

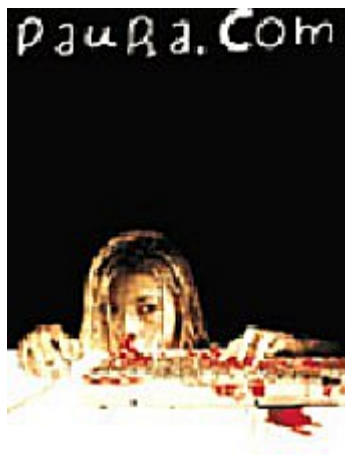


Extrait du Close-Up.it - storie della visione

<https://www.closeup-archivio.it/paura-com>

# Paura.com

- RECENSIONI - CINEMA -



Date de mise en ligne : venerdì 20 giugno 2003

---

Close-Up.it - storie della visione

---

L'horror è notoriamente, tra tutti i generi cinematografici, quello più sperimentale e teorico. Anche se, spesso, è relegato ai margini della produzione mainstream ed è costretto ad accontentarsi di occupare una posizione di nicchia all'interno del panorama più vasto del cinema contemporaneo, non da meno esso resta uno dei pochi sguardi non compromessi sulle contraddizioni del mondo che lo circonda e lo vede nascere. La realtà messa in campo, all'interno di queste opere, ha sovente la decisa vocazione di un preciso discorso antropologico che, in certi casi (Craven, Carpenter, Romero e pochi altri) riesce ad illuminarsi di una precisa connotazione sociologica e, addirittura, politica. In tutte le pellicole horror (soprattutto quelle di quest'ultima annata) emerge, comunque, preciso il tratteggio di un sentimento di inadeguatezza e di incertezza nei confronti delle più nuove tecnologie. Quello che ci si trova davanti andando a vedere questo genere di film, è, allora, un vero e proprio controcanto critico a tutti quei crimini e a quegli orrori che vengono, fin troppo spesso, perpetrati nel nome di quella chimera che chiamiamo progresso. Se gli horror dell'inizio del novecento ponevano l'accento sulle contraddizioni tipiche di società che a malapena stavano uscendo da una politica a stampo marcatamente colonialista (gli zombie prima del 1968, i vampiri provenienti da uno zingaresco oriente, i lupi mannari e, su un altro versante, gli orrori prodotti dal sentimento di onnipotenza della scienza come il mostro di Frankenstein), gli horror più recenti volgono il loro sguardo verso il mondo della globalizzazione e della comunicazione. Se le case infestate che popolano la narrativa fantastica della fine dell'ottocento rispecchiano il sentimento di incertezza del "borghese" che sente di essersi appropriato di uno spazio fisico (quello della casa) sottraendolo a quelli che dovrebbero essere i legittimi proprietari, i fantasmi nuovi che riempiono le videocassette e la rete di Internet nei nuovi horror puntano il dito sulla considerazione di come ancora poco sappiamo di quanto i nuovi media e la globalizzazione cambieranno per davvero il nostro modo di vivere. *Paura.com* rientra perfettamente in un preciso filone che, cominciandosi in misura quasi invisibile negli anni '80 con *Poltergeist* e proseguito in maniera quasi incognita negli anni '90, è esploso proprio quest'anno con il caso americano di *The ring*. Quello che si è verificato all'inizio di questa stagione è stato, allora, solo il concretarsi di una dinamica in atto già da molto tempo e che sembra avviarsi ad operare la formazione di una sorta di sottogenere incentrato sul tema della visione e sui mostri della moderna tecnologia. Che il meccanismo dell'angoscia ricorra alla logica dell'irrazionale con paure di stampo soprannaturale (come in questo film) o che si leghi ad una visione realistica dove l'orrore è tutto nell'uomo (*My little eye* nel suo tentativo di ricomporre le dinamiche del classico slasher movie) il risultato non cambia di molto come non cambia la struttura narrativa portante di tutti questi film che si rifà sempre allo stesso meccanismo archetipico. Basti raccontare brevemente la storia di questo film per rendersene conto. In breve il film narra di un qualcosa che non deve essere visto, una sorta di frutto proibito di una nuova forma di albero della conoscenza. Chiunque, per caso o per necessità, entri in contatto con questa cosa deve morire, ma ha, comunque, il beneficio di un breve periodo di tempo per risolvere un enigma. Anche in *FearDotCom*, come in *The ring*, tutti gli indizi conducono verso il cadavere di una bambina che non ha avuto sepoltura, ma in entrambi i casi non è poi davvero questa la vera soluzione dell'intrigo. In questo vero e proprio mare magnum di film tutti somiglianti è difficile dire quale sia l'autentico capolavoro e quale no. Per quel che riguarda il film in questione possiamo dire che il vero motivo originale (in altre parole la variazione su tema) risiede tutto nella visione di Internet (e dei forum che lo popolano che altro non sono, in fondo, che dei luoghi virtuali in cui tante persone si tengono per mano sedendo in cerchio) come di una possibile forma aggiornata delle vecchie sedute spiritiche. Peccato, però, che all'idea non corrisponda un preciso sviluppo narrativo con il risultato di produrre un film che sembra il susseguirsi di una serie di situazioni quasi slegate l'una dall'altra. In questo modo alcune sequenze genuinamente riuscite (la prima, che vanta oltretutto dell'apporto dei discreti effetti speciali dell'italiana Green movie group) oppure le scene in video dei due ragazzi tedeschi, annegano in un film che ha il suo principale difetto nel ricordare troppo da vicino certe soluzioni di *The ring*.

(*FearDotCom*); **Regia:** William Malone; **sceneggiatura:** Josephine Coyle; **fotografia:** Christian Sebaldt; **montaggio:** Alan Strachan; **musica:** Nicholas Pike; **interpreti:** Stephen Dorff, Natascha McElhone, Stephen Rea, Udo Kier, Matthias Schweighöfer, Amelia Curtis; **produzione:** Limor Diamant, Moshe Diamant; **origine:** UK/Germania/Lussemburgo, 2002; **distribuzione:** Columbia Tristar

[giugno 2003]