in primo piano per poi tagliarlo con un rasoio alla maniera di Buñuel. No. Il meccanismo è tutto psicologico. Per lui, lo shock si ottiene spegnendo ogni bagliore di speranza; e di speranza, infatti, non c'è traccia in *Funny Games*, così come nella gran parte del suo cinema.

Il film, in tal senso, rappresenta una summa dello stile e della poetica di Haneke, anche sul piano della messa in scena. Lunghe inquadrature fisse, generalmente in campo totale e con ampio uso del piano sequenza, permettono allo spettatore di scegliere un



punto focale su cui concentrare l'attenzione, all'interno di inquadrature geometricamente impeccabili. L'occhio algido di Haneke si tiene a distanza, le emozioni dei personaggi – quelle che solitamente traspaiono dal classico primo piano hollywoodiano – sono secondarie rispetto alle meditazioni critiche di questo regista-intellettuale, attento a scorgere ogni lordura dietro alla maschera sterile e asettica del conformismo borghese. Così, se i due carnefici di *Funny Games* si nascondono dietro alla maschera della cordialità e della falsa empatia, la Isabelle Huppert de *La pianista* (2001) irrigidisce il suo volto in una maschera severa e impenetrabile, che cela però una sensualità scabrosa, voyeuristica e masochistica. All'ombra del ceto medio-alto, all'ombra dell'intellettualismo radical chic, ecco balenare le nevrosi di un mondo che non sa rapportarsi con la "carne", e con i desideri che ne conseguono: troppo a lungo repressi, gli impulsi sessuali deflagrano in una forma deviata, confusa, perennemente in bilico fra le ingiunzioni comportamentali del super-io e le pulsioni egotistiche dell'es. «Io non ho sentimenti, e anche se ne avessi per un giorno, non prevarranno mai sulla mia intelligenza» dice Erika, il personaggio interpretato dalla Huppert, dimostrando come la sfera cerebrale – foraggiata dalla morale borghese – cerchi sempre di tenere a bada quella emozionale.

Forse è proprio questo il perno attorno cui ruota il cinema di Haneke: l'illusione del controllo e la frustrazione che deriva dalla sua perdita. Erika ne *La pianista*, le vittime di *Funny Games*, la famiglia Laurent di *Caché* – *Niente da nascondere* (2005), il villaggio protestante de *Il nastro bianco* (2009), tutti confidano in un'esistenza perfettamente inquadrata, soggetta a precisi riti quotidiani o stagionali, dove il controllo delle abitudini si traduce in dominio sulle emozioni, sull'inconscio, sull'irrazionale. Puntualmente, però, qualcosa turba i loro piani: se per Erika si tratta di un uomo che la seduce e che potrebbe concretizzare le sue fantasie, per la famiglia Laurent l'elemento estraneo è invece molto più sinistro, poiché avvolto in un enigma che non trova soluzione. Con *Caché*, Haneke costruisce un noir tanto più agghiacciante quanto più ci nega la soddisfazione di liberarci dal mistero. Perché il male non è sempre conoscibile; cresce in seno alla società in cui viviamo, dalla quale spesso non si può nemmeno distinguere. Questo "male" penetra nell'intimità dei coniugi Laurent (Daniel Auteuil e Juliette Binoche) attraverso alcuni disturbanti videotape che ritraggono la loro vita quotidiana, momenti banali che, nella consapevolezza di essere stati spiati, divengono frammenti inquietanti anche per noi spettatori. I due coniugi sono doppiamente prigionieri: delle inquadrature fisse conte-





nute nei videotape, e delle inquadrature rigorose – spesso fisse a loro volta – di Haneke, per un gioco voyeuristico a scatole cinesi dove i personaggi sono consci di essere guardati (non solo dal misterioso persecutore, ma anche da noi spettatori). Il mutamento di un ambiente familiare in qualcosa di minaccioso, fedele alle logiche del perturbante, tocca vertici di grande tensione psicologica.

Secondo una legge tutta “hanekiana”, però, la forza distruttiva del male è direttamente proporzionale al clima idilliaco del contesto in cui si sviluppa. Il paesaggio bucolico de *Il nastro bianco*, estraneo ai progressi della seconda rivoluzione industriale, sembra la visione utopistica di un dipinto rinascimentale, anche se la raffinatissima fotografia in bianco e nero di Darius Khondij la congela in un incubo color acciaio, dove il sole è freddo e candido come la neve. Siamo nella Germania dei primi anni Dieci, in un villaggio protestante che cova i germi dell’orrore futuro: strani incidenti si susseguono nel paese, tutti di natura violenta, mentre il silenzio dei bambini pare nascondere un segreto. Nemmeno l’età dell’innocenza è immune alle lusinghe del male?

La soluzione, di nuovo, è tutt’altro che certa, ma il regista austriaco si serve del film per risalire alle origini della violenza, esplorando la

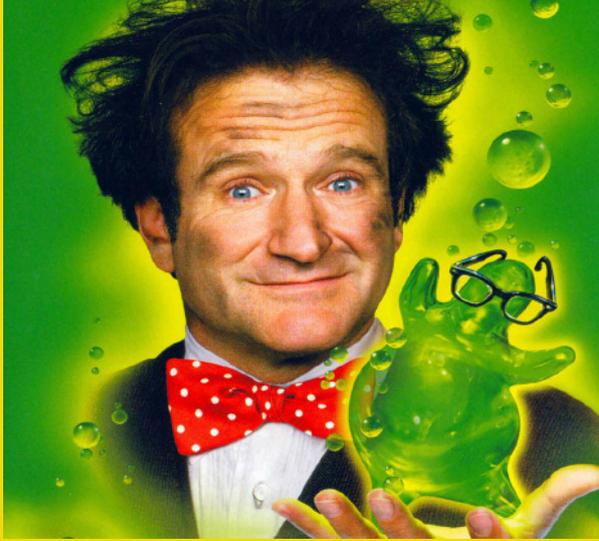
genesi di quegli atti brutali che affollano le sue opere più rappresentative (sia pure fuori campo, come in questo caso). *Il nastro bianco* è una sorta di ante-fatto al suo intero cinema: ogni perversione, ogni gesto di prevaricazione, ogni ferita procurata o auto inferta, nasce da qui. La comunità patriarcale, a un passo dal fanatismo religioso, reprime gli istinti e mortifica la carne in nome della purezza simboleggiata dal nastro bianco, piazzando le fondamenta per le nevrosi della società contemporanea. A salvarsi è solo il giovane maestro del villaggio, narratore della vicenda; lui, animato da buone intenzioni e sentimenti sinceri, seppure in contrasto con l’ottusità dell’istituzione religiosa, può coronare il suo sogno d’amore e aspirare a una vita serena, al fianco della donna che ama.

Si ritorna così al principio basilare di *Amour*. Lo sguardo cinico e disilluso del regista individua l’unica strada possibile, l’unica concessione che l’umanità possa farsi: l’amore. Ma non il sentimento stereotipato e banalizzato di certo romanticume hollywoodiano, bensì quel principio universale che incarna un’esigenza, profonda e insopprimibile, di legame con l’altro, di scambio intellettuale e corporeo. Anche nelle lancinanti scatole del dolore di Michael Haneke.



JOHN HUGHES IL POETA DELL' ADOLESCENZA





MATTHEW BRODERICK

FERRIS BUELLER'S DAY OFF



Sixteen Candles



di Andrea Chirichelli

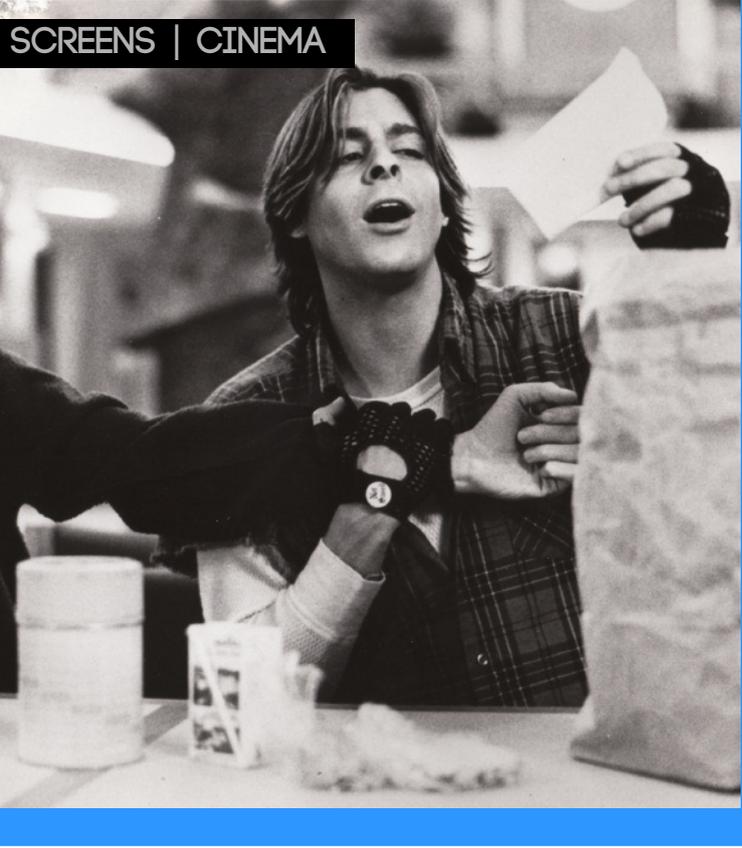
Quando ci si incarta su discorsi senza senso che vertono su questioni inutili del tipo "chi è stato il miglior regista di sempre" o "qual è stato il più talentuoso sceneggiatore degli ultimi trent'anni", è altamente probabile che il nome di John Hughes non salti mai fuori. Forse un fanatico nostalgico degli anni '80 potrebbe ricordare qualche sua opera, ma nulla di più. Eppure, proprio in quel decennio magico e orribile, a seconda dei punti di vista, Hughes sfornò una mezza dozzina di pellicole che al tempo vennero frettolosamente liquidate come gradevoli e ingenuie commedie giovanili ma che oggi, a trent'anni di distanza, appaiono per quel che sono: autentici capolavori e rarissime opere capaci di descrivere una generazione senza per questo smettere di parlare a quelle che sarebbero seguite. Già, perché tutti almeno una volta nella vita sono adolescenti e anche se molti, crescendo, dimenticano gli stati d'animo, le paure, le insicurezze di quel cruciale periodo della propria esistenza, basta guardare un film di Hughes per riviverli in un attimo. Nessuno, nella storia del cinema, è riuscito a descrivere quell'età con maggiore efficacia.

Hughes spara quasi tutte le sue cartucce negli anni '80: dopo un paio di buone sceneggiature della serie *National Lampoon*, molto in voga a quei tempi, e quella di *Riunione di classe*, John appare dietro la cinepresa per la prima volta con *Sixteen Can-*

dles - Un compleanno da ricordare; ha inizio la breve era Molly Ringwald, vera icona di quel periodo. Sulla carta banale, la trama, che racconta le disavventure di una sedicenne alle prese con un compleanno che tutti paiono ignorare, è invece arguta e densa. Qualcosa sta per accadere.

Passano dodici mesi ed è già tempo di Magnum Opus: *The Breakfast Club* ridefinisce il concetto di pellicola adolescenziale, elevandolo a livelli quasi mai toccati prima di allora. Un minidramma psicologico pirandelliano che vede un gruppo di studenti liceali, diversi per tutto gli uni dagli altri, che si trovano costretti a trascorrere un intero sabato a scuola. Inizialmente diffidenti, i ragazzi scopriranno di avere molto in comune e di avere imparato in quelle poche ore la lezione più importante della loro vita. Il braccio alzato di Judd Nelson/John Bender che chiude il film sulle note dei Simple Minds è una delle poche icone degli eighties ad avere vinto la battaglia col tempo che passa.

Dopo il simpatico e preveggente *La donna esplosiva*, che eleva i nerd a rango di persone geniali e non sfigati di serie Z con circa 25 anni di anticipo sulla Storia, arriva il capolavoro assoluto, il quadro da incorniciare: *Una pazza giornata di vacanza*. Anche questo, sulla carta, è un filmetto: un giovane e simpatico liceale capace di architettare scuse incredibili decide di fingere di stare male per potere "fare sega a scuola" e divertirsi con la propria ragazza e un amico sfigato e ipocondriaco





sulla Ferrari del padre di quest'ultimo. Anche in questo caso, sotto la superficie "teen" batte un cuore maturo e consapevole. Dialoghi indimenticabili che permettono di affrontare temi fondamentali quali la crescita, l'amore, l'amicizia, il futuro, gag divertenti che si alternano a momenti introspettivi, la verve del cast, in primis di Matthew Broderick/Ferris Bueller e soprattutto di Alan Ruck/Cameron Frye, tutto s'incasta alla perfezione, come nel più complesso dei puzzle. È in questo film che è presente la sequenza migliore mai scritta e girata da Hughes, quella più ricca di significati e più commovente: quella del museo. Sullo sfondo musicale di *Please, Please, Please Let Me Get What I Want* degli Smiths in versione strumentale, un rapido montaggio mostra le opere d'arte contenute nella struttura alternate ai protagonisti, spesso in pose buffe, romantiche e corrucciate. Fulcro della sequenza è però l'alternanza tra occhi sconcertati di Cameron e la visione del celebre quadro *Domenica pomeriggio all'isola della Grande Jatte* di Georges Seurat, emblema della corrente puntinista, che lo stesso Hughes spiegherà anni dopo: non sempre concentrare l'attenzione su un particolare permette di cogliere il senso generale. Di un'opera come della vita.

L'amicizia non nasce solo tra adolescenti ma anche tra adulti fatti e finiti e spesso molto diversi tra di loro. A celebrare questo sentimento è la prima e unica pellicola "non teen" di Hughes, *Un biglietto in due*, in cui John Candy e Steve Martin danno vita a esilaranti siparietti che

si alternano a momenti più amari, culminanti in uno struggente finale.

Il film segna l'inizio del declino dello Hughes regista che firmerà altri due film gradevoli ma non brillanti come i precedenti, ovvero *Io e zio Buck* e *La tenera canaglia*. L'unico vero, immenso, successo commerciale, Hughes lo ottenne nel 1990 con *Mamma, ho perso l'aereo* (in qualità di sceneggiatore), film che peraltro portò un sacco di soldi nelle tasche dei produttori e un sacco di sfiga a tutti gli altri, a cominciare da Culkin che rimase appiccicato al personaggio per vent'anni e finì quasi per ammazzarsi con la solita combo alcool+droga. Anche per Hughes il film funse da boomerang: tutti si aspettavano mille altre pellicole di quel genere, ma lui "aveva già dato". Così, Hollywood, vecchia puttana, gli chiuse la porta in faccia. Per vent'anni Hughes firmerà sceneggiatura di scarsa importanza. La sua ultima opera, firmata con lo pseudonimo di Edmond Dantès, è *Drillbit Taylor*, commedia di scarso successo con Owen Wilson improbabile bodyguard di un gruppo di ragazzini vesati dai bulli. Hughes è morto tre anni fa, non ancora sessantenne, per un attacco cardiaco. Purtroppo, se molti dei maestri della "generazione di fenomeni" degli anni '70 hanno trovato accettabili cloni ed epigoni nel cinema contemporaneo, pare che nessuno sia ancora riuscito a raccogliere l'eredità di Hughes e il risultato sono le decine di miserabili e volgari commedie a spesore e cervello zero che infestano il panorama cinematografico americano. Ci manchi John.

players

GRIND ¹³ HOUSE

di piero ciccioli

Il cinetrash nostrano è passato alla storia per aver saputo italianizzare i più disparati generi cinematografici made in USA, dando vita a sottofiloni ben connotati, come gli "spaghetti western" o i "poliziotte-schi", che, tramite una sorta di effetto boomerang, sono arrivati a influenzare gli stessi tipi di prodotti statunitensi da cui avevano tratto ispirazione. Sebbene la critica internazionale abbia ormai preso atto della natura bivalente - derivativa e al contempo seminale - di alcune tra queste categorie di film, rivalutando nel contesto della storia del cinema, si continua ancora a trascurare il fenomeno dell'heroic fantasy all'italiana. Si tratta di un gruppo di pellicole realizzate du-

rante tutto l'arco degli anni Ottanta e in grado di costituire un pittoresco esempio di rivisitazione in celluloide dell'universo letterario a tema barbarico partorito dalla penna di Robert Ervin Howard e dei suoi epigoni.

Il filone si origina nel 1982, proprio all'indomani del debutto sul grande schermo del personaggio di Conan il Barbaro, avvenuto attraverso l'omonimo film diretto da John Milius e prodotto da Dino De Laurentiis. Negli Stati Uniti, la pellicola di Milius è un cult istantaneo e proietta Arnold Schwarzenegger nella dimensione hollywoodiana, ma anche in Italia il film gode di un'ottima diffusione, soprattutto per via dell'influenza del marchio De Laurentiis, capace di far promuovere *Conan il Barbaro* dalle emittenti televisive nazionali, anche a dispetto del rating VM18. Il fenomeno smuove immediatamente l'interesse del magmatico branco di cineasti di genere nostrani, alcuni dei quali si affrettano a sfruttare il successo cinematografico di Conan, producendo in una manciata di mesi tutta una serie di B-movie a tema heroic fantasy.

La rapidità fulminea con cui si sviluppa questo sottogenere è merito della picaresca capacità di sfruttare ogni mezzo a propria disposizione,

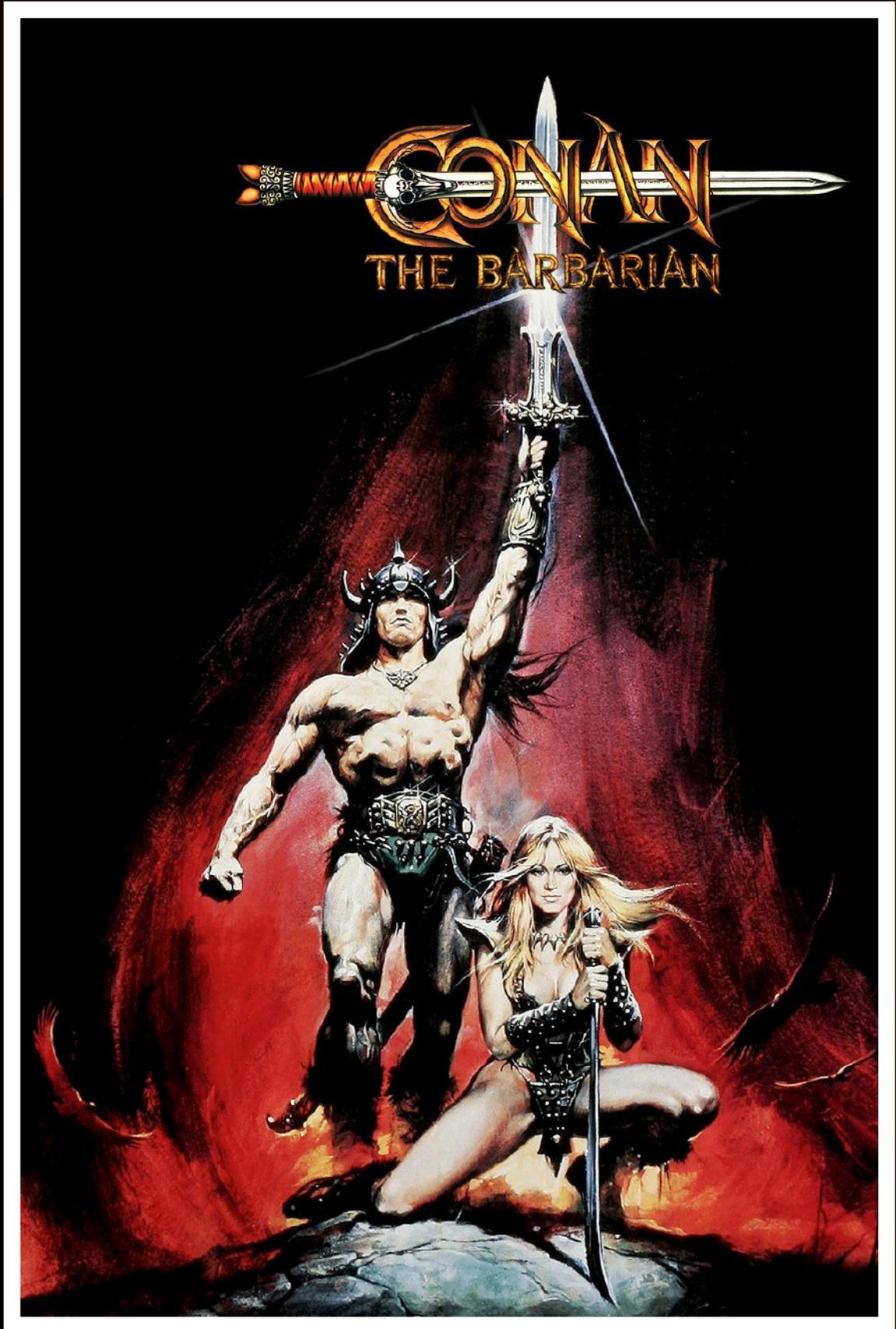
tipica dei registi d'Exploitation italiani dell'epoca. Il sapiente utilizzo delle risorse storiche e naturali del Bel Paese rende possibile ridurre praticamente a zero i costi delle scenografie, il riciclo dei fondi di magazzino relativi ai "peplum" anni Sessanta, ambientati nella tarda epoca romana (come *La Furia dei Barbari* di Guido Malatesta o *La Vendetta dei Barbari* di Giuseppe Vari, entrambi del 1960), consente di risparmiare su armi e costumi di scena. Infine, la consolidata esperienza nel saper produrre efficaci sequenze gore in estrema economia, con frattaglie e trucco prostetico, minimizza i costi degli effetti speciali. Grazie a queste strategie, l'Italia produce nel solo 1982 ben tre cloni di *Conan il Barbaro*.

Apri le danze Franco Prospero, che parafrasa in maniera involontariamente ironica il titolo della pellicola di Milius, proponendo *Gunan il Guerriero*. La trama è un assurdo mix tra la copia carbone della genesi del Conan filmico e una rilettura in chiave barbarica del mito di Romolo e Remo, dove due gemelli neonati, figli orfani di un re guerriero assassinato a tradimento, vengono cresciuti da una tribù di amazzoni, guidata dalla matriarca-lupa Marga (interpretata da una Malisa Longo ormai matura, ma ancora sensualis-

**GUNAN
IL GUERRIERO
E GLI ALTRI BARBARI
DELL'HEROIC FANTASY
ALL'ITALIANA
PARTE 1**

W

Solo grazie a una surreale serie di coincidenze favorevoli, Milius e De Laurentiis sono riusciti a sottrarre il progetto filmico di *Conan il Barbaro* a Oliver Stone e alla Paramount Pictures. Stranamente, la sceneggiatura originale di Stone era assai più vicina al cinetrash di quella di Milius, includendo, testualmente, "centinaia di mutanti" e "salti mortali in stile kung-fu"!!!

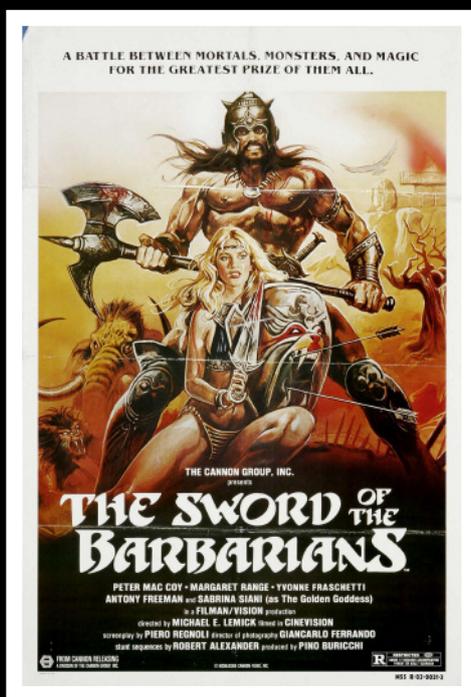




In ogni elemento di *Ator L'Invincibile* si respira la bizzarra commistione tra le atmosfere del Conan howardiano e quelle dell'antichità laziale. Per esempio, i guerrieri zombie con cui si confronta Ator hanno la fisicità dei non-morti rappresentati nelle tavole di Frank Frazetta e presentano, allo stesso tempo, l'aura arcaica del popolo etrusco. Sebbene nate da esigenze di budget, queste scelte suscitano un certo fascino e donano personalità al prodotto

In *Sangraal, la Spada di Fuoco* (ribattezzato *The Sword of the Barbarians* per il mercato internazionale) Tarantini affianca al protagonista un guerriero orientale, che riprende il Subotai di *Conan il Barbaro* ed è interpretato da un giovanissimo Hal Yamanouchi, eccezionale caratterista giapponese naturalizzato in Italia

Dopo aver ricoperto i ruoli di personaggio comprimario e antagonista in svariati heroic fantasy all'italiana, Sabrina Siani si guadagna la parte della protagonista ne *Il Trono di Fuoco* di Franco Prosperi (1983), dove è affiancata da Pietro Torrisi, già suo partner in *Gunan il Guerriero* e *Sangraal, la Spada di Fuoco*



sima). Partendo da queste premesse, la vicenda si dipana tra rivalità fraterne, interludi softcore e combattimenti a metà tra le scazzottate à la Bud Spencer e gli eccessi splatter degli horror di Lucio Fulci, concludendosi con uno dei due fratelli che riesce a vendicare il genitore, fondando il proprio regno. Oltre che nel canovaccio ibrido, il tocco del regista capitolino si avverte nel retrogusto vintage da "sword and sandal" all'italiana (del resto, Prosperi esordisce con *Ercole al Centro della Terra*, nel 1961) e nella esuberante componente erotico-gore, ereditata dai "cannibal movie", genere in cui il cineasta si era cimentato con *La Dea Cannibale* (1980), pellicola diretta a quattro mani insieme al califfo della sexploitation Jesus Franco. Proprio da quest'ultimo film, Prosperi riprende la bionda Sabrina Siani e la mette al centro delle sequenze più piccanti di *Gunan il Guerriero*, facendola diventare un'icona del genere, tanto che l'attrice apparirà in quasi tutti gli altri heroic fantasy prodotti in Italia, come nell'immediatamente successivo *Ator L'Invincibile*.

Diretto da un Joe D'Amato appena reduce dal suo periodo horror, *Ator L'Invincibile* è un clone a tutti gli effetti di *Conan il Barbaro*, che rivisita il

sogetto ispiratore in formato low budget. Invece della setta del serpente e di Thulsa Doom abbiamo il culto del ragno e il relativo sacerdote (incarnato nel luciferino caratterista peruviano Alejandro 'Dakar' Barrera), la sempre discinta Sabrina Siani interpreta il ruolo della ladra-amazzone Runn, che ricalca la Valeria del film di Milius (condividendone pure il triste destino), persino lo scontro tra Conan e la strega viene riprodotto in salsa D'Amato, con la seducente Laura Gemser (la Emanuelle Nera dell'omonima serie di film erotici) a replicare la parte dell'incantatrice. Il tutto è confezionato in maniera artigianale (per esempio, il ragno gigante viene realizzato con una sorta di peluche mosso da fili, in stile marionetta) e speziato con aromi laziali, dato che pure D'Amato, come Prosperi, sfrutta location evocative delle province di Roma e di Viterbo per risparmiare sulle scenografie. Così, se *Gunan il Guerriero* era in buona parte girato nei pressi del Parco dei Mostri di Bomarzo, *Ator L'Invincibile* ha il suo set principale lungo il corso del fiume Treja, con necropoli etrusche e anfiteatri romani a fare da sfondo alle gesta del barbaro protagonista. Queste scelte, unite alle recrudescenze "sword and sandal",

rendono gli heroic fantasy all'italiana una sorta di versione 2.0 dei "peplum" classici e non a caso la production manager di *Ator L'Invincibile*, Donatella Donati, ricorda in una recente intervista che la pellicola era stata pensata originariamente come una versione dei film su "Ercole, ma con le spade".

Chiude la trilogia del 1982 *Sangraal, la Spada di Fuoco* di Michele Massimo Tarantini, che consolida ulteriormente la poetica del sottofilone, riproponendo il medesimo approccio a livello di sceneggiatura, realizzazione tecnica e scelta del cast. Torna, infatti, Pietro Torrisi (Mister Italia 1963, veterano dei "peplum" e già *Gunan* nell'eponimo film), che, insieme all'onnipresente Sabrina Siani, dà vita a un'ulteriore rimpianto di *Conan il Barbaro*, girato nell'Alto Lazio e costellato da situazioni riprese a caso dal film di Milius (ora è la volta della sequenza con la crocefissione del protagonista). Al contempo, le scene di nudo femminile, i particolari gore dei combattimenti e gli elementi ripresi dai coevi film splatter (in questo caso entra in scena un'intera tribù di cannibali) acquistano più spazio, definendo le linee guida su cui si svilupperà la seconda, ancor più bizzarra, fase degli heroic fantasy all'italiana.





Vento dell'Est

> Galina Kurlat

<http://www.galinakurlat.com>

Galina Kurlat è nata a Mosca nel 1981 ed è emigrata negli Stati Uniti poco dopo la caduta del comunismo nel 1989. Ha conseguito il Bachelor of Media Arts Degree presso il Brooklyn's Pratt Institute nel 2005 e attualmente vive e lavora a Houston., in Texas. Ha esposto le proprie opere in numerose gallerie internazionali e vinto premi prestigiosi: tra i tanti ricordiamo l'Honorable Mention durante gli Onward Compé '12 a Philadelphia, il Publication Award, Houston Center nella rassegna Photography a Houston, il Critical Mass Finalist a Portland, l'Open Juried Exhibition Award per il Photo Media Center a Erie, l'Honorable Mention nel Prix De La Photographie a Parigi, e il The Art of Photography Show a San Diego. I suoi scatti sono stati pubblicati dallo Houston Chronicle e si possono trovare sulle pagine dei cataloghi di una dozzina di cataloghi delle più prestigiose gallerie fotografiche internazionali.











Noma Bar (Illustratore) nel suo studio di Londra



Little Bunny mentre intervista Nicola Boccaccini®

LITTLE BUNNY VS NICOLA BOCCACCINI

Dalla passione iniziale che lo spinge a fotografare le persone alla documentazione di artisti, artigiani, dei loro luoghi di lavoro, e di tutto ciò che può essere legato a questi universi creativi, privilegiando quelli in cui è ancora importante l'uso della manualità. Con qualche domanda cerchiamo di capire meglio il suo lavoro:

LB: Come descriveresti il tuo stile fotografico?

NB: Credo abbastanza istintivo; di solito non do troppo peso alla ricerca di uno stile preciso, cerco di farmi coinvolgere dalle situazioni, scatto, e lascio che il mio approccio venga restituito dalle immagini; quando fotografo mi concentro sui soggetti e sul loro modo di essere, su come vivono, si muovono o interagiscono con il contesto in cui sono inseriti, cerco di capire e di interpretare la situazione e, in quei momenti, la ricerca dello stile diventa proprio l'ultimo dei miei pensieri.

LB: Ho visto le tue fotografie di persone ma anche di personaggi noti come Henri Cartier Bresson, Woody Allen, Alberto Sordi, Tom Waits; ci puoi spiegare un poco il tuo percorso?

NB: Diciamo che la mia esigenza di fotografare è partita sempre dalle persone e dalla voglia di documentare situazioni semplici in cui ricerco costantemente quella peculiarità che è in grado di trasformare un momento apparentemente banale in un momento unico. Per quanto riguarda i personaggi, quando ho iniziato, erano una sfida, non si deve scordare che il digitale non c'era ancora e che la fotografia, e molti di questi soggetti, non erano proprio alla portata di tutti... li trovavo situazioni molto adrenaliniche e affascinanti, una conquista insomma!

LB: Cosa pensi del digitale e del modo di fare fotografia oggi?

NB: Avendo iniziato con la pellicola, la "vera" fotografia ri-

marrà per me sempre legata a quel tipo di processo, così magico fatto di sviluppo, di stampa chimica, di attese e di... speranze. Per quanto riguarda il digitale, se viene utilizzato in modo intelligente, al di là delle nostalgie, non ho nulla in contrario.

LB: Le documentazioni degli artisti come sono nate?

NB: Sono una persona molto curiosa, mi piace sempre esplorare, cercando di capire come sono fatte le cose! Quella dei "dietro le quinte" è una ricerca fotografica nata per soddisfare questi bisogni e che si è evoluta in un lavoro vero e proprio con uno scopo storico-documentativo da un lato, ma anche coinvolgente e divulgativo dall'altro.

LB: Che attrezzature usi abitualmente?

NB: Le foto in pellicola, quelle più datate per intenderci, sono state fatte utilizzando Nikon e Leica ma ora è abbastanza indifferente, cerco di utilizzare quello che mi permette di ottenere il risultato che cerco, che può essere una reflex, una compatta o anche un iPhone... sono convinto che l'unica attrezzatura realmente determinante per un buon risultato sia la testa e non l'uso compulsivo di tutte quelle invenzioni che promettono miracoli.

LB: Progetti per il futuro?

NB: Molti! Quelli che mi interessano di più in questo momento sono quelli che mi portano a deviare dalla fotografia tradizionale verso quella digitale, per approfondire tutti gli aspetti fantastici e sperimentali che questo mezzo, spinto nella giusta direzione, permette di esplorare.

LB: Un'ultima domanda, com'è essere intervistati da Little Bunny, un personaggio che tu stesso hai creato?

NB: Beh dovrei dire un po' impegnativo ma divertente, un'esperienza che consiglieri e che spero possa fare capire che è anche bello, alle volte, non prendersi troppo sul serio!



Parigi



Woody Allen (attore, regista)



Cividale del Friuli



Dario Pegoretti telaista (framebuilder)
nella sua officina di Caldonazzo (TN)



SPIDER-MAN FA CINQUANTA



di Mattia Veltri

CINQUANT'ANNI E NON SENTIRLI

È uno dei personaggi simbolo della Marvel, per non dire che è il personaggio che più rappresenta la Casa delle Idee e lo si può tranquillamente associare al concetto stesso di fumetto supereroistico. In questo 2012 festeggia i suoi primi cinquant'anni di vita editoriale. Stiamo parlando di Spider-Man, creato da Stan Lee in coppia con Steve Ditko nel 1962.

ALL'ORIGINE DI TUTTO

Nel 1962 Stan Lee, almeno così dicono le voci più insistenti, ebbe un'idea per un nuovo supereroe da realizzare in coppia con Jack Kirby. Il pitch era abbastanza semplice, per non dire grossolano: un teenager acquisisce i poteri di un aracnide dopo avere indossato un anello.

Insoddisfatto dal taglio grafico che Kirby aveva dato al personaggio — il costume era al contempo stravagante e anonimo — Lee decise di rivolgersi a Steve Ditko, che con la Marvel collaborava già dal 1955, e ne venne fuori il personaggio che noi tutti oggi conosciamo, con tanto di zia May e zio Ben, Daily Bugle e

l'ossessione di JJJ per il Ragno, visto costantemente come una minaccia. Il sodalizio tra Lee e Ditko, però, non era destinato a durare; in breve tempo i rapporti si incrinarono per via di crescenti incomprensioni e Steve decise di abbandonare la testata, deluso e offeso dal comportamento di Stan e della casa editrice che lui rappresentava.

Tra le scene più emblematiche realizzate da Ditko ricordiamo sicuramente quella del sollevamento apparsa su *The Amazing Spider-Man 33*, dove in quattro pagine, dal taglio cinematografico e realizzate magistralmente, l'autore di Johnstown riesce a raggiungere vette drammatiche impensabili, soprattutto per l'epoca, segnando il passaggio di Peter Parker dall'adolescenza all'età adulta. La chicca da segnalarvi è che all'interno di *The Amazing Spider-Man annual* del 1972 c'è una stravagante versione di come il dinamico due abbia di volta in volta creato le avventure dell'arrampicamuri per eccellenza.

IL POST DITKO

Concentrarsi su ogni singola storia sarebbe impensabile all'interno di un articolo mirato a ripercorrere l'intero



percorso dell'Arrampicamuri, pertanto con un rapido fast forward ci spostiamo nel periodo a cavallo tra gli anni Settanta e gli anni Ottanta, periodo di grossi cambiamenti per Spider-Man; in primo luogo per il nuovo costume nero, introdotto durante *Secret Wars* da Tom DeFalco e Ron Frenz (la serie è stata di recente ripubblicata da Panini Comics in un agile ed economico volume) e in un primo momento accolto negativamente dai lettori, per poi trovarsi alla ribalta della cronaca subito dopo e risultare una delle migliori scelte editoriali compiute dalla Marvel nel periodo.

L'altra novità, forse ancora più importante, che gli ottanta portano con sé è la gestione di Peter David, che attraverso storie crude e violente trasporta ancora di più il personaggio nella realtà, rendendolo credibile non solo per via dei suoi problemi come uomo, ma anche per il contesto all'interno del quale si trova a interagire e a vivere le sue avventure. Ricordiamo storie come *La morte di Jean DeWolff* o *Punti di vista*. Ma quegli anni non sono solo di Peter David, anche autori come Roger Stern e John Romita Jr. dicono la loro sul personaggio, con un ciclo di storie, a cavallo tra il 1982 e il 1984, in cui Spider-Man si trova ad affrontare anche Hobgoblin (diabolico individuo entrato in possesso dei congegni di Norman Osborn, il goblin originale) oltre a buona parte dei suoi nemici storici, tra cui l'Avvoltoio e Juggernaut. Questo ciclo di storie è uscito di recente all'interno di *Marvel Saga*, sempre edito da Panini Comics, raccolto in quattro volumi brosurati.



Con gli anni Novanta la gestione del personaggio passa in mano ad altri due grandi autori, David Michelinie (già autore del magnifico *Il demone nella bottiglia*, con un Tony Stark vittima dell'alcolismo) e J.M. De Matteis. Mentre il primo, che per buona parte della sua run fa coppia fissa con Todd McFarlane, si concentra sull'aspetto prettamente supereroistico con storie dal taglio volutamente action e scanzonato, anche per via del tratto dinamico e plastico di McFarlane, il secondo proseguirà nel solco lasciato da David, andando a indagare gli aspetti della psiche del personaggio e scrivendo storie indimenticabili come *L'ultima caccia di Kraven* e *Il bambino dentro*.

L NUOVO MILLENNIO

Nella Marvel del nuovo millennio c'è un'altra coppia di autori a cui vengono affidate le storie del tessiragnatele, Straczinsky e John Romita Jr (per lui, come abbiamo visto in precedenza, si tratta di un ritorno al personaggio) che, oltre ad avere il pesante onere di raccontare l'attentato al World Trade Center dell'undici settembre 2001, in una storia toccante e che mostra di per sé tutti i limiti del genere supereroistico quando viene posto di fronte a questioni che hanno a che fare con la Storia con la S maiuscola, rinvigoriscono nuovamente il personag-





gio, dandogli un nuovo status quo e riportando le storie su temi più scanzonati (anche se immagino che l'intenzione di Straczinsky non fosse volutamente questa).

Dopo la gestione Straczinsky, che si protrarrà fin dopo gli eventi di *Civil War* (durante i quali Peter Parker rende pubblica la sua identità segreta), sul personaggio si sono alternati diversi autori tra cui Dan Slott (attualmente al timone della testata) e anche matite italiane come Stefano Caselli e Giuseppe Camuncoli, in un costante reboot della testata che ha ormai perso buona parte della sua popolarità, fino a giungere all'ultimo rilancio del personaggio, che avrà una nuova identità e non sarà più *Amazing* quanto *The Superior*.

GLI ALTRI VOLTI DELL'UOMO RAGNO

Non si può parlare di Spider-Man senza citare quelle che sono le sue altre incarnazioni, dal clone Ben Reilly (sempre per Panini Comics è uscita *La saga del clone*) al Miguel O'Hara dell'universo 2099, fino al nuovo Spider-Man dell'universo

Ultimate, Miles Morales (ancora una volta disegnato da un'italiana, Sara Pichelli).

Non possiamo nemmeno tralasciare le sue incarnazioni cinematografiche (escludendo, volontariamente, le produzioni involontariamente trash degli anni ottanta) con la trilogia diretta da Sam Raimi, in cui Tobey Maguire ha prestato il volto all'arrampicamuri e Kirsten Dunst alla sua eterna fiamma Mary Jane, fino al più recente *The Amazing Spider-Man* diretto da Marc Webb, vero e proprio reboot della serie, con Andrew Garfield nel ruolo di Peter Parker.

E ci sarebbe ancora molto altro di cui parlare, dagli adat-



tamenti a cartoni animati, al merchandising fino ai videogiochi usciti pressoché per ogni console e cabinato, ma lo spazio a disposizione è purtroppo finito. Mi sono limitato a ripercorrere in maniera personale questi cinquant'anni di vita del personaggio, soffermandomi su quelle che sono state le storie e i momenti significativi per la sua evoluzione come personaggio e, per me, come lettore.



Critica dell'immaginazione pura

di Claudio Magistrelli

• TITOLO: La lega degli straordinari gentlemen - Century • AUTORI: Alan Moore e Kevin O'Neill •
PAG: 256 • PREZZO: € 21 • EDIZIONE: Bao Publishing • VERSIONE: italiana

La Lega degli Straordinari Gentlemen

ALAN MOORE

CENTURY

KEVIN O'NEILL



L'edizione italiana può vantare una copertina inedita, realizzata in esclusiva da Kevin O'Neill.

La lega degli straordinari gentlemen è sotto diversi punti di vista l'opera più importante all'interno della produzione recente di Alan Moore. Intanto perché il maldestro e discutibile adattamento per il grande schermo dell'opera ha sancito la definitiva perdita di fiducia da parte di Moore verso la Dc Comics, e più in generale per le grandi major del fumetto USA, con cui si è ripromesso di non lavorare mai più in futuro. In secondo luogo, questo progetto - ideato insieme al disegnatore Kevin O'Neill - è quello in cui Moore di recente ha riversato la sua poetica e la sua visione del mondo e della narrativa, a differenze di altri prodotti realizzati per mere necessità economiche.

L'idea alla base della Lega è quella di un universo narrativo comune a tutte le creature di fantasia che hanno popolato la narrativa umana, un luogo in cui Merlino e Sinbad sono personaggi storici le cui avventure hanno condizionato il corso degli eventi, dove le imprese di uomini e donne speciali tuttora influiscono sulle sorti della civiltà.

I primi due cicli sono ambientati alla fine del 19° secolo e riprendono toni e atmosfere dei romanzi di avventura di quell'epoca, insieme a una galleria di personaggi provenienti direttamente dalle pagine Stevenson o Conan Doyle, dal Capitano Nemo ad Allan Quatermain, da Edward Hyde a Mycroft Holmes. Le avventure della formazione della Lega degli straordinari gentlemen presentate in quelle pagine giocano sulla novità e la freschezza del gioco intellettuale allestito da Moore, imperniato sulle inedite - forse inimmaginabili - relazioni tra personaggi ormai divenuti patrimonio universale dell'immaginazione e i numerosi rimandi e ammiccamenti di cui ogni singola vignetta letteralmente gronda.

Col passaggio a un nuovo secolo, Moore cambia decisamente il tono della narrazione e inserisce un nuovo ele-

mento all'interno delle avventure della Lega destinato a ricoprire un ruolo molto importante, la magia di cui è appassionato e devoto. I tre periodi temporali su cui si dipana la nuova saga - 1910, 1968, 2009, raccolti dalla Bao in un unico volume presentato a Lucca - diventano occasione per arricchire l'opera di un secondo piano narrativo, in cui trova spazio una riflessione sull'evoluzione del racconto fantastico nell'ultimo secolo e la sua influenza sul reale. La tesi di Moore è quella di un progressivo intorpidimento e impoverimento del fantastico, sempre più lontano dall'ingenuo stupore che abbondava nei romanzi ottocenteschi, costretto a replicare serialmente se stesso ed emulare la realtà. In uno scenario come questo, anche la Lega delle meraviglie, alle cui abilità il mondo deve la sua salvezza, pare non disporre più degli strumenti necessari a opporsi alle minacce che incombono. Ma è colpa del degrado del reale se l'immaginario va impoverendosi, o viceversa è il mondo a seguire a ruota la rovina del paesaggio magico?

In un panorama fumettistico in cui prevale la decompressione e un albo si legge in una manciata di minuti, *La lega degli straordinari gentlemen: Century* rappresenta una vistosa eccezione. Una prima lettura può portare unicamente alla comprensione dello strato più superficiale del testo, anche a causa, purtroppo, dei legami con *Black Dossier*, ciclo narrativo della Lega finora inedito in Italia di cui la Bao ha annunciato la stampa nel 2013. Per avere davvero un'idea dell'immane lavoro che soggiace alla stesura dell'opera sarà necessario riprendere più volte il volume e navigare al suo interno seguendo le meticolose annotazioni online di Jess Nevins che aiutano il lettore ad avventurarsi tra i personaggi minori - magari ben noti a un bambino anglosassone, ma da noi semiconosciuti - e le numerose citazioni di autori, opere, teorie e filosofie, film o serie tv. E a qualcuno probabilmente sfuggirà infine un ghigno nel vedere come Moore, in fondo, sia riuscito anche a prendersi la sua vendetta su quell'industria cinematografica colpevole di avere snaturato i suoi gentlemen.



CESELLATORE DI ICONE

di Sara Sagrati



NORMAN MAILER

Tra le icone del XX secolo, Muhammad Ali e Marilyn Monroe sono tra le più riconoscibili, scolpite a fuoco nella memoria collettiva

mondiale, tanto profondamente da essere riconoscibili anche dalle generazioni più giovani e distratte. Due figure diversissime, eppure entrambe paradigmatiche per descrivere quale colore, odore e sapore avesse la società americana - e quindi occidentale - dal Dopoguerra agli anni Settanta. Due figure raccontate, celebrate o demolite, in più di sessant'anni attraverso film, documentari, libri, canzoni o murales, eppure accomunate (anche) dallo stesso cantore, oggi sconosciuto ai più: Norman Mailer. Autore di una quarantina di saggi, undici romanzi, numerosi articoli, regista di quattro film, sceneggiatore, attore, spesso ospite di trasmissioni televisive, donnaiolo, violento e pacifista, Norman Mailer ha vissuto, prima di tutto, e poi narrato, analizzato, contestato e rappresentato quelle stesse contraddizioni provate dentro e intorno a sé.

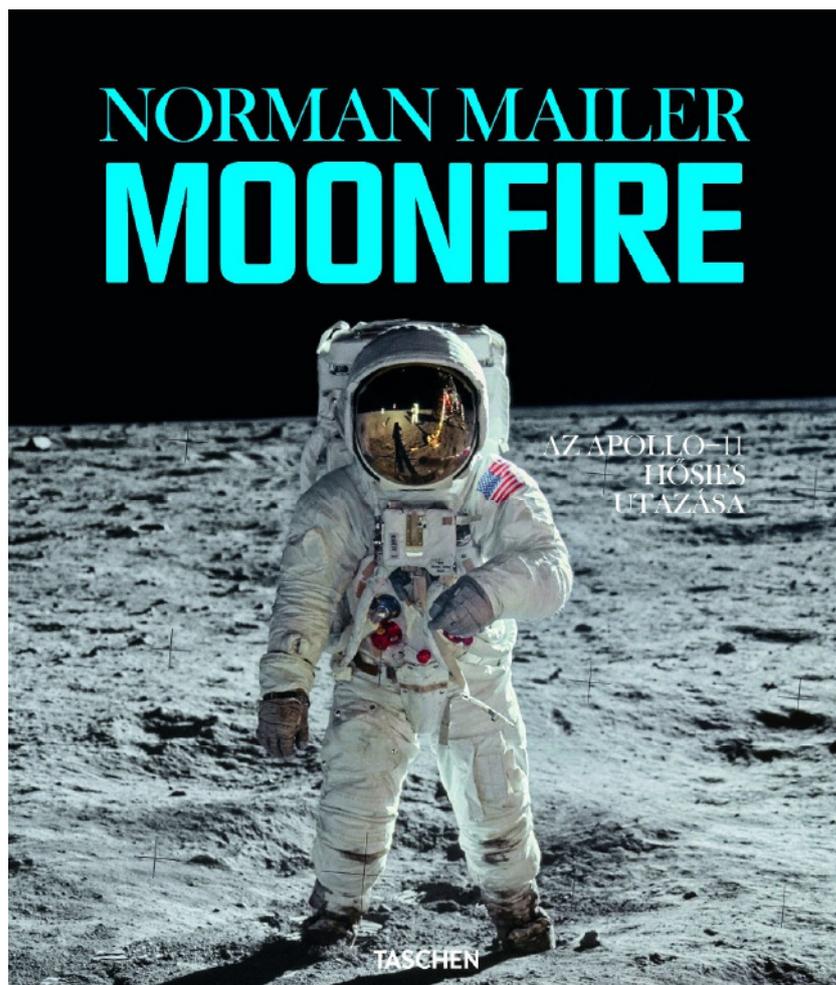
Di tutta la sua opera, sono state ripubblicate in Italia proprio *La sfida* (Einaudi), sull'incontro del secolo Ali vs. Foreman a Kinshasa nel 1975, e *Marilyn* (Dalai Editore), la biografia che ipotizzò un coinvolgimento di FBI e CIA nella morte dell'attrice per mettere in imbarazzo i Kennedy. Basterebbe solo questo a renderlo pressoché immortale eppure, durante una ricerca statisticamente irrilevante compiuta su un campione casuale di conoscenti, colleghi e amici, Norman Mailer risulta sconosciuto. Giovani, anziani, ragazzini, adulti, laureati e non, nessuno dimostra di averlo mai sentito nominare; solo un 63enne ricorda di aver letto anni fa *La costa dei barbari*. Da cosa dipende questa mancanza di memoria?

Prendendo in esame solo le due biografie, sarebbe facile ipotizzare che l'autore sia stato messo in ombra

dall'oggetto dei suoi scritti. Ma forse la ragione è soprattutto geografica e storica. Spostandosi in America, dove è stato uno dei protagonisti del dibattito culturale dalla fine degli anni Cinquanta fino alla sua morte, avvenuta nel 2007 per un'insufficienza renale, Norman Mailer non è stato affatto dimenticato, anzi. La sua opera viene studiata, il suo personaggio spesso citato ed è ormai parte di quelle stesse icone del XX secolo di cui si è occupato. Tanto per capire la portata della sua notorietà in patria, nel 2004 è apparso nella serie *Una mamma per amica* nell'episodio *Norman Mailer*, l'm pregnant, tradotto in italiano in *L'uomo hot-dog* (!).

Figlio di una famiglia ebrea originaria del Sud Africa, nasce nel 1923 e cresce a

Long Branch nel New Jersey, dove studia con profitto fino a iscriversi a Harvard in ingegneria aeronautica. È proprio all'Università che mostra interesse nella scrittura, ma sarà al rientro dal fronte (nel 1945 è nelle Filippine a combattere contro il Giappone) che riuscirà a trasformare la propria esperienza in letteratura con *Il nudo e il morto* (1948). Considerato ancora oggi il miglior romanzo sulla Seconda guerra mondiale, è la storia di un manipolo di uomini alle prese con la quotidianità della guerra. Lo sbarco, l'attesa, la paura, l'impegno, il coraggio (che viene a mancare) e la missione da portare a termine, la cui sfida non è solo di un plotone, di un esercito, di un Paese, ma anche quella interiore e straziante dentro ogni uomo.



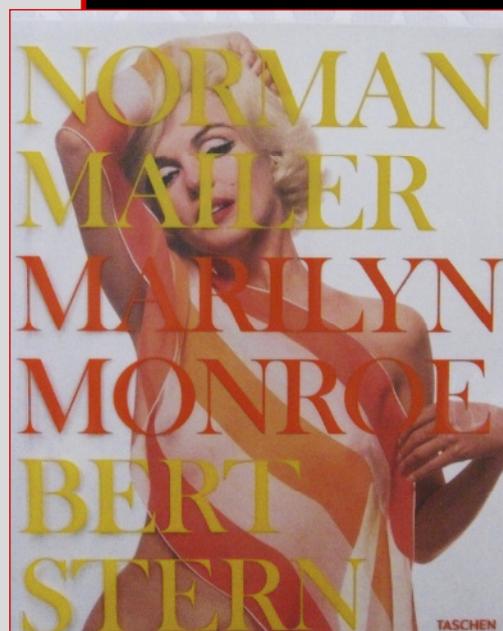
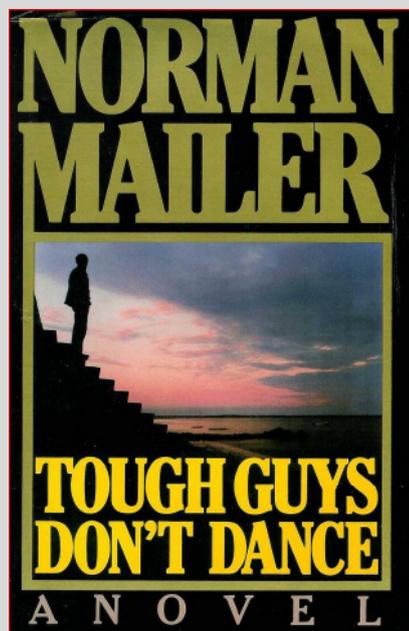
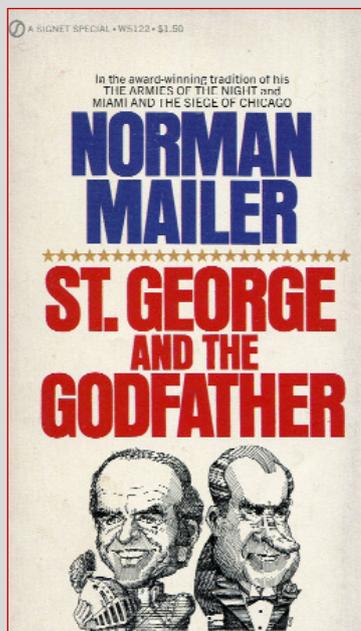
Inizia così un nuovo corso della letteratura americana e una nuova generazione di scrittori accomunati dalla corrente definita New Journalism, di cui fanno parte, tra gli altri, Truman Capote, Hunter S. Thompson e Gay Talese. Uno stile che prende in prestito il linguaggio della cronaca giornalistica (A sangue freddo vi dice qualcosa?) per raccontare storie di fiction ispirate al reale. Era esattamente quello che ci voleva in quel periodo turbolento, quando tutte le contraddizioni del boom economico degli anni Cinquanta stavano per scoppiare nelle strade d'America. Non a caso Mailer è considerato anche un'esponente della beat generation, avendo (ovviamente!) partecipato alla marcia sul Pentagono (arrestato), curato il giornale The Greenwich Voice, partecipato al movimento per sostenere Cuba (da cui si dissociò dopo avere scoperto il coinvolgimento di Oswald di cui poi scrisse) e combattuto in prima persona qualunque tipo di battaglia gli stesse a cuore. Prendendo spunto da casi di cronaca o grandi personaggi, Mailer impone il suo punto di

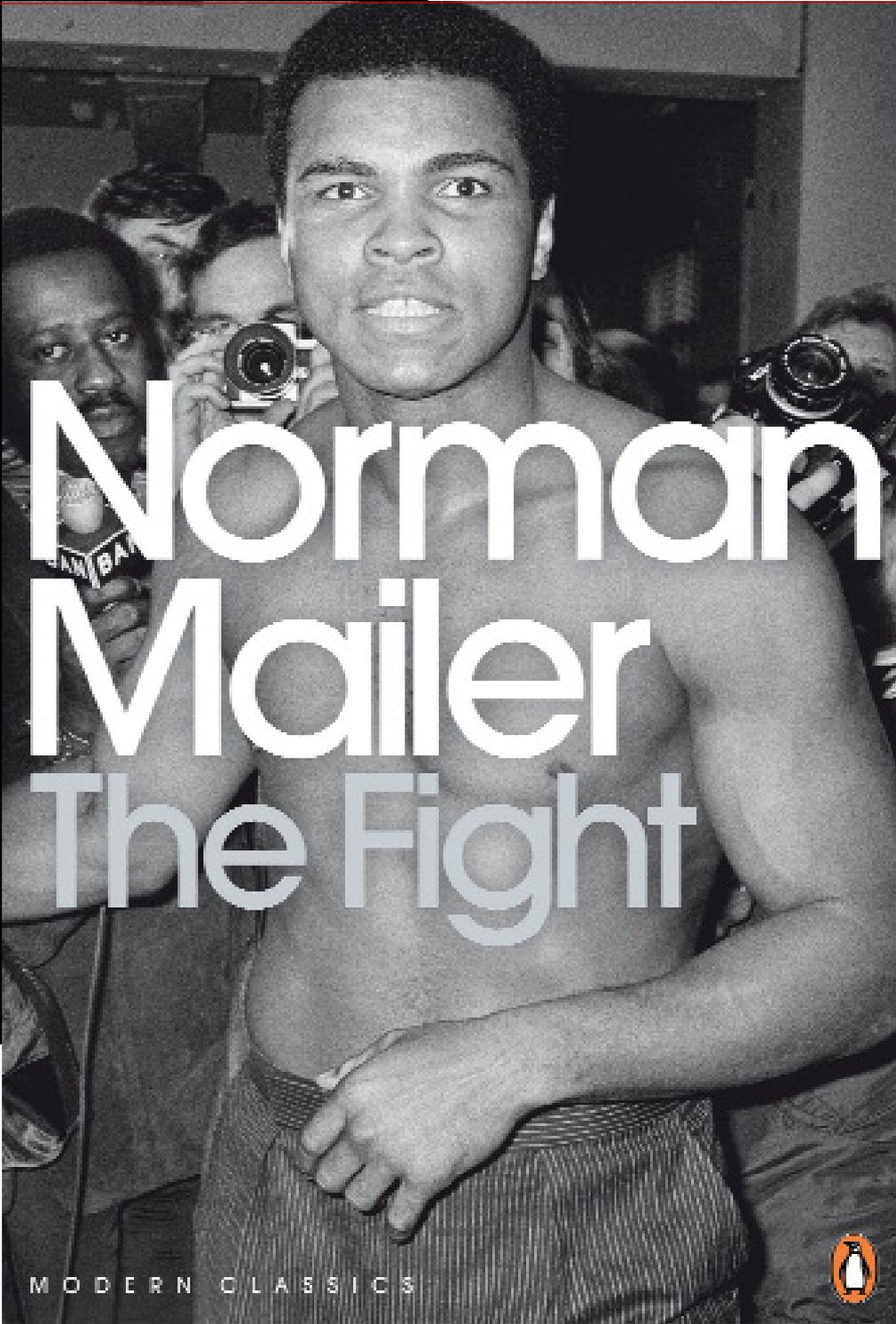
vista sulla contemporaneità, cercando di svegliare le coscienze.

Due volte vincitore del Premio Pulitzer (nel 1948 con *Il nudo e il morto* e nel 1979 con *Il canto del boia*), si è dedicato anche al cinema, producendo e dirigendo film sperimentali in stile Factory Warhol o il raro *Maidstone* (1970), ultimamente riscoperto e incensato per la lunga lotta a mani nude tra i due protagonisti. Mailer fu anche un personaggio televisivo, chiamato spesso a dire la sua («a voce molto alta» scherzava Gore Vidal, protagonista con lui di una famosa litigata in diretta) su argomenti di politica e cultura. Erano i (bei) tempi in cui il dibattito culturale era cosa da prime time e gli intellettuali sentivano di avere una responsabilità etica. Mailer era uno dei più agguerriti, impegnato a dividersi tra il mestiere di giornalista, scrittore, politico (si candidò a sindaco di New York nel 1969), donnaiolo (6 mogli) e padre (9 figli). Famoso anche per non avere mai nascosto di avere provato droghe come l'Lsd o per la sua natura di bevitore, nella vita privata ha fatto parlare di sé quando,

sotto l'effetto dell'alcol, accoltellò la seconda moglie, ferendola gravemente. Ma in fondo quegli anni erano così, impersonati da uomini (e donne!) con grandi ego (Woody Allen in *Il dormiglione* lo ricorda come colui che «ha venduto il suo ego all'Harvard Medical Institute») dal carattere belligerante e ambizioni pacifiste. Erano tempi in cui non era ingenuo credere alla demagogia (che non era una parolaccia) di Robert Kennedy ed era legittimo e non contraddittorio chiedersi Perché siamo nel Vietnam? (1967) mentre si esaltava lo sbarco sulla Luna dalle pagine di Life.

Un momento storico ricco di grandi imprese, nel bene e nel male, raccontate e criticate da grandi uomini. Oggi la naturale consapevolezza del pubblico, conquistata anche a suon di New Journalism, sostituisce lo slancio combattivo dei Norman Mailer con il nichilismo dei Bret Easton Ellis o il sentimentalismo dei Jonathan Safran Foer. Eppure, rileggendo la sua opera se ne scopre l'importante lascito, e non solo in campo letterario, ma anche, per dirla





Norman Mailer The Fight

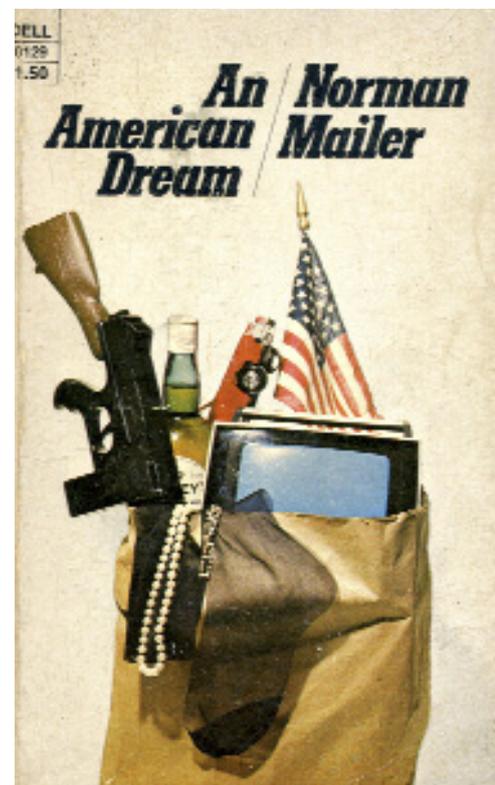
MODERN CLASSICS



con un termine ambiguo e contemporaneo, multimediale. Tanto per fare un esempio, rivedendo *Salvate il soldato Ryan* o la serie *The Pacific*, accolte positivamente per aver raccontato la Seconda guerra mondiale eliminando la poetica eroica del cinema (propagandistico?) degli anni Quaranta e Cinquanta, risulta

evidente il debito nei confronti di *Il nudo e il morto*. Le arti più popolari, con quasi sessant'anni di ritardo, ritornano allo stile del suo romanzo per rileggere il presente, guardando al passato. Nel frattempo Mailer si chiedeva *Perché siamo in guerra?* (2003) all'alba del secondo intervento in Iraq.

Un uomo che in 59 anni di carriera ha vissuto grandi cambiamenti e cercato di spiegar(si) e gli uomini (e le donne) che li rendevano possibili. E oggi chi sono le icone nel nostro presente e i loro cantori? La risposta non è immediata, e forse nemmeno esiste, a patto di non rovistare nel trash americano (Oprah Winfrey, Jerry Springer) o italiano (Maria De Filippi, Simona Ventura). Abbiamo elevato alla celebrità i simboli dell'effimera contemporaneità da format televisivo, uguale in tutto il mondo ma con volti diversi in ogni Paese, senza avere cantori abbastanza potenti che li possano raccontare con approfondita e lirica efficacia. E allora riscopriamo i Muhammad Ali e le Marilyn Monroe raccontate da Norman Mailer, che in un periodo di crisi economica e di sistema (anche culturale), ci fanno (ri)sentire lo spirito dei cambiamenti dei loro tempi. E magari ne trarremo nuovi insegnamenti.



RAWR RAWR

di Matteo Del Bo



CONVERGE

-All We Love We
Leave Behind-

EPITAPH/DEATHWISH



Selezionati per voi: *Sparrow's Fall*, *All We Love We Leave Behind*, *Predatory Glow*

"There's no studio trickery. The vocals aren't masked under a ton of distortion. There's no drum triggers or click track. It's a raw representation of Converge."

Doverosa premessa da stampare a fuoco prima di iniziare a parlare dei Converge, sono le parole del chitarrista e produttore Kurt Ballou, vero e proprio Re Mida dell'estremo, che torna nuovamente dietro alla console per i suoi Converge per farci soffrire di nuovo.

I Converge sono il punto fermo dell'hardcore, l'istituzione estrema dell'estremo, una macchina perfettamente oliata che da più di 20 anni sforna un capolavoro dietro l'altro e che pare non avere inten-

zione di fermarsi di fronte a nulla. Una costanza, una coerenza, una forza inesauribile che raramente si trova in band così storiche e importanti, i Converge non si sono mai seduti sugli allori.

Chitarre graffianti, urla ferine, percussioni martellanti ma anche rallentamenti ossessivi e dolorosi sussurri, *All We Love We Leave Behind* è un disco essenziale, duro, scarno, in poco meno di 40 minuti troverete tutto quello che si può chiedere a Jacob, Kurt, Nate e Ben, la stessa rocciosa formazione che nel 2001 ha dato alle stampe uno dei (il?) disco più influente della musica estrema moderna, *Jane Doe*, la stessa identica formazione che mai ha cercato di replicare il suono seminale di quel disco ma

è sempre andata avanti per la propria strada senza mai prendere scorciatoie.

Disco dopo disco l'esperienza maturata permette ai nostri di alzare l'asticella sempre più in alto, sentire echi di Mastodon o High on Fire non dovrebbe stupire visto che rielaborati e introdotti nel loro flusso di coscienza sembrano elementi che da sempre hanno fatto parte della band. Fino alla loro prossima prova in studio *All We Love We Leave Behind* è chiaramente il loro disco più maturo e fotografa la band in uno stato di grazia assoluto, in attesa di rivederli dal vivo consumate questo disco, non vi stancherà. Ci vediamo il 19 dicembre a Milano al Factory, per chi c'è.

Ripartenza in quarta

di Matteo Del Bo



Selezionati per voi: *It's Not Because of You, An Alternative to freedom, Democracy*

La Nuclear Blast sembra affamata di sonorità vintage, dopo i Graveyard anche i Witchcraft entrano a far parte della sua scuderia, segno che l'interesse per il *nuovo-vecchio* è decisamente in salita e che la miniera *seventies* svedese è ben lungi dall'esaurirsi.

Quello dei rockers di Örebro è un ritorno lungamente atteso, per 5 anni, lasso di tempo che ha visto la formazione sciogliersi e rinnovarsi praticamente da zero visto che del gruppo originale è rimasto solo il carismatico leader Magnus Pelander che nel frattempo ha anche abbandonato le 6 corde, per presentarsi come cantante a tutto tondo.

Per questo ritorno vi erano

dubbi, alimentati dalla formazione stravolta e dal passaggio su Nuclear Blast che molti fan di vecchia data hanno visto con crescente sospetto, un campanello di allarme su una possibile virata stilistica dei nostri, forse pronti ad abbandonare la macchina del tempo che li ha sempre visti stazionare negli anni '70. Basta ascoltare *Legend* un paio di volte per dissipare quasi completamente questi dubbi e rendersi conto che l'attesa è stata ripagata: Magnus e i suoi *nuovi* Witchcraft hanno tirato fuori l'ennesimo eccellente disco, anche se qualcosa è cambiato, impossibile negarlo.

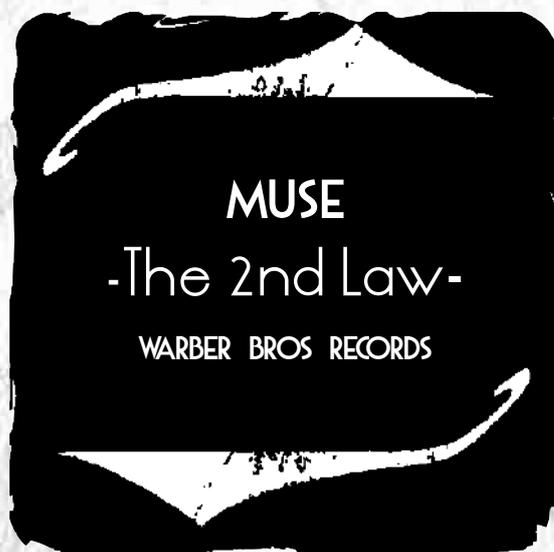
La produzione del disco è molto più pulita e moderna di quanto sia lecito aspettarsi, in evidente con-

trasto con la polvere che avvolgeva le registrazioni precedenti: aspetto che sicuramente non mancherà di indispettire i più intransigenti, ma che personalmente non riesco a vedere come un difetto. Non credo serva per forza una produzione che suoni antiquata per produrre della musica *seventies*. *Legend* è un genuino disco rock che ti stampa le canzoni in testa come non succedeva da tempo, grazie ad un songwriting sempre ispirato e alla meravigliosa uigola di Magnus che non ha perso un briciolo in potenza e potere evocativo.

Una ripartenza significativa quella dei nostri, utile sia per scoprirli che per ricordarci quale grande artista si cela dietro al nome Witchcraft.

La svolta

di Ilaria Rebecchi



Selezionati per voi: *Big Freeze*, *Unsustainable*, *Supremacy*

Ogni band ha il suo *turning-point* album, quello che ne segna irrimediabilmente il cambiamento: *Ok Computer* per i Radiohead, *Achtung Baby* per gli U2. Già con *Black Holes and Revelation* e *The Resistance* i Muse di *Origin of Symmetry* e *Absolution Showbiz* erano cambiati con quelle epiche sinfonie di matrice rock, tra assalti di chitarra, muri ritmici e voce protagonista.

Nel 2012 si esibiscono in chiusura delle Olimpiadi di Londra, incoronati band regina del momento, e fanno uscire *The 2nd Law*, che è quanto di più completo, musicalmente parlando, si possa sentire: un viaggio sonoro dal rock sinfonico ispirato ai

Queen e all'elettronica contemporanea, con musa la fisica e il secondo principio della termodinamica (secondo cui l'energia in un ambiente chiuso si disperde nell'ambiente circostante), spaziando dal coinvolgimento emozionale della soundtrack olimpionica *Survival*, a lullabies radioheadiane come *Explorers* e *Save Me* (che vede per la prima volta la voce del bassista Chris Wolstenholme al posto del sempre mattatore Bellamy), passando per gli electro-ritmi di *Isolated System* e per le turbolenze dubstep di *Unsustainable*, per *Supremacy* (inizialmente pensata per l'ultimo 007) e per le esaltazioni di rock U2-style della splendida *Big Freeze* e i 5/4 quasi

prog di *Animals*. Chiudono il cerchio *Madness*, primo singolo estrapolato da questa sesta e complessa opera del trio britannico, e *Panic Station*, divertente funky che echeggia agli Scissor Sisters.

Campionamenti, tributi all'evoluzione della musica, sinfonie a metà tra classicismo e modernità: *The 2nd Law* è un prodotto completo, articolato, multi-tecnologico e intimista nei testi al contempo, che spazzerà gli amanti della band agli esordi ed esalterà i meno conservatori, in un futuristico e avanguardistico esempio di eclettismo musicale contemporaneo.

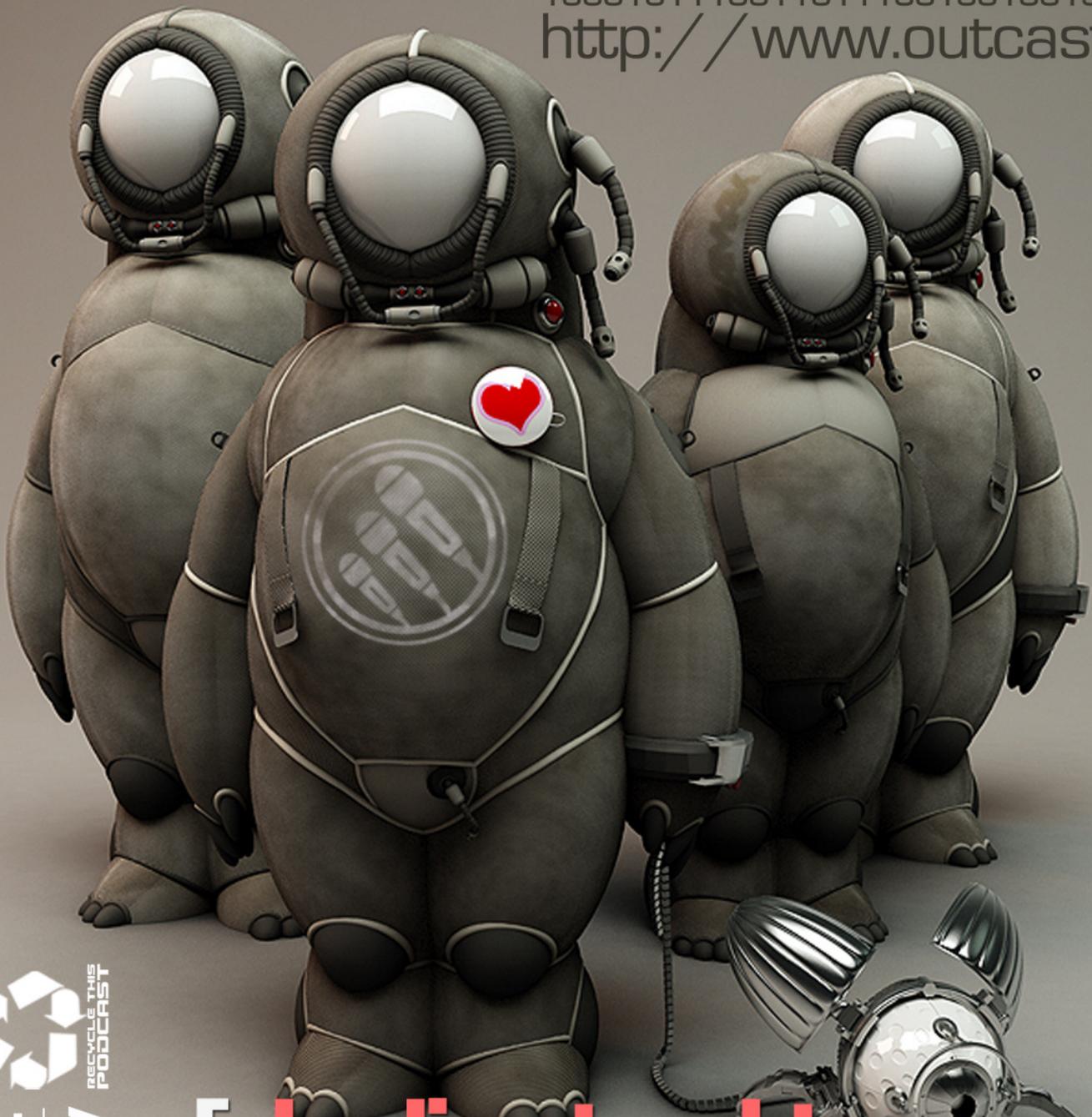
Delizioso ma difficile, totale e sconvolgente.

Outcast.it

videogaming borderline

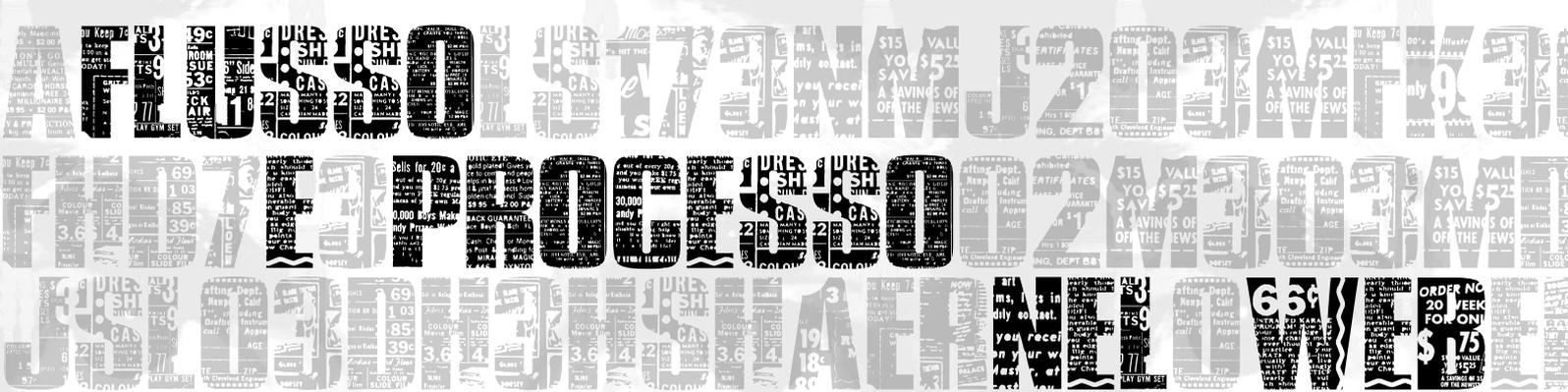


988891919881911191898118191881
<http://www.outcast.it>

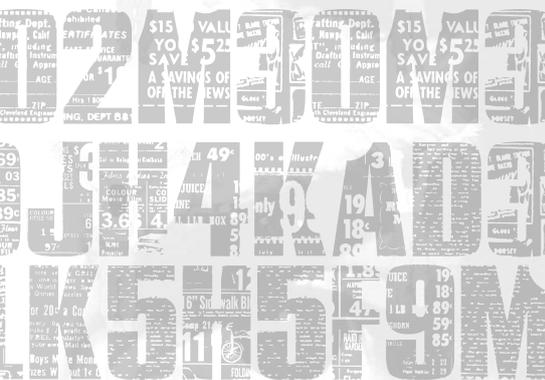


[dedicated to
borderline
players]





Illustrazioni di Domenico Barra <http://www.behance.com/dombarra> <http://dombarra.tumblr.com/>



Liberati dalla schiavitù del modello broadcasting, gli esseri umani non hanno tardato a trasformarsi, chi più chi meno, in autonome fonti emittenti al grido di "be your media". Piuttosto che continuare a subire palinsesti decisi da altri, si è iniziato a gozzovigliare con le appetitose opportunità offerte dai nuovi tools digitali: un vero e proprio banchetto alla Rabelais nel quale è via, via, scomparsa ogni distinzione tra flussi mainstream e antagonisti, cultura "alta" e "bassa", professionalità ed amatorialità, originale e copia. Una colossale sbornia i cui postumi continuano a obnubilare la mente di tanti (troppi) che pur dovrebbero, per vocazione intellettuale o ruolo sociale, affrontare i nuovi media con spirito critico.

Tra le prospettive maggiormente mistificatorie è agevole isolarne una che, resistendo sin dalle fasi aurorali dell'avvento dei nuovi media, può ben essere considerata un vero e proprio mito fondante della contemporaneità digitale; si tratta del "mito dell'interattività", rispetto al quale da molto tempo si sollevano voci critiche e, tra queste, una delle più autorevoli è quella di Lev Manovich (*Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano, 2004) che osserva come, applicando tale concetto unicamente ai nuovi media, si rischia di rimanere imprigionati in un'interpretazione strettamente letterale della parola "interazione", ovvero in

un'interpretazione che privilegia il concetto di "physical interactivity" (cliccare con il mouse, schiacciare tasti sulla tastiera ecc.) in luogo della "psychological interactivity" che è, invece, una caratteristica comune anche ai vecchi media. Relativamente all'interattività fisica è possibile osservare, come fa Florian Cramer (*Words Made Flesh: Code, Culture, Imagination*, Piet Zwart Institute, Rotterdam, 2005) a proposito della "classical interactive art", che spesso essa si riduce a una "behaviorist simulation of interactivity through a predefined set of actions and reactions".

L'utente è dunque chiamato semplicemente a schiacciare tasti qua e là secondo schemi rigidamente predefiniti dall'autore/programmatore e finisce per operare come le cavie utilizzate in quegli esperimenti (particolarmente in voga negli anni Sessanta) volti a verificare la risposta degli animali a determinate sollecitazioni visive o uditive. (...) Per Manovich il privato e l'individuale, cristallizzati grazie all'apporto dei media in una forma standardizzata e trasportati all'esterno, divengono di dominio pubblico e perdono la propria unicità in favore della massificazione.

(...) Mentre le tecnologie culturali della società industriale (cinema e moda) inducevano a identificarsi con l'immagine del corpo altrui, le tecnologie dell'età dell'informazione favoriscono invece un nuovo tipo di identificazione: verso la struttura mentale altrui. Se ciò è vero, e in

ADD LIKE FOLLOW SHARE COPY
COMMENT SEARCH LINK TWEET
PASTE REPLY REBBLOG PIN POK
ADD LIKE FOLL SHARE COPY
COMMENT SEARCH LINK TWEET
PASTE REPLY REBBLOG PIN POK
ADD LIKE FOLL SHARE COPY
COMMENT SEARCH LINK TWEET
PASTE REPLY REBBLOG PIN POK
ADD LIKE FOLL SHARE COPY
COMMENT SEARCH LINK TWEET
PASTE REPLY REBBLOG PIN POK
ADD LIKE FOLL SHARE COPY
COMMENT SEARCH LINK TWEET
PASTE REPLY REBBLOG PIN POK
ADD LIKE FOLL SHARE COPY
COMMENT SEARCH LINK TWEET



particolare se è vero che l'esperienza nel Web si esaurisce nel seguire sentieri disegnati da altri, è ancora possibile ritenere che sia l'utente a guidare effettivamente il proprio viaggio? Oppure è più corretto considerare il suo muoversi nel Web come un seguire una traccia?

Le traiettorie mentali altrui sono un pascolo sufficiente a saziare la fame della maggior parte degli utenti del Web

Un'immagine che potrebbe descrivere efficacemente tali dinamiche è quella di un uccello che vola in stormo: questi ha la "libertà" di distaccarsi dagli altri uccelli per compiere evoluzioni individuali, anche se finisce per rimanere *bloccato* nelle traiettorie che compie lo stormo. Ecco un fenomeno simile è quello che accade nel Web: l'utente è potenzialmente libero di dare vita a esplorazioni solitarie e di tracciare inediti e sorprendenti percorsi, nella realtà ciò che fa per la maggior parte del tempo è quello di seguire in maniera pedissequa i flussi principali, che – a ben vedere – altro non sono se non traiettorie mentali altrui. In altre parole, le traiettorie mentali altrui sono un pascolo sufficiente a saziare la fame della maggior parte degli utenti del Web.

Il fenomeno chiamato Web 2.0 è un felice terreno di osservazione da questo punto di vista; nei social network l'utente visita e si iscrive ai gruppi ai quali i propri amici/contatti hanno accordato la propria preferenza, naviga i siti preferiti da altri utenti che li hanno aggiunti ai propri *shared bookmarks*, predilige i video e i brani musicali al top

delle categorie "most viewed" e "most ranked", entra nelle *chat-rooms* con più ospiti, nei forum contribuisce ai topic con un più elevato numero di post, fruisce continuamente di contenuti "related", preferisce le pagine che figurano tra i primi dieci risultati del motore di ricerca consultato, legge articoli da rassegne stampa che altri hanno assemblato e così via, in una continua routine auto-referente. Come osserva Lovink: "The coded maxim here is: I want to see what you see" (*The Art of Watching Databases, Stichting All Media, Amsterdam, 2008*).

L'elemento più interessante è che tali flussi sono caratterizzati prevalentemente da un'esteticità diffusa. Al loro interno i contenuti sono quindi percepiti unicamente su un piano formale mentre ogni interpretazione semantica è semplicemente fuori discussione. Questi flussi rappresentano la vittoria finale del significante sul significato, in essi la ricorsività di forme standardizzate largamente condivise rappresenta l'elemento qualificante o, in altre parole, ciò che assicura la supremazia nella lotta per accaparrarsi l'attenzione (e i click) delle masse di internauti (...).

I social network e l'espropriazione della filosofia comunitaria

Oggi la filosofia comunitaria è stata espropriata dai social network commerciali ed è divenuta la bandiera dietro la quale i vari Twitter, Facebook, MySpace, Flickr, YouTube, LinkedIn, QQ in Cina, Cyworld in Sud Corea ecc., ammantano l'inganno perpetrato a danno di milioni di utenti inconsapevoli:





POKED





quello di aumentare il proprio valore economico grazie ai contenuti generati da utenti non retribuiti.

È doveroso segnalare come molti ritengono che vi sia consapevolezza negli utenti, anzi, alcuni come Michel Bauwens, sostengono ci sia un vero e proprio contratto sociale tacito per cui gli utenti accetterebbero che la propria attenzione sia monetizzata attraverso la pubblicità, finché questa non interferisce con le proprie pratiche di condivisione. Pur non negando che esistono moltissimi utenti che partecipano volontariamente a tale "economia dell'attenzione", continuo a ritenere che sui grandi numeri prevalga l'atteggiamento inconsapevole di chi è grato per gli strumenti che gli sono offerti "gratuitamente" e non si rende conto di essere espropriato a tutto vantaggio delle corporation proprietarie dei siti. A ben vedere, il fenomeno dei social network si inserisce perfettamente nella deriva immateriale dell'economia postfordista e, in particolar modo, in quel rigurgito di tardo capitalismo iperglobalizzato noto ai più come "capitalismo cognitivo"(...).

La strategia vincente del capitale internazionale è stata dunque quella di impadronirsi di istanze e pratiche pro-

prie della controcultura, *in primis* quella dello svincolamento della produzione culturale dal paradigma "lavoro-impiego", ma – come osserva Geert Lovink (*Zero comments. Teoria critica di internet*, Bruno Mondadori, Torino, 2008) – ciò ha finito per beneficiare solo i ricchi, che sono diventati ancora più ricchi. Il teorico olandese invita dunque a chiamarsi fuori dalla logica che domina il Web 2.0 per cui regalare i propri contenuti è diventata l'unica opzione disponibile.

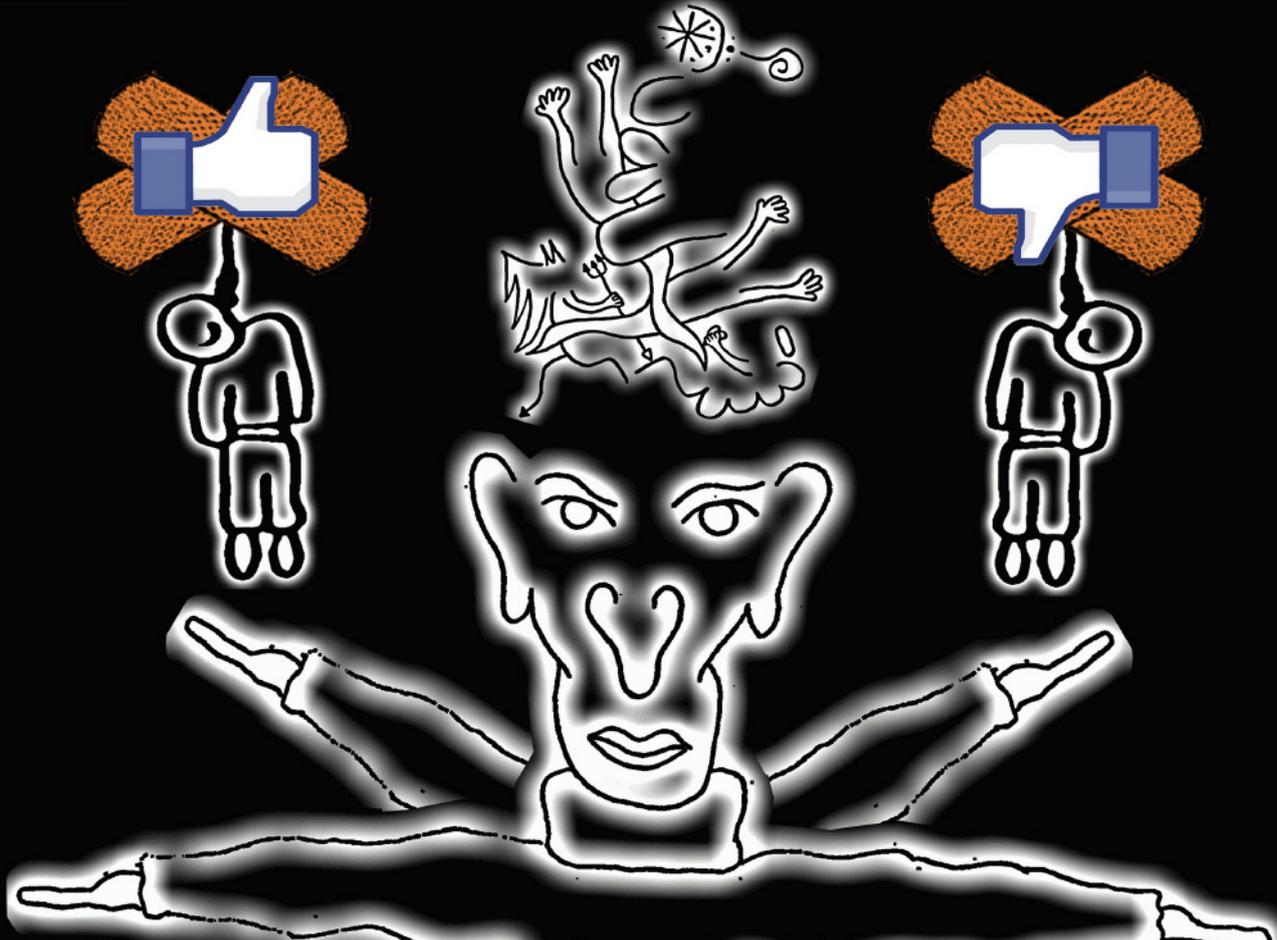
Il monolinguisimo è il meccanismo di cattura messo in opera dai social network

Pur condividendo in pieno l'analisi di Lovink è possibile essere piuttosto scettici sulle reali possibilità di una presa di coscienza a livello di masse, infatti il meccanismo di cattura messo in opera dai social network appare troppo potente, esso si fonda prevalentemente sul monolinguisimo. In un contesto di assoluta autoreferenzialità quale quello del social Web, gli utenti – parlando un'unica lingua – si concatenano l'un l'altro e danno vita a blocchi monolitici nei quali si sviluppano e si evolvono desideri e credenze. Se tutto nasce e si sviluppa all'interno del gruppo, se ci si li-

mita a ripetere le parole degli "altri", risulta difficile individuare linee di uscita ovvero idee e pulsioni che possano, attraversando il blocco, aprirlo all'esterno.

Nel senso di favorire la creazione e il mantenimento di "blocchi monolinguisici" operano proprio quelle tecnologie considerate dall'opinione prevalente, liberatorie e partecipative. In ciò è forse il maggiore paradosso del Web, le tecnologie che al suo interno sono preposte alla mobilitazione degli utenti, in realtà, non fanno altro che spingere gli stessi a incanalarsi dentro flussi ben definiti. Piuttosto che a conversare, si è continuamente chiamati a sottoscrivere idee, modalità e immagini, e ciò attraverso operazioni che il software rende soavemente leggere. È adorabile creare un link nel proprio *blogroll*, confermare la propria partecipazione a un evento, "seguire" qualcuno su Twitter, iscriversi a un gruppo, lasciare un feedback, sottoscrivere un feed, cliccare su *"I like it"*. La leggerezza che accompagna ciascuna di tali azioni permette di cancellare qualsiasi livello critico, un pensiero dissenziente, o comunque differente, è sprofondato sotto una tale complessità tecnologica che la sua emersione richiede uno





TO LIKE OR NOT TO LIKE



POWER TO THE PEOPLE

sforzo che risulta abnorme se confrontato alla gaiezza delle operazioni che consentono di assecondare il flusso. A ben vedere, a nessuno è negata la potenzialità e gli strumenti tecnici per esprimere la propria voce fuori del coro, ma la domanda è: perché dovrei farlo quando è così gratificante sguazzare in questa oasi di felicità insieme alla mia lista di amici (in costante crescita)?

Anche il pensiero critico è irreggimentato in flussi, esso va favorito purché sia "mainstream", purché segua trend maggioritari, e in tal senso, rilevare come sia molto più facile e popolare schierarsi contro Ahmadinejad, piuttosto che a suo favore, è banale ma di rara efficacia. Nel Web esiste un pensiero critico modaiolo, è "figo" creare un gruppo su Facebook contro lo sterminio delle balene ed è gratificante constatare l'adesione dei propri amici e degli amici degli amici, anzi si tratta di un'ottima occasione per sviluppare nuovi contatti con persone alle quali si è accomunati dal medesimo genuino sdegno ambientalista, ma si può definire questo un pensiero differente? (...)

Flusso e processo

Come osserva l'estetologo Ernesto Francalanci (*Estetica degli oggetti*, Il Mulino, Bologna, 2006), la realtà contemporanea, nel suo inesorabile tendere verso il virtuale, offre un paradosso che non ha precedenti

nella storia: quello per cui il soggetto è condannato a non potere chiudere gli occhi e quindi a non potere immaginare. Per conservare il controllo dell'immersione nel regno sconfinato delle immagini è infatti indispensabile tenere gli occhi aperti.

Ponendosi in tale prospettiva non si può sfuggire alla tentazione di affermare che l'esperienza estetica nel Web, tanto nei siti commerciali quanto nelle reti sociali e nella blogosfera, è stata ridotta a un viaggiare a occhi aperti (espropriazione della dimensione dell'immaginario), seguendo traiettorie e flussi definiti da altri (espropriazione della dimensione soggettiva), rendendo pubblici i propri processi mentali (espropriazione della dimensione privata).

La consapevolezza rispetto a tale triplice espropriazione potrebbe già di per sé rappresentare un'efficace argomentazione, tuttavia rimane ancora qualche passo da compiere per completare l'opera di demolizione del falso mito dell'interattività. In particolare, se ci si riferisce a un tipo d'interazione esclusivamente psicologica, bisogna concludere che quella che si svolge nel Web è un'esperienza falsamente interattiva. Il Web infatti diventa sempre più il campione insuperabile della comunicazione postmoderna, come tale contiene in sé e dà rappresentazione di ogni tesi e del suo contrario (...).

Non interagisco più, mi limito invece a saltare da un flusso all'altro

Nel momento in cui il Web è già tutto prima di qualsiasi mia azione io non interagisco più, mi limito invece a saltare da un flusso all'altro e, in definitiva, non vado da nessuna parte, rimango infatti, sempre e comunque, all'interno di questo accogliente utero materno. Non si interagisce dunque con il Web, si subisce invece, si è continuamente titillati e ciò induce a reazioni che la teoria dominante interpreta come interazioni.

Lascia il tuo feedback, metti nel carrello, sottoscrivi il *feed*, *add to your friends*, *search*, *get link*, *copy*, *past*, *share*, *skip*, *reply* ...; è tutta una grammatica di gesti che crea l'euforia di una creatività senza limiti, ma è soltanto un simulacro, un'immagine che si aggiunge alle altre che si incontrano durante il viaggio a occhi aperti nel Web e che, come queste, è vera e – *alla stessa maniera e nello stesso momento* – falsa.

I cittadini della network society si illudono di controllare il viaggio, credono di agire ma in realtà sono agiti dai memi che di volta in volta trasmettono, confondendoli per idee partorite dalla propria mente. Alla stessa maniera, essi sono agiti dalla tecnologia che mette loro a disposizione gli strumenti per la diffusione del meme e, fa-



cendo ciò, li obbliga a utilizzarli(...)

Se dunque il flusso di dati (la molteplicità dei flussi) è da considerare come il presupposto della contemporaneità digitale, ciò da cui tutto trae origine, è giunto ora il momento di chiarire a cosa esso prelude: il flusso prelude al processo (a una molteplicità di processi), ovvero a quella serie di configurazioni temporanee che costituiscono l'esperienza quotidiana. Il processo (che non è mai autonomo ma sempre indotto) è dunque tutte le azioni/interazioni che l'essere umano compie all'interno del mediascape; è tutti gli eventi che scandiscono il tempo di una network society; è tutti gli oggetti che si materializzano e quelli che rimangono nulla più di un progetto; è tutte le speculazioni intellettuali che è dato compiere (e tra esse questo articolo); è tutte le forme che, dandosi ai sensi umani, illudono che possano esserci rappresentazioni stabili del fluire (...). Qualsiasi tentativo di

soggettivazione, o più in generale qualsiasi pretesa di resistenza, a null'altro può precludere, infatti, se non a una disgiunzione di flussi e dunque all'accrescimento di una molteplicità, di per sé irriducibile.

In tale ottica anche il considerare le idee, le azioni, gli eventi e le forme che si manifestano nella cornice del concatenamento mediatico che avvince l'umanità, come un restituire, un ri-immettere nel flusso gli elementi che da esso sono stati prelevati, costituisce una prospettiva errata; essere avvinti nel sistema mediale digitale significa infatti essere all'interno del flusso e in tale condizione, nulla si preleva da esso e nulla gli si restituisce.

Se ciò è vero, bisogna concludere coerentemente che tutta l'esistenza, e dunque ogni esperienza estetica, avviene all'interno del flusso e si configura, al più, come un fare esperienza del fluire. Interagire assume quindi il valore di un rimestare l'acqua del mare o, a volere favorire una visione maggiormente

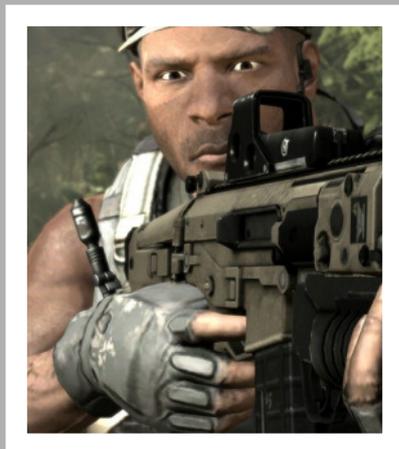


SOCIAL R-EVOLUTION

ottimistica, un'imparare a convivere con gli elementi che costituiscono e alimentano il flusso. Allo stesso modo, ogni tentativo di rappresentare il flusso è condannato a rimanere effimero, come lo è il fotografare la scia di qualcosa che è già andato oltre.

In definitiva, si può certo testimoniare, così come provare a spiegare il fluire e le manifestazioni del processo indotto dal flusso, ma non è mai dato di fare esperienza del flusso in quanto tale.

(questo testo è un remix tratto da: V. Campanelli, *Remix It Yourself. Analisi socio-estetica delle forme comunicative del Web*, CLUEB, Bologna, 2011).



di Matteo Bittanti

FRAMING GAYS IN THE MILITARY



La serie *Framing Gays in the Military* è una riflessione fotografica sull'inclinazione sessuale dei personaggi macho che l'industria dei videogame ha scelto per rappresentare il volto, anzi, *i volti*, dell'esercito simulato. La natura intercambiabile dell'avatar - la maschera che differenti giocatori indossano nel mondo virtuale - solleva questioni relative alla mascolinità, virilità e performatività degli utenti e delle loro controparti schermitiche.

È utile ricordare che l'omofobia è un fenomeno assai diffuso durante le sessioni di gioco online. Il termine dispregiativo "faggot" (in italiano, "frocio"), viene spesso indirizzato a quei giocatori le cui abilità sul campo sono considerate inferiori a quelli dei presunti giocatori eterosessuali. Questo comportamento è tuttavia sorprendente alla luce della manifesta natura omoerotica degli soprattutto bellici in prima persona, nei quali i giocatori, per lo più maschi adolescenti, si rincorrono e si inseguono brandendo la propria arma, un fallo perpetuamente eretto.

L'obiettivo di questi giochi (*Call of Duty*, *Brothers in arms*, *Medal of honor*, *Socom*) consiste, non a caso, nell'impregnare l'Altro di proiettili virtuali, l'equivalente videoludico del "money shot". L'eliminazione dell'avversario viene frequentemente accompagnata dall'atto dei "teabagging", nel quale un giocatore simula l'atto di inserire il suo scroto nella bocca del personaggio appena ucciso. Questo atto di dissacrazione del cadavere virtuale, che mima l'atto di inserire una bustina del te in una tazza, presenta evidenti implicazioni sessuali.



Framing Gays in the Military si ispira - e al tempo stesso omaggia - due opere in particolare: *One Vision: Hollywood Soldiers* (2003-2007) di Edra Soto Fernandez e *Gays in the Military* (1991) di Donald Moffett. La prima è una serie di ritratti fotografici dei militari americani celebrati dal cinema hollywoodiano. Soto solleva interessanti questioni sulla percezione sociale della guerra attraverso la sua rappresentazione filmica. L'opera di Moffett, consiste, invece, in una serie di disegni annotati di illustri militari delle epoche passate. Le didascalie dell'artista non lasciano alcun dubbio

in merito alle inclinazioni sessuali dei soggetti rappresentati. Laddove *Gays in the Military* criticava il rifiuto del Pentagono di ammettere apertamente il ruolo svolto da militari omosessuali nelle forze armate, *Framing Gays in the Military* sollecita lo spettatore a prestare attenzione al diritto dei giocatori gay - e dei rispettivi avatar - di performare la propria identità nei campi di battaglia digitali.

Framing Gays in the Military investiga, inoltre, la natura dello "sguardo maschile" nei videogame: le fisionomie, pose e gesti che l'industria dei videogame utilizza per promuovere

prodotti in bilico tra intrattenimento e propaganda. Gli screenshots originali sono stati modificati e alterati per adeguarsi al formato della pellicola Polaroid. Questo atto di appropriazione è, prima di tutto, un gesto di resistenza politica.

Infine, *Framing Gays in the Military* invita l'audience a ripensare in modo critico la relazione tra simulazione, rappresentazione e performatività nell'era dei simulacri. Istanze che costituiscono, informano e definiscono il significato (o assenza di) nei mondi che abitiamo oggi: il reale e il virtuale.



un salto nella rete

//breve storia del multiplayer online

di Dario Oropallo

S secondo la definizione di Wikipedia Italia, per gioco "s'intende un'attività volontaria e intrinsecamente motivata, svolta da adulti, bambini, o animali, a scopo ricreativo" e, successivamente, "alcuni giochi possono coinvolgere un solo giocatore (si parla di "solitari"), ma, nella maggior parte dei casi, essi prevedono una competizione tra due o più partecipanti".

Nessun videogioco può essere definito totalmente solitario, poiché è sempre esistito un fuorigioco in cui i giocatori si scambiavano informazioni e dritte su questo o quel livello: questa interazione esiste sin dalla nascita degli arcade ed è viva ancora oggi, incarnata in forum, siti di consigli e walkthrough su YouTube. È necessario parlare dei numerosi tentativi di coinvolgere un maggior numero di partecipanti in-gioco, il famigerato multiplayer.

Multiplayer

È una parola che nasconde una componente importante e amata dai giocatori. D'altronde il coinvolgimento di altre persone risponde a una serie di bisogni innati a cui l'intelligenza artificiale non può rispondere. La necessità di questa "modalità" è già presente in *Pong* e in altri progenitori del media e ricopre un

ruolo di primo piano in molti videogiochi dell'età dell'oro degli arcade.

Le sale giochi sono ricordate con così tanto fervore e nostalgia perché rispondevano pienamente ai bisogni dei loro clienti, unendo competizione, collaborazione in-gioco e fuori-gioco; per molto tempo la differenza tra gioco arcade e gioco casalingo è passata anche per questi elementi. Il multiplayer casalingo diventerà realtà solo durante la seconda generazione di console giapponesi e, per la precisione, nell'estate del 1992: la conversione di *Street Fighter II* e l'uscita di *Super Mario Kart* segneranno indelebilmente il panorama videoludico, trasformando il Super Nintendo in un campione d'incassi mondiale e presentando per la prima volta una valida alternativa agli arcade. Era il primo passo di una modalità che non avrebbe mai più abbandonato i videogiochi per console.

Online

La scena PC presentava alcune differenze rispetto alla situazione delle console: sin dall'inizio si era tentato, spesso con risultati incoraggianti, di realizzare partite tra concorrenti umani anche a distanza tra loro. Ma è solo negli anni '90 che si giungerà alla svolta nel network gaming, con le uscite di *Doom* e *Neverwinter Nights*. Rifletteremo sull'importanza del gioco *Stormfront* più

avanti, mentre ci preme dare immediatamente spazio all'opera magna di Romero e Carmack.

La id Software riuscì a riunire in un solo gioco una vasta (e appassionante) avventura in solitario, una modalità cooperativa solida e, soprattutto, una modalità competitiva devastante: il deathmatch, nome creato dallo stesso Romero, sarebbe diventato una costante del genere FPS (e non solo), divenendo la colonna portante di molti titoli di grande successo e facendo la fortuna di moltissime software house – da *Counter Strike*, mod per *Half Life* di Valve, a *Call of Duty* di Infinity Ward, passando per *Unreal Tournament* di Epic Games e *Halo* di Bungie.

Questi (e molti altri) videogiochi non hanno solo cambiato il nostro modo di vivere il multiplayer prima su PC e poi, grazie all'impegno di SEGA e Microsoft, su console, ma hanno dato un nuovo aspetto all'industria dei videogiochi, condizionandone le tendenze e contribuendo in maniera determinante al suo assetto attuale. Il segreto degli FPS e dei loro emuli è insito nell'applicazione di un istinto atavico, nell'intuitività della battaglia, nell'adrenalina scatenata dalla vittoria.

RPG

Torniamo leggermente indietro nel tempo, rivolgendo lo sguardo ai giochi di ruolo e alle loro evoluzioni multiplayer, strada diversa e forse più interessante rispetto alla pura competizione degli sparattutto.

Replicare modalità tipiche del gioco di ruolo è sempre stato uno degli obiettivi impliciti di molti sviluppatori: l'apertura al multiplayer è il modo migliore per riportare su schermo le meccaniche tipiche del gioco di ruolo cartaceo. Il successo della serie *Ultima* spinse la TSR a vendere i diritti per la creazione di videogiochi basati su *Advanced Dungeons & Dragons*.

Acquisita dalla Strategic Simulations, Inc. (SSI), la licenza diede il via a vari videogiochi basati sul motore grafico denominato, dal colore delle confezioni di questi, Gold Box. *Neverwinter Nights* fu il risultato di una collaborazione tra AOL, Stormfront Studios, SSI e la stessa TSR: l'aspetto tecnico ricalcava proprio i titoli Gold Box, mentre lo sviluppo era cominciato nel 1987 in un duplice formato, testuale e grafico. Nel 1989 Stormfront cominciò a lavorare con SSI a un gioco su *Dungeons & Dragons* che utilizzasse lo stesso engine degli altri Gold Box e, qualche mese dopo, si accorsero che era tecnicamente possibile utilizzarlo per creare un gioco online con una grafica – tutti i primi RPG online erano esclusivamente testuali.

In una serie di incontri tra San Francisco e Las Vegas, Steve Case e Kathi McHugh di AOL, Jim Ward della TSR e Chuck Kroegel della SSI, Don Daglow e il programmatore Cathryn Mataga della SSI convinsero le varie aziende che il progetto era realizzabile. *Neverwinter Nights* fu pubblicato nel 1991, guadagnandosi il titolo di primo



gioco di ruolo online con elementi grafici e riscuotendo un successo tale da spingere AOL a mantenerlo attivo fino al 1997, quando la società si scontrò con la TSR per i diritti riguardanti la licenza di gioco e decise di chiudere i server.

Il segreto di questo successo furono senza dubbio le numerose e vivaci gilde, particolarmente attive nel coinvolgere i loro membri nel mondo di gioco. Ma sarebbero passati pochi mesi dall'uscita di un nuovo videogioco che, unico per genere, sviluppo e gameplay, avrebbe chiaramente indicato la strada del futuro: *Ultima Online*.

Il creatore, Richard Garriott non è un uomo qualsiasi: britannico naturalizzato statunitense, figlio di Owen K. Garriott, ingegnere e astronauta, cominciò sin dalle scuole superiori a interessarsi e a studiare programmazione, creando dei giochi di ambientazione fantasy (nei quali si dava il soprannome, derivato dal suo accento britannico, di Lord British) che poi regalava agli amici. Con gli introiti del suo primo progetto regolarmente commercializzato, un lavoro amatoriale intitolato *Akalabeth: World of Doom*, poté pagarsi l'università, concludendo i suoi studi. Garriott è stato uno dei primi sviluppatori a creare una propria etichetta privata, la Origin, sotto la quale ha pubblicato e distribuito tutti i suoi titoli usciti dal 1983 al 2004. Tra questi vi è anche *Ultima Online*: la realizzazione di un'idea di un mondo fantasy che coinvol-

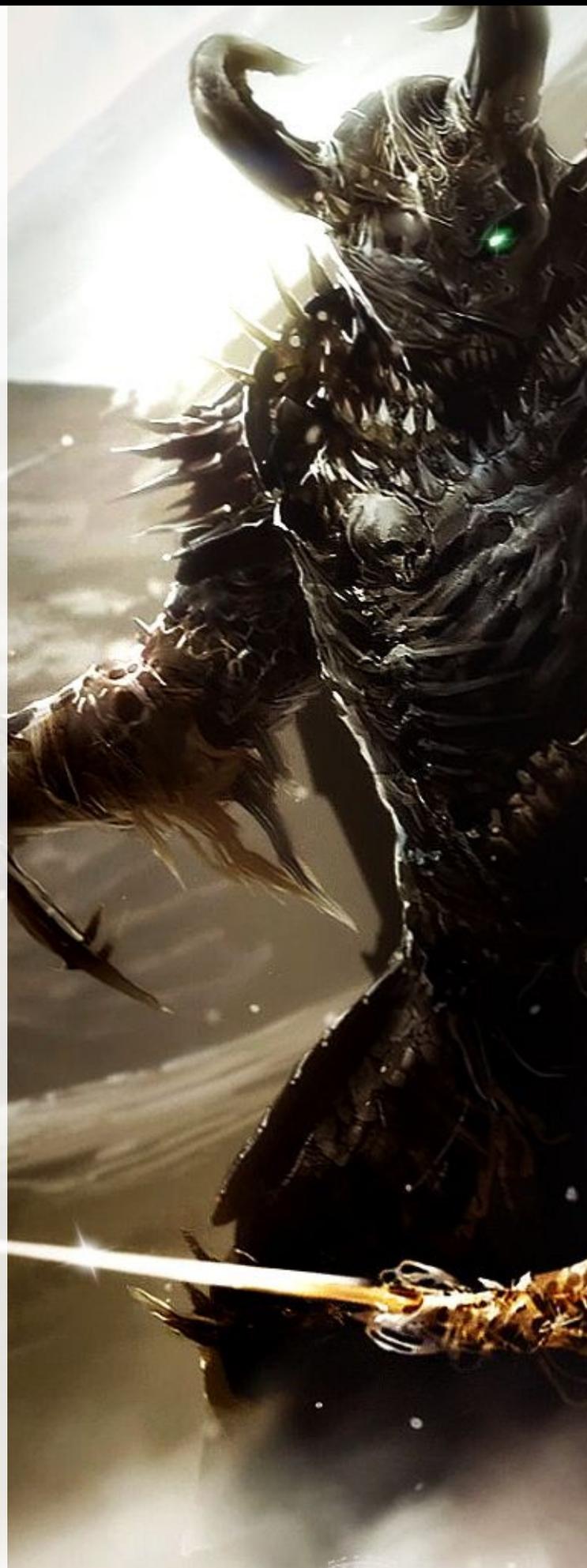
gesse migliaia di persone allo stesso tempo, riunendo e migliorando, sia meccanicamente che tecnicamente, le caratteristiche di altri giochi online come *Neverwinter Nights*.

Con un team iniziale composto di quattro persone – Garriott, Starr Long, Rick DeLashmit e Raph Koster, diventato in breve il lead designer del progetto – i lavori sul gioco cominciarono ufficialmente nel 1995 e la sua prima apparizione in pubblico risale al 1996. A ridosso dell'uscita, *Ultima Online* era già particolarmente popolare, raggiungendo la quota di centomila iscritti paganti sei mesi dopo l'uscita, malgrado i grossi problemi di lag. Le iscrizioni continuarono a crescere per molti anni, raggiungendo un picco di duecentocinquanta account paganti. Questo fece di *Ultima Online* il primo MMORPG (termine coniato dallo stesso Garriott) della storia e il primo ad avere un notevole successo.

Oggi

Durante la fine dell'estate abbiamo assistito all'uscita di *Mists of Pandaria* e *Guild War 2*, MMORPG d'indubbio successo, e nel corso del mese assisteremo all'uscita di numerosi videogiochi con modalità multiplayer online particolarmente elaborate, come *Halo 4*.

Parleremo sicuramente di queste e, inevitabilmente, esse avranno una certa influenza sul nostro giudizio: per questo abbiamo deciso di proporvi questa breve (e di certo incompleta) storia del multiplayer online.





INDIE HORROR

di Enzo D'Armenio



Da genere forte dell'era 32-bit, l'horror sta ormai sparendo dalle priorità dei publisher più grandi, per trovare un parziale riscatto solo grazie al coraggio e alla libertà espressiva di alcuni sviluppatori indipendenti, che stanno puntando esattamente su quelle caratteristiche che i colleghi titolati hanno abbandonato o non hanno mai percorso. La prima motivazione dell'attuale deriva action sembrerebbe legata a questioni puramente creative, dato che l'originalità non è mai stata un fattore cruciale in questo genere di produzioni, e anzi a ben guardare si nota come i titoli più importanti abbiano sempre pescato a piene mani da celebri ispiratori, soprattutto cinematografici e televisivi. Immediate le somiglianze tra *Resident Evil* e la tetralogia a base di zombie di Romero, così come è netta la vicinanza tra *Dead Space* e i primi *Alien*, con qualche spruzzatina di *2001: Odissea nello spazio*. Persino *Silent Hill*, sebbene in misura minore, e soprattutto *Alan Wake*, si sono affidati a luoghi e temi ereditati con poche modifiche da *Twin Peaks*. Eppure questo sospetto, sebbene fondato, deriva probabilmente da un quadro più complesso, legato a tre grandi opposizioni, che illuminano il tema da altri punti di vista. Nel caso dei grandi publisher, spiegano la difficoltà e la reticenza a sviluppare titoli dai forti connotati horror; nel caso degli indie, invece, è possibile ottenere, per sottrazione, gli ingredienti su cui gli sviluppatori stanno puntando per acuire l'effetto opposto.

Abbiamo innanzitutto la problematica opposizione tra paura e divertimento: si

tratta di due effetti difficili da coniugare, e dando un'occhiata alle vendite degli ultimi, veri tentativi di videogiochi horror - *Silent Hill: Downpour* su tutti - sorge il sospetto che i giocatori che si lamentano della mancanza di panico siano decisamente minori rispetto a chi poi premia effettivamente la paura con il proprio denaro. Il punto starebbe nel riuscire a collegare meccaniche di gioco soddisfacenti - da cui si spiega la virata action - con momenti di puro terrore, un binomio che salvo rari casi non è mai stato raggiunto: possiamo davvero biasimare quegli sviluppatori che dopo avere realizzato un gunplay profondo e strutturato, decidano infine di rinunciare alla componente più legata alla paura? Il titolo che viene in mente in questo caso è *Doom 3*, forse il tentativo più compiuto di connettere queste due tendenze, e non certo il capitolo più amato della saga di Carmack. Quanto agli indie, si sono solitamente affidati a due strade: o hanno ignorano del tutto la componente legata al divertimento, spingendo quindi l'acceleratore solo sul terrore, oppure hanno indirizzato la prima in maniere interessanti. Al primo gruppo partecipano tutti quei titoli che iniziano in medias res, portandoci direttamente in luoghi spaventosi e senza premesse narrative: che sia una foresta, un manicomio o un ospedale, ci ritroviamo in luoghi sconosciuti, spesso al buio, e dobbiamo semplicemente avanzare. Esempi di questa larga tipologia sono *Fibrillation*, *Slender*, *Toward the Light*, *Candles* e *Inside*. Se gli ultimi tre sono quasi degli esperimenti, seppur compiuti, i primi sono invece più

strutturati, e anzi dotati anche di un certo gusto e ricercatezza grafica. Un altro espediente utilizzato per articolare il terrore rispetto al divertimento, è quello di legarlo a situazioni per così dire stealth. *Lone Survivor*, creando sofisticati effetti tensivi nonostante la rappresentazione grafica minimale in pixel art, è un po' l'emblema di questa soluzione, una sorta di schiaffo morale agli investimenti multimilionari dei "big".

La seconda opposizione è invece generata da una caratteristica fondante del mezzo, almeno se posta accanto a forme mediali più tradizionali. Il videogioco ci obbliga in un certo senso ad agire, a farci vivere, sebbene in forma mediata, in luoghi inospitali e tetri, amplificando di molto gli effetti di tensione. La differenza, presentata banalmente, è che mentre nel cinema siamo in un certo senso testimoni degli eventi, e la paura è più che altro legata alla preoccupazione e immedesimazione che si genera nei confronti di personaggi posti situazioni estremamente negative, nel videogioco siamo invece costretti a dirigerci verso questi stessi pericoli, ad andare là dove sappiamo che la minaccia ci aspetta, un meccanismo che rischia di allontanare il pubblico proprio per la sua estrema efficacia. Almeno così sembra stando alle dichiarazioni di Laura Miele, boss del reparto marketing di EA Games, che ha giustificato proprio con l'eccesso di paura l'introduzione di una modalità co-op in *Dead Space 3*. Ancora una volta gli indie scavalcano questa opposizione o ponendo l'enfasi proprio sul terrore, non accettando compromessi commerciali, oppure dosando in maniera oculata regimi di visibilità e di movimento in progetti di grande eleganza. Titoli come *Penumbra* e *Amnesia: The Dark Descent* di Frictional Game, azzerando le capacità offensive del personaggio che si controlla, incoraggiano lo scatenarsi di sentimenti disforici quasi ancestrali. Le soluzioni principali, di fronte alle spaventose minacce, sono quasi sempre tre: o si tenta di nascondersi, o si utilizzano arnesi di difesa

rudimentali, o si fugge il più lontano possibile. Più in generale, grazie a questo genere di accorgimenti, i titoli indie ricordano l'ingenuità di alcuni personaggi dei film, che si dirigono inspiegabilmente verso i posti più oscuri e pericolosi. Solo che questa volta quei personaggi ingenui siamo noi.

Immediatamente collegata a questa, abbiamo la terza problematica opposizione, che riguarda invece l'evoluzione formale del mezzo, che in questi ultimi anni si è spinto sempre più verso una fluidità e continuità dell'azione, sebbene con risultati alterni. Dai FMV, tecnica di rappresentazione abusata negli anni '90 grazie alla sua spettacolarità, si è passati a filmati in game, sostituzione necessaria per mantenere coerenza e ritmo tra cutscenes e giocato. Si è poi passati a un espediente generalmente visto male dai giocatori hardcore, i cosiddetti quick time event, ulteriore tentativo di collegare le dette cutscenes senza lasciare al giocatore il ruolo di semplice spettatore. Questa tendenza alla fluidità è in ovvia contraddizione con il funzionamento di base dei titoli horror. Essendo il risultato di un'attenta gestione delle attese e dei saperi, di una grande quantità di espedienti visivi e tattili - soprattutto l'opposizione tra il potere vedere qualcosa di orribile ma non potere agire, e viceversa - la tensione è l'esatto opposto di un'azione fluida. Più in generale, questo dualismo si riflette su due opposte filosofie di design. Forzandone i contorni senza considerare le ovvie sfumature, abbiamo da un lato videogiochi che ci fanno sentire padroni di ogni sfaccettatura, infarciti di segnalatori ambientali e tutorial in sovraimpressione, e dall'altro titoli che invece fanno dell'ospitalità il proprio marchio di fabbrica. Il primo celebre esempio, sebbene non strettamente di genere, è *Limbo*. Generalmente parco di informazioni e molto cruento nella rappresentazione dei pericoli, in alcuni punti costringe, per la prosecuzione delle vicende, ad avvicinarsi pericolosamente alle zampe



acuminate di giganteschi ragni. Discorso del tutto simile per *Dear Esther*, anch'esso non specificamente horror, ma riempito di fasi in cui il soprannaturale fa la sua comparsa in punti in cui il passaggio del giocatore è obbligatorio. Entrambi gli esempi rivelano uno degli stratagemmi più efficaci degli indie horror: quello di farci forzatamente avanzare verso luoghi che sappiamo spaventosi. Nel caso di *Anna*, avventura italiana di DreamPainters, dobbiamo addirittura innescare l'orrore partecipando a elaborati riti occulti; il recente *Paranormal*, invece, quasi ribalta la normale concezione del videogame. Se di solito è il giocatore a gestire uno spazio realizzato con lo scopo di divertirlo, in questo caso è l'ambiente stesso che sembra giocare con le paure del giocatore, manipolando l'arredamento dell'abitazione, facendo fluttuare la telecamera, chiudendo porte e generando incendi autonomi, attorno a cui si radunano sinistri manichini di legno.

Non mancano infine prodotti di più difficile catalogazione, ma che anzi spiccano proprio per la loro originalità. Tre esempi, in particolare, ci sembrano rappresentativi: *DayZ*, una stupefacente mod di *ARMA 2* che ci immerge in uno scenario apocalittico multigiocatore, e in cui a spaventare, oltre alle gigantesche orde di non morti e alla debolezza e vulnerabilità del nostro avatar, è

l'impossibilità di continuare la partita dopo la sconfitta, espediente indicato con l'appellativo di permadeath. Il secondo esempio è invece *Sonar*, in cui anziché muovere un personaggio, muoviamo la sua rappresentazione su un dispositivo, dato che un incidente l'ha costretto al buio, e l'unico modo per orientarsi è proprio il dispositivo che utilizziamo, basato su onde sonore che forniscono una rappresentazione stilizzata dell'ambiente. Inutile dire che la comparsa di un altro puntino blu, oltre a quello che simboleggia il personaggio sotto il nostro controllo, è sintomo della comparsa di una minaccia sconosciuta. Infine, abbiamo titoli quali *SCP-087*, che generano mappe random composte da lunghe e buie discese in soggettiva, interrotte solo dalla comparsa di spaventose creature. Meritano menzione anche *Project Zomboid*, horror urbano con visuale isometrica, e *Lucius*, uscito proprio in questi giorni, in cui per una volta vestiamo i panni della minaccia anziché doverne sfuggire. E con *Outlast* appena annunciato, e thechineseroom attiva su due titoli - *Everybody's Gone to the Rapture*, seguito apocalittico di *Dear Esther* e *Amnesia: A Machine for Pigs*, in sviluppo assieme a Frictional Games - sembra che il genere horror sia ormai in mano a sviluppatori che non hanno alcuna paura di fare paura.



Players, ora compatibile con il portariviste

Scopri come ordinare la tua copia su www.playersmagazine.it



Emanuele Bresciani

Electric Blue Skies, già precedentemente comparso su queste pagine, è un sito dedicato alla fotografia videoludica. Questa nuova frontiera dell'arte fotografica è comunemente chiamata Videogame Tourism, in quanto spesso e volentieri si allontana da quello che dovrebbe essere il centro dell'azione ludica per dedicarsi a ritrarre paesaggi, personaggi e particolari architettonici all'interno di uno scenario. Elementi che normalmente vengono trascurati dal videogiocatore o dal regista stesso del gioco - focalizzati sugli input invece che sul vero e proprio dettaglio - eppure così fondamentali per dare un'anima, e un senso artistico, a quell'insieme di immagini e suoni che danno vita all'esperienza ludica.

L'attitudine a fotografare videogiochi esiste da sempre, sin da quando è possibile salvare immagini di schermate PC sul proprio hard-disk, ma solo in tempi recenti i fotografi virtuali hanno accesso alla possibilità di rimuovere tutta una serie di ostacoli (HUD invasivi, antialiasing, risoluzioni ridicole, telecamera fissa) che congiuravano contro la sensazione di trovarsi davanti alla fotografia di un paesaggio virtuale. Oggi, chiunque voglia, può fotografare le lande di Halo (per fare un nome conosciuto) esattamente come farebbe nella propria vita reale, in vacanza, con la Reflex al collo.

Nato a fine 2010, EBS è parte di una comunità in continua espansione, seppur ancora di nicchia. I fotografi digitali dotati di proprio sito si contano sulla punta delle dita, mentre su siti social-fotografici, come Flickr e Tumblr, si contano una decina di nomi interessanti mentre scrivo queste righe. Il sottoscritto, Emanuele Bresciani, ciao a tutti, è al momento l'unico italiano conosciuto a livello internazionale, anche per la scelta della lingua inglese per i testi e le descrizioni delle fotografie.

È un piacere e un onore condividere le mie foto con i lettori di Players, sperando di contribuire alla diffusione anche in terra italica di questo fenomeno.

















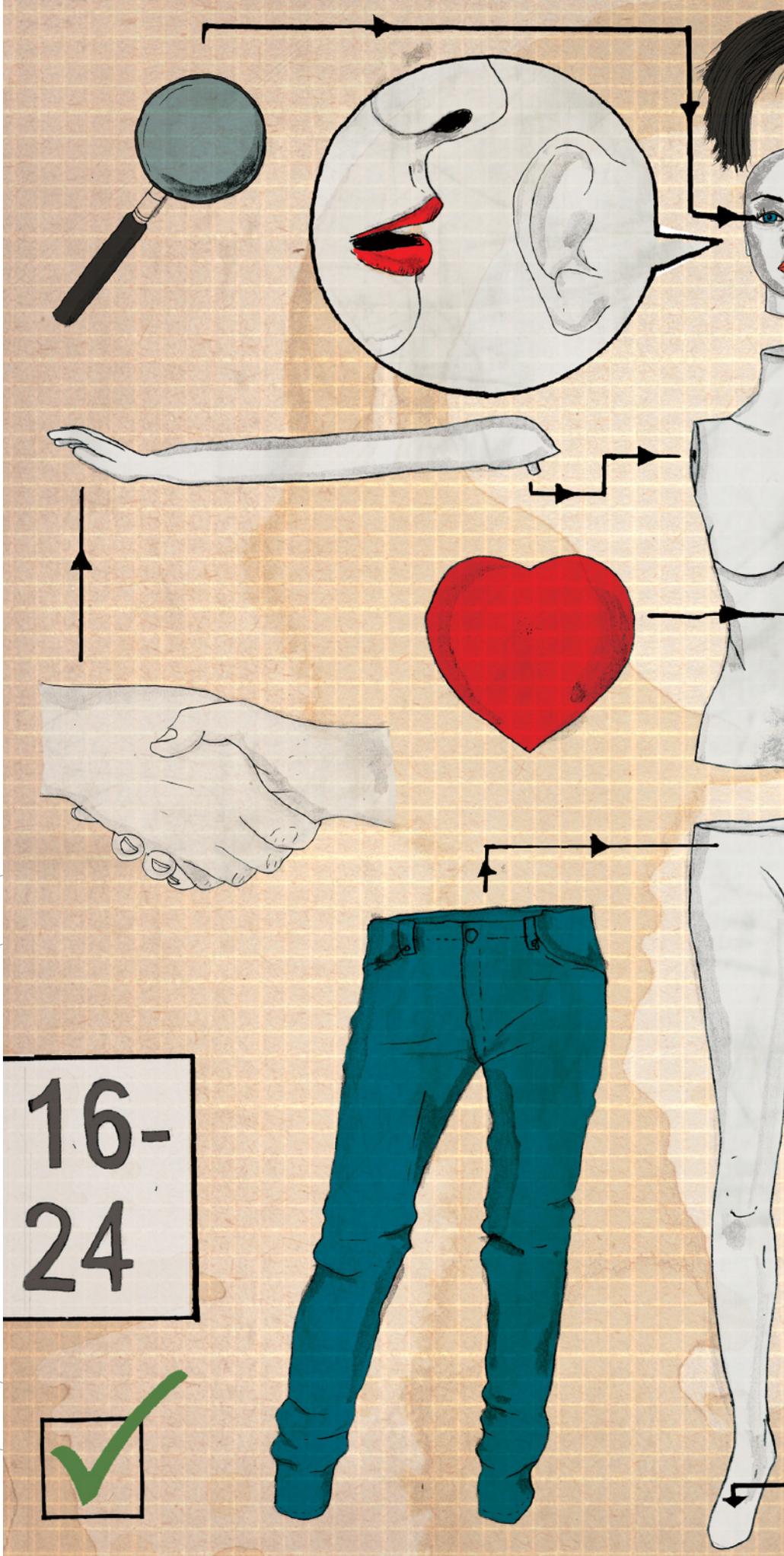




di Andrea Chirichelli

JAY TAY LOR

STILE CONCETTUALE





Jay Taylor, nome di battaglia Scribblejay, si laurea nel 2005 in grafica presso l'University of Central Lancashire e inizia subito a farsi apprezzare da clienti internazionali quali The Guardian, The Independent, Virgin, Marmite, The Advocate, Out Magazine e molti altri. L'arte di Jay Taylor legge e commenta il presente, illustra il sociale e alterna uno stile tradizionale ad abbinamenti e suggestioni più oniriche e creative. Ogni disegno viene prima realizzato a mano con tecniche classiche e solo in un secondo momento trasformato in illustrazione al computer. Il suo sito di riferimento è <http://www.scribblejay.co.uk/>

Fig. 1

