

E finalmente gli alieni non atterrarono negli USA, ma scesero in Sudafrica. Una scelta ben ponderata? No, assolutamente, in questo piccolo gioiellino della fantascienza cinematografica, gli alieni non arrivano sul nostro pianeta per darci ultimatum, per mangiarci, per conquistarci, per usarci come rito di passaggio per i loro guerrieri e neppure per portarci messaggi di pace e di amore, no, niente di tutto questo.

La loro astronave, sospesa nel cielo di Johannesburg, è mal funzionante, i suoi piloti, i suoi capi e i suoi scienziati sono scomparsi (tranne uno, colui che riuscirà a ripartire col figlio) a causa probabilmente di qualche epidemia e gli unici superstiti sono le creature inferiori, più umili ed ignoranti, non in grado di badare ad una nave spaziale.

Così questi strani artropodi dal linguaggio a schiocchi, ribattezzati gamberoni vengono confinati, con addosso un bel codice a barre..., per anni in un bel ghetto sudafricano, tra baracche fatiscenti, nuova casta di paria nel Sudafrica dell'apartheid, disprezzati anche da coloro che li avevano preceduti in quelle stesse baracche; quando si trova qualcuno da mettere alla base della piramide gli esseri umani non si tirano mai indietro, anche se per loro la cima rimane pur sempre lontana e irraggiungibile.

Il regista Neill Blomkamp al suo film d'esordio è, a quanto pare, un prediletto di Peter Jackson (qui infatti produttore) e di Ridley Scott, da noi era finora conosciuto per le videoclip pubblicitarie delle auto che diventavano Transformers.

Basandosi sul proprio vissuto di sudafricano, con ricordi profondi delle diversità razziali, degli scontri violenti tra chi vuole mantenere il proprio stato sociale e chi è in cerca di riscatto, degli slum allucinanti nei quali pure vivono esseri senzienti, Blomkamp ci cala in un film molto particolare, dal taglio tra il documentario e il servizio da TG, molto realistico e per questo ancora più crudo ed allucinante; pur essendo un film a basso budget gli effetti speciali sono notevoli, i gamberoni realistici e l'astronave incombente nel cielo della città è angosciante, un ulteriore problema per una terra che ne ha già tanti. Gli alieni tirano a campare tra cibo per gatti e carni di varia provenienza, gli esseri umani quanto ad alienità se la cavano bene come sempre, tra coloro che sono in perenne ricerca di armi sempre più potenti (e per questo non esitano di fronte a nulla) a quelli che, di diversa etnia, i nigeriani, cercano di assorbire il potere degli alieni mangiando le loro carni, la tecnologia più avanzata infiltrata dai riti tribali.

E in mezzo il povero protagonista, che per avere voluto guardare l'abisso troppo da vicino ci si ritrova dentro, ma resterà l'unico capace di un gesto d'amore, alla fine nei confronti della moglie, umano ormai ibridato con alieno e proprio per questo ancora più solo ed, è il caso di dirlo, un vero bastardo agli occhi degli uni e degli altri.

DISTRICT 9 dimostra che la fantascienza nelle mani di registi e sceneggiatori capaci è ancora molto vitale, senza eccessi di effetti speciali e attori famosi sono le idee che contano e i messaggi che vengono trasmessi; insieme ad Avatar ha riportato il cinema di fantascienza agli Oscar dopo un oscuramento durato parecchi anni.

(Claudio Battaglini)



DISTRICT 9

DISTRICT 9

USA, Sud Africa
2009

Regia

Neill Blomkamp

Interpreti

Sharlto Copley, David James, Jason Cope, Vanessa Haywood, David James

Soggetto e scenegg. N. Blomkamp e Terri Tatchell	Scenografia Philip Ivey	Fotografia Trent Opaloch	Musica Clinton Shorter	Montaggio Julian Clarke	Effetti Image Engine Design, Weta Workshop	Produttore Peter Jackson, Carolynne Cunningham	Produzione WingNut Films
--	-----------------------------------	------------------------------------	----------------------------------	-----------------------------------	---	--	------------------------------------



A Libria, non meglio precisata società futura, le guerre sono state bandite attraverso l'utilizzo del Proziium, farmaco inibitore delle emozioni, che tutti sono obbligati ad assumere giornalmente pena la morte. Il controllo della società è garantito da una organizzazione chiamata Grammatron attraverso i Cleric, speciali agenti di polizia, i quali hanno il compito di stanare e uccidere i cittadini ribelli.

Confuso dopo la morte della moglie, giustiziata per essersi sottratta alla cura, l'agente John Preston inizia un pericoloso viaggio alla (ri)scoperta delle emozioni e dei sentimenti, trascinando con sé un'umanità in cerca di riscatto.

La visione di EQUILIBRIUM rimanda ad un universo distopico che, chi ama la *sf*, ha già chiaro nei tratti essenziali grazie a capolavori della letteratura quali FAHRENHEIT 451, 1984 e IL MONDO NUOVO. Il regista Wimmer, sceneggiatore dell'ottimo LA REGOLA DEL SOSPETTO, alla sua prima regia confeziona un film per molti versi interessante, senza peraltro convincere pienamente.

L'aspetto meno convincente del film risiede nella scarsa originalità dello spunto iniziale, quasi che la genesi della storia sia stata arbitrariamente sottratta alla spietata regola del Tempo, presa a due mani dalla metà del XX secolo (chi ha detto nazismo?) e catapultata nel futuro sotto forma di setta simil-clericale (non solo nell'aspetto ma anche nel nome, gli agenti – detti cleric – somigliano a dei preti un po' metallari) solo per giustificare il tentativo di “travestire” una storia già conosciuta in modo da farla sembrare nuova.

L'idea di partenza è datata, superata dalla realtà di oggi, dominata dalle nuove tecnologie di comunicazione, dalla finanza, dall'economia globale: ciò avrebbe dovuto suggerire un approccio più coraggioso. Basti pensare, in parallelo, alla straordinaria capacità visionaria, eppure così realistica, dell'universo di Matrix o, in omaggio al genio artigianale di John Carpenter, alla sua beffarda capacità di tracciare il futuro dell'uomo asservito alla lobby aliena formata da yuppies reaganiani, come mostrato in quel capolavoro dimenticato che è *ESSI VIVONO*.

EQUILIBRIUM ha i suoi punti di forza, invece, nel costante crescendo di tensione che caratterizza la presa di coscienza del cleric Preston (un Bale minimalista) e che culmina nell'esplosione emotiva che lo libera definitivamente dalla schiavitù dell'indifferenza: pregevoli, al riguardo, la scena in cui Preston scopre le meraviglie della musica di Beethoven e quella in cui ritrova il desiderio sessuale grazie alla dissidente Mary (una straordinaria Emily Watson).

Da non sottovalutare, infine, il ruolo del figlio di Preston, presenza inquietante e, a tratti diabolica, che consente a Wimmer di introdurre il tema dell'innocenza perduta, al quale peraltro il regista si sottrae nel finale con un abile ma fin troppo rassicurante stratagemma.

(Stefano Bon)



EQUILIBRIUM

EQUILIBRIUM

USA

2002

Regia

Kurt Wimmer

Interpreti

Christian Bale, Emily Watson,

Sean Bean, Taye Diggs,

Angus MacFayden

Soggetto e sceneggiatura Kurt Wimmer	Scenografia Wolf Kroeger e Alexander Liebenthron	Fotografia Dio Beebe Musica Klaus Badelt	Effetti visivi Pacific Title and Digital, Post Logic	Studios, Digital Cityscapes, Digital Fire- power Inc.	Effetti speciali Uli Netzer Montaggio Tom Rolf	Art Director Erik Olson e Justin Warbur- ton-Brown	Produzione Jan De Bont, Lucas Foster
--	---	---	--	---	---	--	---

Nella base lunare Selene viene estratto, e poi spedito sulla Terra tramite navette, l'Elio-3 da parte di una potentissima multinazionale: la Lunar. A gestire il tutto sulla superficie del nostro satellite vi è un solo incaricato che ha un contratto a tempo determinato di tre anni.

Ad assisterlo vi è un computer che sicuramente ci ricorda nella sua affabile dialogica Hal 9000. Sam Bell, l'addetto, compie il suo lavoro, comunica con la famiglia, con la multinazionale, tutto sembra procedere di routine, fino a quando non inizia ad avere problemi di salute e per giunta allucinazioni. In una sua uscita con un trattore subisce un incidente.

Quando si risveglia in infermeria scopre di aver perso parte della sua memoria e il computer gli fornisce una rassicurante versione dell'accaduto. Ma... ma nel protagonista nascono molti dubbi e quando compie una ricognizione esterna scopre un veicolo incidentato con all'interno un altro Sam Bell e per giunta vivo!

Da questo momento il film è in grado di proporci grande intensità emotiva, confrontandosi con il mistero, con l'ambiente altamente tecnologico della base lunare, con il dramma vissuto dal protagonista, con l'ipocrita presenza della Lunar, con una struttura di false informazioni tutte gestite telematicamente. E il finale non è proprio scontato.

Con Moon ci siamo ripresi il vero film di fantascienza, quello equivalente soprattutto ad *ATMOSFERA ZERO*, dove troviamo il dominio delle corporations, la solitudine e l'angoscia di chi si ribella all'ipocrisia del potere. La narrazione produce forti richiami, vedi *BLADE RUNNER* nel suo aspetto ontologico e la tematica dickiana dell' estraniamento come in *ATTO DI FORZA*.

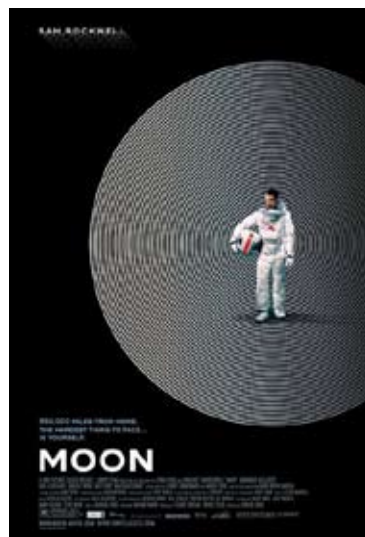
Merito soprattutto del regista Duncan Jones (potenza di un nome: casualmente e curiosamente ci ricorda il clone Duncan Idaho nella saga di *Dune*, compreso persino il suo ruolo) e dell'attore protagonista Sam Rockwell decisamente capace di un'interpretazione di alto livello.

Il film è stato girato con budget ridotto utilizzando in modo soddisfacente le tecniche con i modellini che ci hanno riportato indietro nel tempo quando vedevamo i telefilm degli anni Sessanta come *UFO SHADOW* o *SPAZIO 1999*.

Voto: 9, per la storia intelligente, perché è un film di fantascienza, per il regista, per l'attore protagonista, per il pathos, per la scenografia, per la produzione che ha prodotto un bel film senza investire enormi somme.

(Mario Sumiraschi)

Soggetto Duncan Jones	Sceneggiatura Nathan Parker	Scenografia Tony Noble	Fotografia Gary Shaw	Musica Clint Mansell	Effetti Cinesite & Think Tank Studios	Produzione Liberty Films/ Xingu Films/	Limelight/ Lunar Industries
---------------------------------	---------------------------------------	----------------------------------	--------------------------------	--------------------------------	---	---	-----------------------------------



MOON

Moon

GB, 2009

Regia

Duncan Jones

Interpreti

Sam Rockwell, Kevin Spacey (in originale la voce del computer), Dominique McElligot (la moglie), Kaia Scodelario (la figlia)



Nel 2154 una compagnia interplanetaria terrestre intende sfruttare i giacimenti minerali di Pandora, luna del gigante gassoso Polifemo, appartenente al sistema stellare Alfa Centauri; è un mondo primordiale, ricoperto da foreste pluviali e alberi alti fino a trecento metri, ed è abitato da varie creature, tra cui degli umanoidi senzienti chiamati Na'vi, alti tre metri e ricoperti da una pelle blu striata. L'aria del satellite non è respirabile dagli umani se non impiegando maschere filtranti, pertanto gli scienziati hanno sviluppato degli avatar, ibridi genetici tra umano e Na'vi: attraverso un'interfaccia mentale un uomo può collegare i propri sensi nervosi alla creatura, immedesimandosi e controllandola esattamente come se fosse il proprio corpo.



AVATAR

AVATAR
USA
2009

Regia

James Cameron

Interpreti

Sam Worthington, Zoe Saldana,
Stephen Lang, Michelle
Rodriguez, Sigourney Weaver

Benvenuti su Pandora, il pianeta alieno più incredibile e credibile nella storia del cinema di *sf*. Il film di Cameron ha senz'altro scosso il pianeta (il nostro), preceduto e seguito da un battage mediatico notevole, un film concepito nel 1995, quando ancora non c'erano i mezzi adatti per realizzarlo, iniziato nel 2005 e cresciuto via via con il progredire delle tecnologie in CGI fino al completamento. Per inciso la responsabile degli effetti speciali è la Weta Workshop, neozelandese, che già si era occupata della trilogia del Signore degli Anelli.

Il film ha avuto un grosso successo, portando al cinema anche molte persone non appassionate di *sf*; si è attirato accuse di plagio e copiatura a non finire da altri autori e critici che avevano evidentemente dimenticato come molti registi "amino" introdurre citazioni da altri film. Cameron (grande fan di *sf*) ha dichiarato di essersi ispirato anche a molti romanzi della sua adolescenza, affermando che l'idea base del film arriva da John Carter di Marte di E.R.Burroughs.

Ma il film com'è? Senz'altro splendido a livello visivo, nato per il 3D, ti proietta in un mondo alieno con una ricchezza di particolari tale da scuoterti il nervo ottico; animali e piante sono molto accurati ed accattivanti (pensate alle Ban-shèe, i draghi volanti), ispirati ad aspetti biologici del nostro pianeta, i Na'vi, la popolazione indigena, sono affascinanti, e così si può dire anche degli ambienti (le montagne volanti alla Magritte) e della tecnologia terrestre aggiornata al futuro in cui la vicenda si svolge. Ma la trama? Il film regge bene le quasi tre ore di durata, ma la storia non è al livello dell'aspetto visuale, una specie di grande western (i Na'vi hanno molto dei pellerossa) con citazioni ecologiche (la rete neurale che collega tutti gli esseri viventi al pianeta), i soliti terrestri cattivi che, dopo aver sconciato il loro pianeta, stanno per replicare su un altro.

Si esce quindi dal cinema tutto sommato soddisfatti, ma senza le palpitazioni che ti avevano lasciato un 2001, un Guerre Stellari, un Alien o un Blade Runner. In poche parole un retrogusto di grande occasione persa, la sensazione che al cinema ormai si possa fare e rappresentare di tutto, senza limiti all'immaginazione visuale, ma anche che, ahimé, ci sia spesso una carenza, un vuoto, in quello che si rappresenta.

(Claudio Battaglini)

Soggetto e sceneggiatura James Cameron	Fotografia Mario Flore	Effetti visivi e animazione Weta Digital	Supervisore effetti visivi Joe Letteri	Musica James Horner	Produzione James Cameron & Jon Landau	Esecutivi Colin Wilson & Laeta Kalogridis	Casa 20th Century Fox
--	----------------------------------	--	--	-------------------------------	---	---	---------------------------------