



Extrait du Close-Up.it - storie della visione

<https://www.closeup-archivio.it/blu-ray-gamer>

Blu Ray - Gamer

- RECENSIONI - HOME ENTERTAINMENT -



Date de mise en ligne : martedì 7 settembre 2010

Close-Up.it - storie della visione

Fisica del paradosso: come può un film fondato sull'estremo baluardo del digitale, appoggiarsi anche sul peso invadente del corpo e della carne?

Gamer, film per certi aspetti assai mediocre, dimostra quanto questa strada sia non solo possibile, ma che anche estremamente feconda di implicazioni sociologiche.

Il film, infatti, parte dal principio dell'incarnazione quasi messianica dell'avatar: punto di fusione utopica quasi impensabile nel gioco della moltiplicazione delle realtà virtuali.

Il discorso portato avanti dal film è abbastanza noto da meritare solo qualche fugace accenno. In una società del futuro l'invenzione di fantomatiche particelle (i nanex), che agiscono come un tessuto tumorale, rende possibile il controllo totale della volontà degli individui cui viene inoculata. Il nanex agisce di fatto come una sorta di inibitore che estromette la volontà dell'individuo ospitante e la sostituisce con quella di un "attore" esterno che è messo in grado di trasmettere i suoi ordini. La sostanza ha un immediato impiego politico-sociale, ma le bieche mire del suo inventore, che pensa solo al controllo del globo, vengono mascherate dall'impiego del nanex nell'industria del gioco e dello svago. La sostanza miracolosa è, infatti, adoperata nella costruzione di due realtà parallele nelle quali gli acquirenti del gioco possono provare il brivido di controllare non una semplice immagine al computer, ma un avatar in carne ed ossa. Per far questo occorre, però che alcune persone "vendano" il loro corpo ad uso del gioco dei fortunati e ricchi figli di papà. Il fatto che la prostituzione del proprio corpo sia volontaria dovrebbe tacitare ogni preoccupazione etica (l'unico movimento di pensiero contro il sistema è assolutamente clandestino), mentre la disperazione continua di milioni di persone garantisce continua carne fresca ad uso dei giochi. Il primo gioco inventato è "Society", una realtà virtuale nella quale diviene possibile sperimentare ogni forma di gioco sessuale. A questa subentra un gioco di guerra portato avanti coi corpi dei carcerati e dei condannati a morte che guadagnerebbero, dal restare in vita fino alla fine dell'ultimo livello, libertà e qualche soldo.

L'idea, quasi dickiana, del controllo a distanza garantisce al film una prima riflessione teorica. Il giocatore (più ancora dello spettatore in sala) sa bene che l'avatar che sta controllando è vivo, ha pensieri ed emozioni proprie ed una vita che precede il gioco stesso. L'immagine (quella del videogioco) per lui si è fatta carne, sudore, fluidi corporei, si è invernata in un organismo che ha un qui ed un ora, che occupa uno spazio e che, se muore, lo fa per davvero lasciandosi dietro il peso ingombrante di un cadavere che resta sulla scena come il vecchio Polonio in attesa di un Amleto che se lo carichi sulle spalle per portarlo al cimitero.

Il gioco stesso, non più legato ad un flusso di pixel sfarfallanti sullo schermo, ha bisogno degli spazi aperti di un mondo vero, fatto di costruzioni reali che possano essere abitate da corpi veri. Non più mero video, il gioco del futuro passa per le coordinate del parco a tema: un luogo reale in cui avatar di carne si incontrano, interagiscono, si abbandonano. Per il giocatore che controlla quegli avatar la sostanza dell'esperienza ludica non sembra cambiare più di tanto, semmai si adombra di un gusto per l'illecito che deriva dalla possibilità di controllare un corpo che non è il proprio, di poter spiare le intime sensazioni di un altro dalla sicura posizione al di qua di uno schermo.

Ma quell'ambiente che esperisce nelle percezioni del suo avatar esiste davvero e, se volesse, potrebbe andare a visitarlo per davvero, col suo corpo finalmente libero dall'attrazione gravitazionale della poltrona di casa.

I due registi della pellicola sembrano interessati a questo paradosso sociale (visto anche che parte della trama si fonda sul desiderio di Simon - Logan Lerman - di riuscire a parlare con il suo avatar), ma si rivelano sostanzialmente incapaci di svilupparlo in una chiave che non sia solo spettacolare ed iconica. Ed anche qui la loro regia è visibile soprattutto nei dettagli, nel modo originale di miscelare la fisicità dei corpi con la fluidità degli effetti digitali (una scelta obbligata per una storia che parla di avatar di carne). Così colpiscono l'insistenza sulla prestanza muscolare dei detenuti (sino ad una scena in doccia piuttosto inquietante), come colpiscono la resa del mondo di *Society* con i movimenti a scatti degli avatar in un mondo sin troppo digitale o la descrizione della stanza di Simon col rito della preparazione del panino e il suo saltellare di riscaldamento prima dell'inizio del gioco. Ma si tratta, appunto, di dettagli troppo presto fagocitati dalla trama action che arriva, nel finale, addirittura a contraddire le premesse dell'assunto di partenza nella sua spasmodica ricerca dell'happy end.

Certo non ci aspettavamo il trattato filosofico da *Gamer*. Ma l'idea brillante di partenza era, volenti o nolenti, un indice puntato proprio in quella direzione.

La qualità audio-video

Il blu ray è davvero il formato più adatto per un film, come *Gamer*, girato integralmente in HD con telecamere Red One. Solo i dischi blu, infatti, sono in grado di restituire, con giusta dovizia di dettagli, la tavolozza cromatica del film che passa dai colori terragni delle scene di battaglia ai colori falsi del mondo di *Society*. Il disco di *Gamer* brilla per il quadro particolarmente cristallino, per i dettagli sempre nitidi e chiari anche nei molti momenti critici di buio e confusione e per i neri mai così profondi.

Ancor più superlativo il suono, spazioso, dinamico, avvolgente in tutte e due le tracce ospitate su disco.

Se avete bisogno di un film che testi fino in fondo le possibilità del vostro impianto blu ray, *Gamer* è davvero il film che fa per voi.

Extra

Gli ottanta minuti di **making of** (*Dentro il gioco: I segreti di Gamer*) sono sfiziosi ed interessanti, ma non tali da strappare l'applauso. Si tratta di uno di quei classici documentari che si guardano anche con piacere, ma sui quali difficilmente si ritorna.

Intrigante il commento audio qui presentato nella modalità multidimensionale. In questo modo i registi posso raccontare la realizzazione del film mettendolo a confronto diretto con il making of.

Il trailer censurato è una mera curiosità che deluderà i più pruriginosi.

Curioso, infine, *Girare con la "Red one"* che dura relativamente poco, ma ci da qualche chiave di lettura in più sul comparto tecnico del film.

Post-scriptum :

(*Gamer*); **Regia:** Mark Neveldine e Brian Taylor; **interpreti:** Gerard Butler, Milo Ventimiglia, Kyra Sedgwick, John Leguizamo, Logan Lerman, Terry Crews, Amber Valletta, Alison Lohman, Michael C. Hall, Aaron Yoo; **distribuzione DVD:** Mondo

formato video: 1.85:1 (1080p High-Definition); **audio:** Italiano DTS HD Master Audio 5.1 - Inglese DTS HD Master Audio 5.1; **sottotitoli:** Italiano (non udenti)

Extra: 1) - Dietro il gioco: I segreti di Gamer 2) Girare con la Red One 3) Trailer censurato 4) Trailer originale 5) Trailer cinema 6) A colpi di Gamer