



Extrait du Close-Up.it - storie della visione

<https://www.closeup-archivio.it/final-destination-2>

Final destination 2

- RECENSIONI - CINEMA -



Date de mise en ligne : martedì 19 agosto 2003

Close-Up.it - storie della visione

Tutto il valore di un film come il primo *Final destination* (opera che attende ancora una sua giusta valutazione in sede critica) è da ricercarsi non tanto negli esiti finali della pellicola, quanto, piuttosto, nell'assunto teorico che muove, con rigore estremo, le fila dell'intera messa in scena. Concepito come una sorta di partita a scacchi narrativa, caratterizzato da un gusto parossistico che vede l'enigmistica pura e semplice applicata alla sceneggiatura (qualche critico ha parlato molto a proposito di una sorta di effetto ACME alla Willy il coyote: un parallelo questo virtualmente azzeccato anche se usato, in varie sedi, con ingiustificato spirito demolitore) il titolo di di James Wong era, in effetti, un modello inarrivabile di aspirazione all'astrazione tout court. La volontà era quella di restituire il meccanismo di costruzione della paura cinematografica e della suspense ad un modello archetipico profondo più sfuggente ed impalpabile di quello applicato nei classici slasher movie. Pur rivendicando un forte punto di contatto con questo genere di pellicole (il modello è quello di un gruppo chiuso di personaggi braccato da un assassino spietato che altro non è che un individuo/figura virtualmente imbattibile e palesemente simbolico), *Final destination 1 e 2* in realtà si distaccano dal modello in molti punti. In primo luogo l'eliminazione fisica della figura dell'assassino (che in queste pellicole è la Morte stessa, quindi un'entità incorporea i cui fini possono essere interpretati, ma mai compresi fino in fondo) comporta un cambiamento drammaturgico di notevole portata. Anche se, infatti il modello attanziale resta virtualmente invariato, in realtà il sistema di costruzione della suspense viene profondamente stravolto. Di fronte all'assenza fisica del classico assassino armato di maschera e pugnale, lo spettatore si trova di fronte ad un duplice fenomeno: 1) non sa più bene cosa temere dal momento che la morte può arrivare repentinamente da qualsiasi lato 2) perde la sua classica figura di immedesimazione distorta. Per quanto possa apparire strano, infatti, il pubblico che si reca al cinema per vedere un film di questo genere non tende ad immedesimarsi nei deboli personaggi vittima quanto, piuttosto, nella figura stessa dell'assassino che assume, spesso, (si pensi alla maschera da hockey di *Venerdì 13*) un vero e proprio valore iconico. Se, nel film, viene a mancare il personaggio per cui fare il tifo (perché, alla fine, di tifo si tratta) e se il pericolo, perde ogni forma di identificazione (la domanda non è più "dove si è nascosto l'assassino", ma "quale di tutte le possibili armi che ci sono nella stanza diventerà l'assassino") il risultato immediato è che lo spettatore cessa di interessarsi al significato dei personaggi e concentra tutta la sua attenzione sulla dinamica degli eventi e, quindi, sulla logica della messa in scena. Tra tutti i film dell'orrore nessuno, come i due *Final destination*, si rivela così capace di obbligare lo spettatore a lasciare da parte la storia (anche se poi, questa, è sempre la stessa per tutti) per concentrarsi esclusivamente sul linguaggio cinematografico e sullo sguardo della macchina da presa che mai, come in queste due opere gemelle, si rivela così incredibilmente onnisciente. Il virtuosismo di camera tocca, comunque, in questo secondo episodio vette di straordinaria perfezione (la gestione degli spazi nell'incidente autostradale è davvero da urlo) anche se manca al regista la capacità che aveva, invece, Wong di creare presaghe e tormentate atmosfere sfiorando gli ambienti e i luoghi della nostra quotidianità. Stupisce la volontà degli autori di non volersi limitare a rimarcare i confini già stabiliti nel primo episodio (si sa, negli slasher il concetto di sequel trascolora impercettibilmente nell'idea di remake dal momento che, con l'eccezione della serie di *Halloween*, il solo personaggio che resta in vita di episodio in episodio è, proprio l'assassino) per cercare, anzi, di sviluppare un discorso nuovo che resta, comunque un allargamento coerente e spesso esasperato di quanto già visto nella scorsa puntata. Cercare di fermare la morte è, in questo secondo film, sforzo ancora più inane dal momento che, sovente, sono gli stessi tentativi di fermare l'inarrestabile marcia della falciatrice ad uccidere le vittime (il ragazzino non sarebbe morto se i protagonisti non avessero attratto la sua attenzione sui piccioni, la madre non sarebbe rimasta impigliata con i capelli tra le porte dell'ascensore se non le fosse caduto il cellulare che squillava alla chiamata dei nostri eroi improvvisati). Impossibile dire quale tra i due episodi sia il più riuscito dal momento che le principali differenze sono di stile più che di sostanza. Tra i motivi di continuità tra le pellicole, comunque, resta, oltre alla presenza dei personaggi di Ali Larter e Tony Todd anche la figura di un simpatico quindicenne (James Kirk, già visto in *X-men 2*) che tanto somiglia al Devon Sawa del primo episodio. Una citazione volontaria?

(*Final destination 2*); **regia**: David R. Ellis; **sceneggiatura**: Eric Bress, J. Mackye Gruber; **fotografia**: Gary Capo; **montaggio**: Eric A. Sears; **musica**: Shirley Walker; **interpreti**: Ali Larter, A. J. Cook, Michael Landes, David Paetkau, James Kirk, Craig Perry; **produzione**: Craig Perry, Warren Zide; **distribuzione**: Eagle pictures

[agosto 2003]