

# DOOM

- RECENSIONI - CINEMA -



Date de mise en ligne : venerdì 17 marzo 2006

Ciò che non è completamente disprezzabile, non è detto che possa, grazie a questo semplice motivo, essere anche apprezzato: è, questa, una caratteristica precipua dell'inutilità insita nella mediocrità. E il film *Doom* è particolarmente mediocre in ogni suo aspetto.

E' tratto dall'omonimo videogioco creato dalla texana Id Software, la quale ha rivoluzionato il mondo dell'intrattenimento videoludico dando vita allo sparatutto che ha introdotto la FPS (la "First Person Shooter", la soggettiva in prima persona). Ben lontano dall'importanza di tale videogame sembra essere il film, un'opera statica caratterizzata da estenuanti déjà vu: la lotta del Bene contro il Male, la follia di certi esperimenti scientifici, l'attrazione feticistica verso le armi.

La storia è ambientata in un futuro non ben identificato, nella stazione di ricerca Olduvai, una remota postazione scientifica dislocata su Marte, pianeta apparentemente senza vita, sul quale vengono condotte, assieme alla sperimentazione di nuove armi, ricerche archeologiche riguardo a una civiltà umanoide che ha abitato il pianeta rosso molto tempo addietro. Improvvisamente la colonia umana viene attaccata da alcuni esseri di aspetto demoniaco. Viene allora chiamata la RRTS, una squadra di marines altamente qualificati, comandati da Sarge (interpretato da "The Rock"), per riportare l'ordine.

Un horror fantascientifico fortemente caratterizzato come action-movie: difficile non pensare alla saga di *Alien*, in particolar modo ad *Aliens - Scontro finale*. I realizzatori di *Doom* sembrano aver tenuto troppo a mente proprio il capolavoro di James Cameron, tra l'altro referente di tutta la saga del videogioco *Doom*, per poter creare un film che avesse una sua vita indipendente: troppo schiacciante il paragone, tanto da diventare improponibile.

Chiari i richiami a film come *Resident Evil*, o a *Fantasma da Marte* di John Carpenter, fino agli innumerevoli zombie di Romero. Più interessante il possibile collegamento ai cronenbergiani *Parasite Murders*: pure in *Doom* vi sono dei vermi che, come dei vampiri, permettono al Male di riprodursi, anche se, in questo caso, non vi è nulla legato alla sfera sessuale.

Si tratta di un film di puro intrattenimento che, però, non riesce ad incidere in modo particolare, tanto da risultare poco appassionante, se non addirittura noioso. Gli interpreti sono troppo inespressivi, non riescono a suscitare una profonda apprensione da parte dello spettatore verso la loro sorte. Neanche i mostri brillano in modo particolare in quanto a charme.

Deludente anche il lungo piano sequenza che, attraverso la soggettiva FPS mutuata dal videogioco, dovrebbe permettere a chi vi assiste di immedesimarsi nei panni dell'eroe. Ma uno spettatore ricopre un ruolo ben diverso da quello di un videogiocatore: e, in questo caso, viene condannato a una irritante passività. La presunta novità della sequenza non riesce a dare vigore a una regia annegata nel cloroformio.

A questo punto potrebbero sorgere dei dubbi in chi ha trascorso lunghe ore a sparare ai mostri tramite una console: non è che si tratti di un comportamento che potrebbe renderci tutti degli zombie? Probabile. Ma, di sicuro, il videogioco *Doom* è qualitativamente ben superiore al film che ha ispirato.

(*Doom*) **Regia:** Andrzej Bartkowiak; **soggetto:** David Callaham, basato sul videogioco della Id Software; **sceneggiatura:** David Callaham e Wesley Strick; **fotografia:** Tony Pierce-Roberts; **montaggio:** Derek G. Brechin; **musica:** Clint Mansell; **scenografia:** Stephen Scott; **costumi:** Carlo Poggioli; **interpreti:** Dwayne "The Rock" Johnson (Sarge), Karl Urban (John Grimm, alias Reaper), Rosamund Pike (Samantha Grimm); **produzione:** Lorenzo di Bonaventura Pictures, John Wells Productions, Stillking Films, Universal Studios; **distribuzione:** Uip; **origine:** U.S.A. e Repubblica Ceca 2005; **durata:** 100'; **web info:** [sito ufficiale](#)