Extrait du Close-Up.it - storie della visione

https://www.closeup-archivio.it/gamer

Gamer

- RECENSIONI - CINEMA -

Date de mise en ligne : sabato 3 aprile 2010

Close-Up.it - storie della visione

Sparatorie, corse contro il tempo in movimenti convulsi, ansimi ed urla, bombe che esplodono, brandelli di tessuto umano che volano investendo lo sguardo e... una donna che attraversa la strada con una carrozzina come niente fosse. Incongrua, nel nulla, icona di una dissociazione esistenziale tanto ovvia quanto scontata.
Questo il paradigma di visione offerto da *Gamer*. Un'estetica del movimento che fagocita tutto, anche le poche istanze narrative che ancora galleggiano nel minestrone virtuale. Storia, personaggi, situazioni e tutto ciò che ancora garantiva una narrazione tradizionale con un principio, un centro ed una fine sono meri accidenti di contorno nel piano della rappresentazione. L'importante è che l'immagine si muova, che i suoni si accavallino, che il gioco sinestetico di sovrapposizione sensoriali stordisca ed intorpidisca, tutto il resto verrà da sé. Cinema all'ennesima potenza, in questo, alla ricerca dello stupore con cui i primitivi guardavano l'arrivo del treno in stazione e ne fuggivano atterriti. Ma anche cinema ridotto al suo minimo termine: l'immagine in movimento, appunto!
Gamer mette in scena la barriera estrema del gioco: una società del futuro (non troppo lontano) in cui la realtà virtuale dei giochi di ruolo ha già segnato il passo. Non più paghi di pilotare *avatar* di scarso appeal, i giocatori sono invitati a comandare corpi di persone che li prestano alla bisogna. Allo scopo è creato il *nanex*: una cellula cerebrale che, inserita nel cranio dei poveri ospiti, si propaga come un cancro sostituendo i tessuti preesistenti. In breve il cervello si trasforma in una stanca antenna radio che intercetta gli ordini di un computer. L'individuo non perde i suoi ricordi, né i suoi sogni o le speranze, solo che quando qualcuno accede il Pc e prende in mano il Joystick tutto questo va in secondo piano e si diventa i burattini di cui qualcun'altro muove i fili. I derelitti, i poveri, i disperati vendono il loro corpo per il gioco dei ricchi: Society, una realtà non più virtuale in cui ognuno può essere altro da sé e in cui non esistono più limiti e regole certe. Dai carceri di massima sicurezza e, più precisamente, dai bracci della morte vengono, invece, arruolati i soldati di un gioco di guerra all'ultimo sangue. Chi perde muore, chi vince si guadagna condono e libertà sulla parola. Ma a giocare son sempre altri, i figli del consumismo coi soldi di papà che gli fanno da scudo.
Eros e *Tanathos* riuniti in due mondi real/virtuali che si incontrano solo per accidenti narrativi. El frattempo, fuori, nel mondo vero il cattivo di turno pensa bene di usare il *nanex* per diventare il padrone del pianeta.
Gamer è il classico film che sputa nel piatto dove mangia. Critica la fame di sesso e di sangue dei giocatori della realtà virtuale, ma si fonda sull'estetica del videogioco non certo per criticarla dall'interno.
Parte da un principio a suo modo intrigante: quello dell'abolizione della barriera che separa giocatore da *avatar*, ma si costruisce su un sistema di riferimenti che glissa su tutte quelle possibili crepe esistenziali che un siffatto discorso si porta dentro per sua stessa intima natura. Per il giocatore la sostanza del gioco non cambia più di tanto visto che, per lui, a muoversi son sempre immagini su di uno schermo. Per l'*avatar*, viceversa non scatta mai il pensiero angosciante e bergmaniano di dove si ferma il suo arbitrio e comincia quello del burattinaio che lo muove.
E anche entrando nel gioco fino in fondo la sostanza non cambia. L'*avatar*, dotato di momentanea libertà d'azione, non si pone domande sul chi siano le persone che incontra nel suo cammino e uccide gli avversari con la stessa leggerezza con cui clickerebbe sul mouse da casa. Come non fossero persone vere, fatte di carne e di sangue. Così a Gerard Butler (prendiamo direttamente i nomi degli attori che muovono i fili dei loro personaggi) capita di entrare in Society in cerca della moglie e, nel far questo, non più pilotato dal joystick di Logan Lerman, fa fuori un assatanato Milo Ventimiglia la cui unica colpa era quella di star lì in mezzo. 10 punti al giocatore!
Dire che *Gamer* è un brutto film è dire poco. Bisognerebbe togliergli la patente di film e lasciargli solo quella di videogioco. Ma anche così resta irrimediabilmente brutto.

Post-scriptum :

(Gamer); **Regia e sceneggiatura**: Mark Neveldine e Brian Taylor; **fotografia**: Ekkehart Pollack; **montaggio**: Peter Amundson, Fernando Villena, Doobie White; **musica**: Robert Williamson e Geoff Zanelli; **interpreti**: Gerard Butler, Milo Ventimiglia, Kyra Sedgwick, John Leguizamo, Logan Lerman, Terry Crews, Amber Valletta, Alison Lohman, Michael C. Hall, Aaron Yoo; **produzione**: Lionsgate, Lakeshore Entertainment, Albuquerque Studios; **distribuzione**: Moviemax; **origine**: USA, 2008; **durata**: 96'

Copyright © Close-Up.it - storie della visione