

CULT

I FILM CHE TI HANNO CAMBIATO LA VITA

L. LIGUORI - A. CUOMO - G. GROSSI

movieplayer.it

CULT – I FILM CHE TI HANNO CAMBIATO LA VITA
© 2019 NETADDICTION S.R.L.
MULTIPLAYER EDIZIONI AND MOVIEPLAYER ARE TRADEMARKS OF NETADDICTION S.R.L.
ALL OTHER TRADEMARKS REFERENCED HEREIN ARE THE PROPERTIES OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

AUTORI: LUCA LIGUORI, ANTONIO CUOMO, GIUSEPPE GROSSI
COORDINAMENTO: FRANCESCO GIANNOTTA
EDITING E REVISIONE: BENEDETTA ROMOLI
PROGETTO GRAFICO E IMPAGINAZIONE : ANDREA TURRINI
COVER DESIGN: MARCO MARIANUCCI

STAMPATO IN ITALIA PRESSO
GRAPHIC MASTERS S.R.L. - PERUGIA

PRIMA EDIZIONE ITALIANA: NOVEMBRE 2019
FINITO DI STAMPARE NEL NOVEMBRE 2019

ISBN-13: 9788863554885

EDIZIONI.MULTIPLAYER.IT
MOVIEPLAYER.IT

INTRODUZIONE

Cos'è un film cult? Tutti abbiamo sentito più volte questo termine, e tutti siamo convinti di conoscerne appieno il significato. Eppure siamo certi che basti sollevare l'argomento con amici e conoscenti per rendersi conto di quanto sia difficile trovare una definizione univoca che possa soddisfare tutti: perché per molti il film cult deve essere necessariamente un film di scarso successo portato poi alla ribalta da visioni e riscoperte successive; per altri ancora coincide con l'idea di classico, un film (magari d'autore) amatissimo dai cinefili e dalla critica.

Per noi di Movieplayer.it – che il cinema lo viviamo quotidianamente, non solo con la nostra esperienza, ma anche attraverso lo sguardo e l'interesse di milioni di lettori e spettatori – il cinema diventa cult nel momento in cui traccia un solco importante nella cultura popolare e quindi, di riflesso, nella vita di tutti noi. Per questo abbiamo voluto parlarvi non solo dei *nostri* film preferiti, quelli con cui siamo cresciuti, ma dei film che hanno cambiato anche la *vostra* vita. A volte, magari, senza che ve ne siate neanche resi conto.

Perché il cinema, come arte popolare per eccellenza, ha un grande potere: quello di riuscire a entrare nell'immaginario collettivo, anche solo attraverso una breve sequenza, una battuta, una scelta musicale o un'inquadratura particolarmente geniale. Bastano pochi secondi, a volte, per entrare nella vita di una persona, e il cinema questo lo fa quotidianamente: che sia all'interno di una sala, davanti alla TV o al device tecnologico all'ultima moda poco importa. Il film cult non ha preferenze e non fa differenze, è abituato a superare ogni ostacolo e a insinuarsi nella nostra mente, nella nostra vita e nella società in cui viviamo. Il film cult è cinema nella sua essenza più pura, ed è per questo che siamo qui a celebrarlo.



PREFAZIONE

Sono poco esperta di prefazioni, ma sono molto brava a guardare film, soprattutto se cult. Non mi riferisco solo ai grandi classici riproposti ogni anno a Natale davanti a una bella fetta di pandoro, ma a quei film a cui si vuole bene, anche dopo averli visti cento volte, perché in qualche modo ci hanno segnati o hanno fatto parte della nostra crescita. Alzi la mano chi, come me, negli anni '90 girava con il trench di pelle lungo e gli occhiali da sole credendosi un eletto/a, o si sentiva un po' il Corvo quando non smetteva mai di piovere! Che poi, non è mica detto che un "cult" debba essere un film elevato da chissà quale autorità. Oltre la linea comune che può definirli, c'è una rosa di possibilità che varia a seconda delle persone. Io, ad esempio, trovo imprescindibile la presenza nella categoria dei cult di una pellicola come *Robin Hood un uomo in calzamaglia*, eppure fino a poco tempo fa non avevo mai visto *Blade Runner*! Quindi... che tu sia una di quelle persone indecise che passano più tempo a scegliere film (anziché vederli!) o invece una di quelle più nostalgiche che conoscono tutte le battute a memoria o, perché no, entrambe le cose, hai in mano il libro giusto! Antonio, Luca e Giuseppe sfornano un vero e proprio ricettario sui cult movie che, come spiega il titolo, ci hanno cambiato la vita. Dal film d'animazione *Akira* al tenero extraterrestre *E.T.*, passando per *Clerks* o *Ghostbusters*, centotrentacinque titoli, tutti chirurgicamente sezionati ed esaminati in schede meticolose come solo dei veri Nerd navigati del settore saprebbero fare. Adesso non ti resta che sfogliarlo come un album di figurine dicendo "ce l'ho, ce l'ho, mi manca" e colmare le tue lacune... qualora ne avessi!

Lorenza Di Sepio

1997: FUGA DA NEW YORK



durata: 99 minuti

anno: 1981

diretto da John Carpenter

La Grande Mela marcia

La fabbrica dei sogni è andata a fuoco, l'utopia è carbonizzata, e anche la Statua della Libertà non se la passa affatto bene. Se abbiamo capito di che pasta è fatta la distopia, è soprattutto grazie al lucido cinismo di John Carpenter che con *1997: Fuga da New York* ci proietta dentro un futuro anarchico dove il caos regna sovrano. Il cuore dell'America non è mai stato così tenebroso, malato e perduto come in questo capolavoro oscuro. Un anno prima che Ridley Scott ci invitasse nello squallore della Los Angeles del 2019, Carpenter ci apre le porte di una New York ostile, corrotta e marcia. In *1997: Fuga da New York*, infatti, l'ambientazione è l'unica cosa che riesce ogni tanto a rubare la scena a un Kurt Russell carismatico e monumentale. Perché Carpenter ha compreso con lucida maestria che nelle distopie non ci sono supereroi ma superluoghi. Contesti sociali simili a personaggi che vincolano, incatenano, obbligano i suoi abitanti a vivere il peggiore dei futuri possibili. Senza la presunzione di essere futuribile e il desiderio di risultare profetico, Carpenter riversa nella sua anarchica New York tutti i malesseri del suo tempo: sfiducia nelle istituzioni, la fine delle grandi narrazioni, l'inizio del postmodernismo.

Però, nonostante il fascino decadente di quel luogo disperato, *1997: Fuga da New York* fornisce un degno avversario alla

Il primo attore immaginato da Carpenter per la parte di Snake fu Clint Eastwood, mentre la produzione avrebbe preferito Nick Nolte. Dopo un ballottaggio con Charles Bronson, a spuntarla fu proprio Russell che nella costruzione del personaggio si ispirò alla mitica parlata di Eastwood. Nonostante il titolo del film, soltanto una scena è stata davvero girata a New York (la scena iniziale con l'elicottero). La maggior parte delle riprese si sono svolte a St. Louis, in Illinois, sempre di notte sino alle prime luci dell'alba, tra zanzare e tanta afa. Carpenter chiese al sindaco della città di staccare l'elettricità lungo dieci isolati per poter girare una scena e Russell, per capire quanto fosse credibile muoversi con disinvoltura nonostante una benda sull'occhio, era solito andare in giro con i vestiti di scena.

FRASE CULT

"Mi ucciderai, adesso, Jena?"
"Sono troppo stanco... forse più tardi."

SCENA CULT

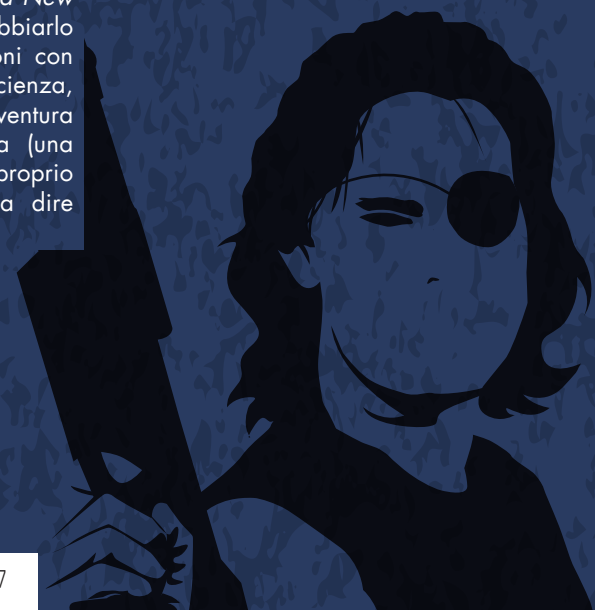
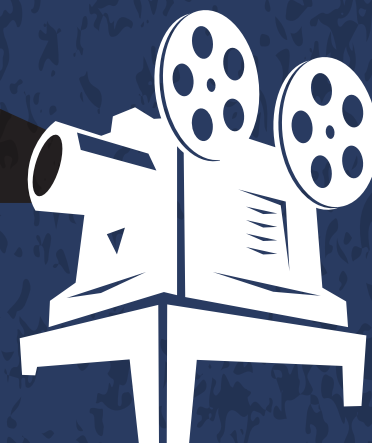
Il faccia a faccia tra Snake e Hawk è un duello western giocato soltanto con le parole. Il ticchettio dell'orologio a pendolo scandisce una scena in cui la tensione tra i due personaggi si taglia con il coltello. Snake ci appare subito come un tizio che alle favole non ha mai creduto. Mitica la sua risposta, quando Hawk gli chiede di salvare il presidente: "Presidente di che?".

Grande Mela (marcia). Il film è un continuo braccio di ferro tra una città e un uomo, ovvero il ruvido e indimenticabile Snake Plissken (ci dispiace, ma non riusciamo proprio a chiamarlo Jena). Carpenter veste addosso a Russell i panni di un antieroe solitario, cinico e disincantato. Snake sembra uscito da un western apocalittico, si aggira per il film a muso duro, riluttante, con l'animo impregnato di sfiducia. No, la distopia non è un posto per supereroi. Immerso in un lungo incubo notturno, *1997: Fuga da New York* sgretola ogni certezza anche in chi cerca di ingabbiarlo dentro un solo genere. Il film sfugge alle definizioni con l'agilità di un serpente: non è propriamente fantascienza, non è solo azione, perché è contaminata con l'avventura e una dinamica quasi da narrazione videoludica (una missione, un obiettivo, un tempo delimitato). E se proprio dobbiamo marchiarlo a fuoco, facciamo prima a dire soltanto: cult assoluto.

Kurt Russell
Lee Van Cleef
Ernest Borgnine

COSA CI RIMANE

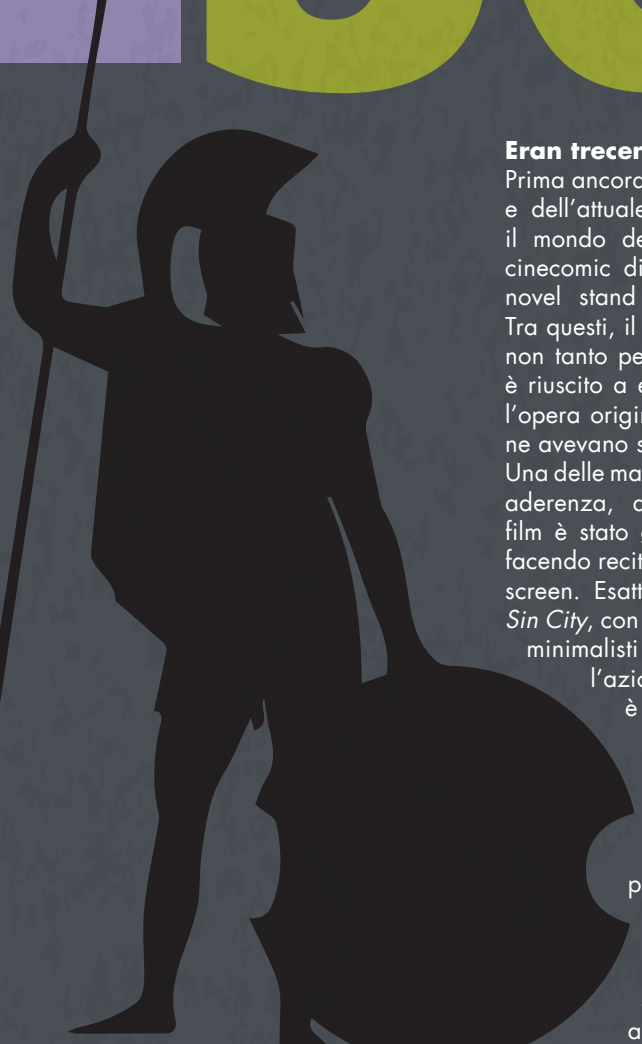
L'impatto sulla cultura pop di *1997: Fuga da New York* è stato simile a quello di un asteroide. Oltre al suo sequel ufficiale (*Fuga da Los Angeles*, del 1996), il film ha ispirato tantissimi omaggi palesi come *2019 - Dopo la caduta di New York* e *1990: I guerrieri del Bronx*. E poi bisogna sempre ricordare che la figura di Plissken è stata fondamentale per la creazione del mitico Solid Snake, protagonista dell'amatissima saga videoludica *Metal Gear Solid*. Il suo creatore, il grande cinefilo Hideo Kojima, ha sempre dichiarato il suo amore per il cult di Carpenter da cui, oltre al carisma ruvido del protagonista, ha ripreso anche la vocazione fantapolitica.



BACK
STAGE

durata:
117 minuti
anno:2007
diretto da
Zack Snyder

300



Gerard Butler
Michael Fassbender
Lena Headey

Eran trecento, eran giovani e forti, e sono morti!

Prima ancora del predominio del Marvel Cinematic Universe e dell'attuale approccio del cinema hollywoodiano verso il mondo dei supereroi, c'erano stati alcuni tentativi di cinecomic diversi, e quasi sempre legati più alle graphic novel stand alone che alla tipica serialità fumettistica. Tra questi, il 300 di Zack Snyder è forse il più significativo, non tanto per la qualità dell'opera, ma per il modo in cui è riuscito a entrare nell'immaginario proprio di coloro che l'opera originaria non l'avevano letta e, magari, nemmeno ne avevano sentito parlare.

Una delle maggiori critiche fatte al film di Snyder è l'eccessiva aderenza, anche visiva, al fumetto. D'altronde tutto il film è stato girato con la tecnica del chroma key, ovvero facendo recitare gli attori esclusivamente davanti a un green screen. Esattamente come fatto da Robert Rodriguez con *Sin City*, con la differenza che lì gli sfondi erano volutamente minimalisti e l'azione ridotta al minimo. In 300 invece

l'azione è preponderante, l'ambientazione storica è dettagliata: è facile quindi immaginare come la sensazione dello spettatore sia veramente quella di vedere un fumetto in movimento, con attori in carne e ossa che recitano davanti a delle vere e proprie illustrazioni grandiose e spettacolari. Magari non sempre perfettamente legate all'azione, ma il risultato è comunque sufficientemente impressionante da un punto di vista visivo da aver conquistato un largo seguito tra il pubblico internazionale. Sul contenuto invece si è discusso e si continuerà a discutere all'infinito, anche perché le tante critiche mosse al testo, così come le polemiche di tipo ideologico/politico, sono esattamente le stesse che il fumetto di Frank Miller si porta appresso dall'uscita, risalente a un decennio prima: per alcuni il film è omofobo, per altri razzista, per altri ancora fascista. Ma queste non sono cose che possono interessare la maggior parte degli spettatori,

COSA CI RIMANE

Chi pensa alla Grecia, inevitabilmente pensa ad Atene. Eppure, camminando oggi per la capitale ellenica non si può fare a meno di notare come ovunque, tra bancarelle e negozi di souvenir, sia presente la ormai mitica frase "QUESTA È SPARTA!". Una testimonianza importante dell'influenza che l'opera di Frank Miller prima, e il film di Zack Snyder poi, hanno avuto sulla cultura popolare degli ultimi decenni. Quando hai un Leonida così carismatico, non c'è filosofo o drammaturgo che regga.



che infatti oltre che dalla bellezza visiva sono rimasti (giustamente) colpiti dalla storia di Leonida e dei suoi soldati spartani, dal coraggio delle loro gesta e dalla potente eco che scaturisce dalla loro morte. La forza di un film cult è proprio quella di andare oltre le ideologie dell'autore o i significati attribuiti dalla critica, perché in questi casi è il pubblico stesso a impadronirsi della singola scena, spogliandola del suo significato originale e adattandola al proprio interesse e al proprio piacere.

E lo fa gridando, con forza: QUESTO È 300, QUESTO È CULT!

SCENA CULT

Serse invia un messaggero a Sparta, chiedendo una semplice offerta di terra e acqua, in segno di sottomissione. Leonida decide di accontentare il persiano minacciando di gettarlo nel pozzo e così quest'ultimo grida: "Questa è blasfemia! Questa è pazzia!".

In risposta il re di Sparta tuona: "Pazzia? QUESTA È SPARTA!". E con un calcio getta l'uomo nel precipizio, dando così inizio alla guerra e alla leggenda del film di Zack Snyder.

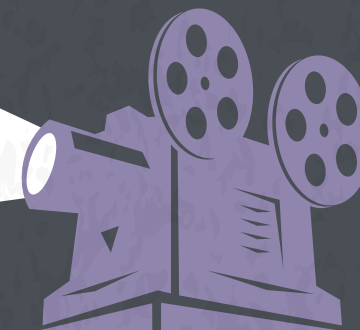
FRASE CULT

"Spartani!
Preparate la colazione
e mangiate tanto,
perché stasera
ceneremo nell'Ade!"

BACK STAGE

Il film è un adattamento scena per scena della graphic novel di Frank Miller: si narra che Zack Snyder girasse per il set portandosi sempre dietro delle fotocopie del fumetto, così da controllare che le inquadrature fossero esattamente le stesse. Tutto il film, tranne una singola scena a cavallo, è stato girato in studio, per un totale di 60 giorni di riprese e un budget di circa 60 milioni.

L'anteprima mondiale fu tenuta al festival di Berlino il giorno di San Valentino del 2007, ma fin da subito il film fu immediatamente al centro di molte polemiche, tra accuse di essere fascista e quelle di demonizzare i persiani, al punto tale che una vera e propria inchiesta ufficiale fu aperta dal governo iraniano.



AKIRA

durata:124 minuti
anno:1988
scritto e diretto da
Katsuhiro Ōtomo

FRASE CULT

"Il mio lavoro non è di credere o non credere.
È di agire o non agire."

Il biglietto da visita degli anime moderni

Tokyo distesa davanti ai nostri occhi. Silenzio. Un'esplosione nucleare. *Akira* apre così, con quello che è il giustificato incubo ricorrente del popolo giapponese del dopoguerra. Dalle ceneri di quella città nasce Neo Tokyo, teatro della storia tratteggiata da Katsuhiro Ōtomo in un manga sviluppato tra il 1982 e il 1990,

La realizzazione di *Akira* ha visto il primo esempio di pre-recording nel mondo dell'animazione giapponese, ovvero della pratica, già usata da Disney e ora ampiamente diffusa, di registrare le voci dei personaggi prima di finalizzarne l'animazione, permettendo agli artisti di adattarsi al doppiaggio.

Akira è stato il primo caso di collaborazione tra più studi nella storia dell'animazione giapponese, uno sforzo concretizzato nell'*Akira Committee* e necessario a portare a termine l'incredibile lavoro realizzato per il film, con 1300 artisti provenienti da 50 studi diversi.

BACK STAGE

concluso, come l'anno fa intuire, dopo la realizzazione del film a esso ispirato. È forse questo aspetto in particolare a rendere l'anime così ostico da seguire, probabilmente a causa della difficoltà di condensare un'opera articolata come il manga di Ōtomo, molto più complessa e completa di quanto l'adattamento cinematografico riesca a essere.

A dispetto di ciò, *Akira* ha rappresentato un momento di svolta nel mondo degli anime e non solo, sia per la rivoluzionaria collaborazione tra più studi che è sfociata nella *Akira Committee* - messa in piedi per produrre un progetto così imponente e ambizioso -, sia per l'impatto artistico successivo alla sua uscita: molti mangaka hanno dichiarato apertamente l'influenza subita dall'opera di Ōtomo, che si può paragonare, con le dovute proporzioni, a quella avuta decenni prima da Osamu Tezuka; resta comunque sorprendente constatare quanti artisti occidentali ne siano stati influenzati, a cominciare dagli anni successivi all'uscita fino a oggi.

AVVENTURA • FANTASTICO • ANIMAZIONE • COMMEDIA • DRAMMA • THRILLER • AZIONE • MUSICAL • HORROR

COSA CI RIMANE

Un nome, *Akira*, che è diventato manifesto di un certo tipo di animazione ambiziosa e matura, noto anche ai tanti che non hanno mai visto il capolavoro di Ōtomo, un simbolo di quello che il mondo dell'animazione può essere e modello che si è insinuato nell'opera di tanti artisti, dai mangaka giapponesi agli esponenti del cinema americano, come Rian Johnson e il suo *Looper*, e icone pop come Kanye West e Michael Jackson (sono presenti riferimenti espliciti ad *Akira* nei video di *Stronger* e *Scream*). Ugualmente potente e riconoscibile, a distanza di tanti anni, il look della moto di uno dei protagonisti, icona inimitabile e immortale citata da Steven Spielberg in *Ready Player One* come moto di Art3mis.

SCENA CULT

La prima suggestiva scorribanda tra le vie Neo Tokyo. La musica elettronica dal sapore tribale in sottofondo, gli edifici che scivolano via tra luci e colori, le scie delle moto che disegnano le strade. È un primo biglietto da visita del mondo che ospiterà la criptica storia del film di Ōtomo e di quella carica eversiva che sta per travolgerci.

Il motivo è semplice: Ōtomo ha saputo mettere a frutto la mole di talenti a sua disposizione ed è riuscito a realizzare un film unico dal punto di vista visivo, un vero spettacolo per gli occhi che è riuscito a colpire al cuore gli appassionati di questo mondo. La fluidità delle animazioni, l'impatto delle scene, l'uso consapevole e deliberato di sangue e violenza, la musica ipnotica, tra elettronica e folcloristica: ogni aspetto del film è di fattura squisita, con l'ulteriore merito di non essere fine a se stesso, quanto piuttosto prezioso tassello di un'opera che brilla nel suo complesso. Un vero e proprio manifesto, possente e spregiudicato, di ciò che un prodotto di animazione può fare quando non si pone limiti in partenza.

Una forza dirompente che riesce a comunicare a tutto il mondo pur partendo dalla realtà nipponica. Difficile immaginare la storia di Ōtomo immersa in un contesto diverso, ed è forse la principale difficoltà incontrata da quel remake live action di cui si parla negli States da un decennio: tra i fotogrammi di *Akira* emerge una certa diffidenza nei confronti del mondo americano, così come riferimenti a figure tradizionali della cultura del Sol levante e una decisa critica all'autorità, sia politica che religiosa. Tematiche che si muovono al di sotto di quella più forte e sentita, che riguarda il passaggio dall'adolescenza all'età adulta, un momento di trasformazione perfettamente rappresentato dalle vicende vissute dai protagonisti del film.



ALIENS SCONTRO FINALE

durata:
137 minuti
anno:1986
diretto da
James Cameron

Come ti invento un sequel e creo un franchise

Dopo aver tentato e fallito con *Rambo 2* (il cui script fu quasi completamente rivoluzionato da Stallone), James Cameron non si diede per vinto e decise di scrivere un sequel per un altro film di grande successo. Approcciò il capolavoro di Ridley Scott con un piglio e una sicurezza da grande regista quale (ancora) non era: se *Alien* era un riuscitissimo mix tra horror e fantascienza, Cameron decise di aggiungerci una forte componente war/action e trasformare completamente l'unica sopravvissuta al primo film. Tutto ciò che Cameron non era riuscito a inserire in *Rambo 2*, lo adattò al personaggio di Ellen Ripley: quello che viene fuori è un personaggio che ha vissuto un trauma ed è costretto a riviverlo suo malgrado,

e che solo grazie all'istinto di sopravvivenza riuscirà a trovare dentro di sé una forza e un coraggio che non credeva possibili. In poche parole, una vera e propria "Rambolina", un soprannome che la stessa Sigourney Weaver si scelse sul set a dimostrazione del fatto che non solo aveva appreso la lezione di Cameron, ma che l'aveva fatta propria. Del resto il personaggio di Ripley rivisto da James Cameron, molto più di quello di Ridley Scott, è quello che è entrato nell'immaginario popolare: non più una scream queen da horror come nel primo capitolo, ma una vera e propria eroina che se la cava perfino meglio dei soldati che dovrebbero difenderla. Non c'è quindi da sorprendersi se oggi più che mai, con l'industria cinematografica che cerca di raggiungere una sempre maggiore eguaglianza tra i sessi, si continui a guardare indietro a questo film del

L'idea di un sequel per *Alien* era stata a lungo discussa all'interno della Fox, senza però mai trovare un accordo soddisfacente per tutti. Fu così, allora, che leggendo la sceneggiatura di *Terminator*, a un giovane produttore venne in mente di proporre James Cameron, grande fan del film del 1979. Cameron ideò e scrisse un primo soggetto del sequel in appena quattro giorni e continuò a lavorarci e a perfezionarlo durante tutte le riprese del suo film d'esordio. Ma la cosa più complicata non fu scrivere il film, bensì girarlo: all'epoca delle riprese ai Pinewood Studios di Londra, James Cameron aveva appena 31 anni e un solo film alle spalle, che però non era ancora arrivato nelle sale inglesi. Si trovò quindi nella difficile posizione di dover seguire le orme di un regista britannico già leggendario come Ridley Scott con una troupe a dir poco sfiduciata, se non addirittura ostile, nei suoi confronti.

SCENA CULT

Quando tutto sembra perduto e la terrificante regina madre è a un passo dal cibarsi della piccola e innocente Newt, ecco arrivare Ripley, completamente bardata nell'esoscheletro meccanico e con una frase a effetto degna del miglior Rambo: "Stai lontana da lei, maledetta!".

La trasformazione da vittima a eroina è definitivamente conclusa, il cinema ha un nuovo personaggio femminile pronto a fare la storia.

1986 e a indicarlo come esempio positivo da seguire. Il merito di James Cameron va però ben oltre la rivoluzione/trasformazione di Ripley: con *Aliens* costruisce un universo narrativo molto più complesso e sfaccettato, un universo in grado di far viaggiare con l'immaginazione ben oltre la singola astronave o il pianeta nativo degli xenomorfi. Anche per quanto riguarda la figura dell'alieno, Cameron segue sempre la stessa regola, che farà sua anche in futuro: se è un sequel deve essere più grande e più ricco. Ecco quindi arrivare non uno, ma un gran numero di nemici, per di più guidati dalla Regina Madre, altra grande protagonista di questo adrenalinico sequel. Come sempre Cameron cura ogni dettaglio e fa in modo che anche i comprimari siano perfettamente caratterizzati: è per questo motivo che alcune delle frasi e scene più memorabili del film spettano non a Ripley, ma ai tanti marines che la circondano e che, ovviamente, sono destinati a morire e a sacrificarsi; ma non invano: perché battute quali "ehi, Vasquez... sei troppo troppa!", "lei forse non è al corrente dei recenti avvenimenti, ma siamo stati presi a calci nelle palle!" o "escucha, muchacha, io ho bisogno de sapere una sola cosa: donde està" valgono bene un biglietto di sola andata sull'ascensore per l'inferno. In discesa!

COSA CI RIMANE

Quasi tutto ciò che conosciamo e ricordiamo dell'universo di *Alien* – che sia al cinema, nei fumetti o nei videogiochi – proviene in realtà da questo sequel molto più che dal primo (bellissimo) film. In particolare il personaggio di Ripley – spesso citato come perfetto esempio di una protagonista femminile tosta, in grado di reggere un'intera saga da sola e che non ha bisogno di nessuno, tanto meno dell'aiuto di un uomo – è opera di James Cameron e della sua visione del cinema, per l'epoca, veramente rivoluzionaria. A distanza di oltre 30 anni *Aliens - Scontro finale* è oggi considerato uno dei migliori action di tutti i tempi e uno dei pochi sequel all'altezza dell'originale. Se non addirittura migliore.

FRASE CULT

"Vengono fuori dalle pareti!
Vengono fuori
dalle fottute pareti!"



Sigourney Weaver
Michael Biehn
Lance Henriksen



ALTRIMENTI CI ARRABBIAMO

FRASE CULT

"Siamo già arrabbiati!"

durata:100 minuti

anno:1974

diretto da Marcello Fondato

Sulla Dune buggy con Bud & Terence

Come avrete potuto notare dai molti altri titoli presenti in questo libro, non siamo certamente tra quelli che condannano a priori la violenza o l'utilizzo delle armi nei film. Ma, nello scrivere di questo *Altrimenti ci arrabbiamo*, non possiamo fare a meno di ricordare quanto fosse bello, soprattutto per noi giovani spettatori dell'epoca, immaginare un mondo in cui bastavano i sonori sganassoni di Bud e le atletiche acrobazie di Terence per risolvere ogni problema. Niente pistole o fucili, niente superpoteri, niente armi chimiche o futuristici laser. All'epoca della coppia più amata del cinema italiano anche un temibile sicario poteva essere fatto fuori semplicemente con l'astuzia e con il divertimento. E vogliamo parlare dei 'duelli' tra i nostri due eroi? E della domanda "Chi vincerebbe tra Bud Spencer e Terence Hill?". Batman e Superman, così come Iron Man e Captain America, se le danno di santa ragione e tirano in mezzo le mamme; da queste parti invece si fa sul serio, con un'appassionante gara a suon di birra e salsicce.

Erano tempi diversi, eravamo tutti più ingenui, ma se ancora oggi Bud & Terence continuano a conquistare le nuove generazioni è perché insieme avevano trovato una formula quasi magica che li rendeva davvero formidabili: l'amicizia. Sia su schermo che fuori i due erano, o quantomeno sembravano, davvero fatti l'uno per l'altro, proprio perché talmente differenti da sembrare incompatibili; e invece, proprio grazie alle loro differenze, sono riusciti a conquistare

Il film di Marcello Fondato fu il maggior incasso italiano della stagione 1973/1974, superando anche un successo internazionale come *La stangata*, e venne distribuito in tutto il mondo, contribuendo in modo decisivo al grande successo della coppia all'estero. Entrambi gli attori britannici, John Sharp e Donald Pleasence, furono ridoppiati da Oreste Lionello, ma con timbri di voce molto differenti. La mitica canzone *Dune Buggy* è opera del celebre duo Oliver Onions.

BACKSTAGE

AVVENTURA • FANTASTICO • ANIMAZIONE • **COMMEDIA** • DRAMMA • THRILLER • AZIONE • MUSICAL • HORROR

COSA CI RIMANE

Chiaramente la Dune buggy, ma necessariamente rossa e con cappottina gialla. E ovviamente la coppia Bud & Terence, già amatissima e memorabile dai tempi di *Trinità*, ma qui forse al suo meglio in termini di affiatamento.

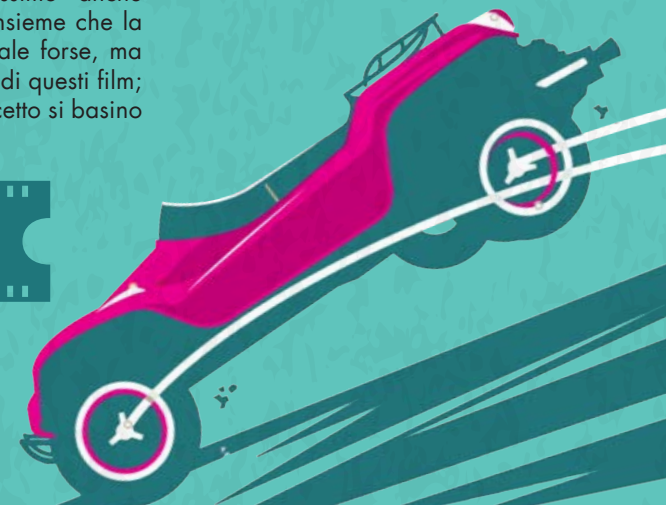
SCENACULT

Non è difficile da immaginare, visto che il celebre coro dei pompieri è forse la scena più amata e citata da tutti i fan del duo. D'altronde sfidiamo chiunque a non riguardala (e cantarla) ogni qualvolta ci sia l'occasione, perché con la sua semplicità e genuinità rappresenta al meglio l'essenza di Bud & Terence. Ci riporta indietro a un tempo in cui non servivano effetti speciali o trame complesse, ma semplicemente due personaggi buffi e antitetici, che con le loro caratteristiche ci facevano sognare e divertire. Detto più banalmente, ci rendevano felici.

tutti e a rimanere un esempio per milioni di spettatori di ogni fascia d'età.

In questo senso *Altrimenti ci arrabbiamo* è il loro film perfetto, perché riesce a esaltare le caratteristiche di entrambi e a mettere al centro la coppia con una convivenza forzata ed esilarante ma funzionale alla storia e al tono del film. Il crescendo dell'azione, e quindi del divertimento, è tale che anche dopo molteplici visioni lo spettatore non possa fare a meno di continuare a ridere e sorridere davanti ad alcune trovate di sceneggiatura tanto semplici quanto geniali. Basti guardare il primo combattimento in palestra o la scena dell'inseguimento in moto, che ben presto si trasforma in un duello stile medievale: in entrambe, sia Terence che Bud possono sfoggiare le loro diverse caratteristiche e qualità, dimostrando che possono funzionare benissimo anche singolarmente. Ma è quando sono in scena insieme che la magia si compie davvero. È un concetto banale forse, ma fondamentale per capire l'incredibile successo di questi film; e non è certo un caso che su questo stesso concetto si basino in fondo tutte le grandi saghe contemporanee.

**Bud Spencer
Terence Hill**



AMICI MIEI

durata:
130 minuti
anno: 1975
diretto da
Mario Monicelli

Come fossero antani

Scherzare è una cosa seria. Ce lo ha insegnato un quintetto di inseparabili guasconi, sopraffini maestri della nobile arte del 'percolare'. Tra una finta partita a poker, qualche schiaffone lanciato verso un treno in partenza e uno scherzo telefonico, gli *Amici miei* di Mario Monicelli sono diventati subito nostri. I faccioni molleggiati di Ugo Tognazzi, Gastone Moschin e Philippe Noiret sulla locandina racchiudono tutta la voglia repressa di uscire dagli schemi, di rompere le scatole al socialmente accettabile e giocare, giocare a oltranza. Con la vita, con la morte, con il cinema stesso. Come giullari infaticabili alla corte di un grande regista,

FRASE CULT
"Tarapia tapioco
come se fosse antani
con la supercazzola
prematurata, con lo
scappellamento
a destra."



Ugo Tognazzi - Gastone Moschin
Philippe Noiret - Adolfo Celi - Duilio Del Prete

AVVENTURA • FANTASTICO • ANIMAZIONE • **COMMEDIA** • DRAMMA • THRILLER • AZIONE • MUSICAL • HORROR

COSA CI RIMANE

Amici miei ha avuto un vero e proprio impatto linguistico sui nostri vocabolari, grazie a una serie di termini entrati nell'immaginario collettivo. Un esempio eclatante è la parola "zingarata", presa in prestito dal dialetto fiorentino e sdoganata su scala nazionale proprio dal film. Ogni volta che qualcuno vuole definire come si deve una burla particolarmente goliardica, non può che definirla una zingarata.

SCENA CULT

Ovviamente la partenza del treno dalla stazione fiorentina di Santa Maria Novella, con i nostri amichevoli giocherelloni che salutano i viaggiatori con degli schiaffoni ben assestati. Una scena talmente cult da essere citata anche in *Fantozzi alla riscossa* quindici anni più tardi.

Amici Miei racchiude una filosofia della vita dove lo scherzo e lo sbeffeggio servono come antidoti contro l'amarezza della vita. La solitudine, la povertà e la noia del quotidiano vengono sublimati attraverso il bisogno di stare insieme e irridere quella stessa routine da cui si fugge: vigili presi in giro, gestacci davanti alle suore, pensionati ridicolizzati. Eppure il tono di *Amici miei* non dimentica mai il motivo alla base delle sue scorribande irriverenti, ovvero un forte senso di inadeguatezza di cinque borghesi incastrati nella società del loro tempo.

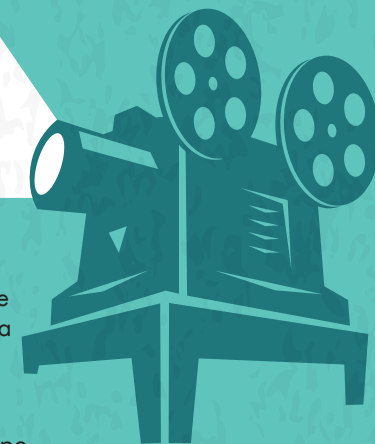
Grazie a questo quintetto di Peter Pan, ci ritroviamo dentro a una favola stramba, vissuta da bambini con il cappotto, la barba e i baffi che giocano a vivere nell'Italia degli anni Settanta. E come nelle migliori delle storie, la morale di quest'opera tragicomica arriva alla fine. Con quella risata rotta dal pianto al funerale del Perozzi, canticchiando sino all'ultimo Bella figlia dell'amore

nel bel mezzo di una marcia funebre. *Amici* per scelta e mai per dovere, i compagni di Mario Monicelli hanno dato corpo allo spirito umoristico più anarchico e irriverente, a una spensieratezza nostalgica dei tempi andati che possono ritornare solo a sprazzi.

Canto del cigno della commedia all'italiana, *Amici miei* è una carrellata giocosa dentro un'Italia che stava cambiando, non più beata del boom economico, ma più zoppicante per le tensioni politiche e sociali che la stavano attraversando. Nato in questo contesto plumbeo volutamente messo da parte, *Amici miei* tira fuori il jolly (anzi, ne tira fuori quattro o cinque), ovvero un film che si avvinghia a un disimpegno di vitale importanza per sopravvivere a quello che c'è fuori dalla sala, anche per sole due ore.

BACK STAGE

Il soggetto di *Amici miei* è stato scritto da Pietro Germi, e soltanto dopo la sua morte Monicelli decise di mettere in scena la storia ideata dal collega. Voci di corridoio dicono che la parte del conte Mascetti sia stata proposta prima a Marcello Mastroianni e poi a Raimondo Vianello. Certamente veri, invece, gli schiaffi tirati alla stazione di Santa Maria Novella, dove Monicelli chiese ai suoi attori più realismo possibile durante le sberle date in faccia alle comparse, che non gradirono affatto.



ANIMAL HOUSE



BACK STAGE

Il budget del film era così risicato che l'ingaggio di Donald Sutherland fu oggetto di una lunga e faticosa contrattazione. Alla fine il celebre attore ottenne 35mila dollari (contro i 50mila richiesti), ma fu impegnato soltanto per un giorno di riprese. Peccato che nella proposta iniziale la produzione avesse previsto anche un 2% sugli incassi per l'attore, il che avrebbe fruttato a Sutherland all'incirca 10 milioni di dollari. Sul set, dove Landis cercò di spaccare in due il cast per ricreare la rivalità tra confraternite, John Belushi si mostrò talmente anarchico e ispirato che il regista gli concedette molto spazio all'improvvisazione.

Splendido cazzeggio

La rivincita è nel DNA di molti cult. Sottovalutati, snobbati o derisi, alcuni film si sono presi la loro meritata vendetta col passare degli anni. Nel caso di *Animal House* immaginiamo che lo abbia fatto sbellicandosi dalle risate, schernendo in maniera sguaiata quei produttori della Universal che, alla fine degli anni Settanta, pensarono di non poter guadagnare mezzo dollaro dal filmetto di John Landis. Bluto e i suoi amichetti fanno la linguaccia, sottono e sarebbero in diritto di fare anche qualche gestaccio, forti di 140 milioni di incasso e soprattutto di un film divenuto apripista di un genere intero.

Senza *Animal House* la commedia collegiale, quella sboccata, demenziale e disinibita, non sarebbe diventata una sana abitudine del cinema americano. Senza il coraggio di John Landis non avremmo avuto *Porky's* e *La rivincita dei nerds*. Senza Bluto non avremmo scoperto il talento impetuoso di John Belushi. Per definire *Animal House* in maniera impeccabile, ci serviremo di parole non nostre, ma assolutamente perfette per sintetizzare il grande equilibrio trovato da un autore geniale come Landis: "Umore basso di alto livello". Fu così che la rivista newyorkese *Newsweek* fotografò a meraviglia *Animal House*.

Leggero, semplice ma non banale, mai gratuito negli eccessi perché attraversato da un profondo spirito satirico, il cult di John Landis non smette di essere una boccata di ossigeno, una ventata di aria fresca che ti travolge e ti fa ridere di gusto come quando ricordi i vecchi tempi con gli

SCENA CULT

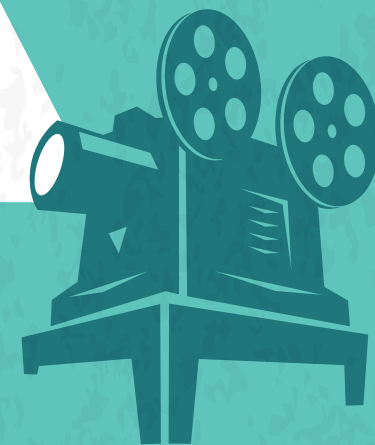
Avete mai visto un cavallo morire d'infarto per il suono di un colpo di pistola (a salve)? Sì, e stiamo ancora ridendo.

amici del liceo. *Animal House* non è invecchiato affatto perché troppo innamorato del presente. Fiero elogio del qui e ora, del vivere al massimo senza preoccuparsi di quel fastidioso effetto collaterale chiamata futuro, *Animal House* riesce a essere spensierato e corrosivo allo stesso tempo. Pieno zeppo di frecciatine mai didascaliche che Landis semina qua e là. Allo spettatore la scelta di scovarle per scoprire il lato cinico del film oppure accontentarsi della sua irresistibile superficialità.

Ma saremmo ingrati come quei vecchi produttori della Universal a dimenticarci di incensare il genio assoluto di John Belushi. Se ricordiamo *Animal House* come uno dei film più divertenti di sempre è soprattutto grazie a questo comico nato, di cui è impossibile non sentire la mancanza. Vorace e verace, all'epoca un esordiente paffuto dalla faccia immediatamente familiare che si mangiava il film ogni volta che appariva in scena. È lui il vero animale in gabbia di *Animal House*, perché Belushi è talmente enorme che gli stanno stretti anche i film.



durata: 105 minuti
anno: 1978
diretto da John Landis



FRASE CULT

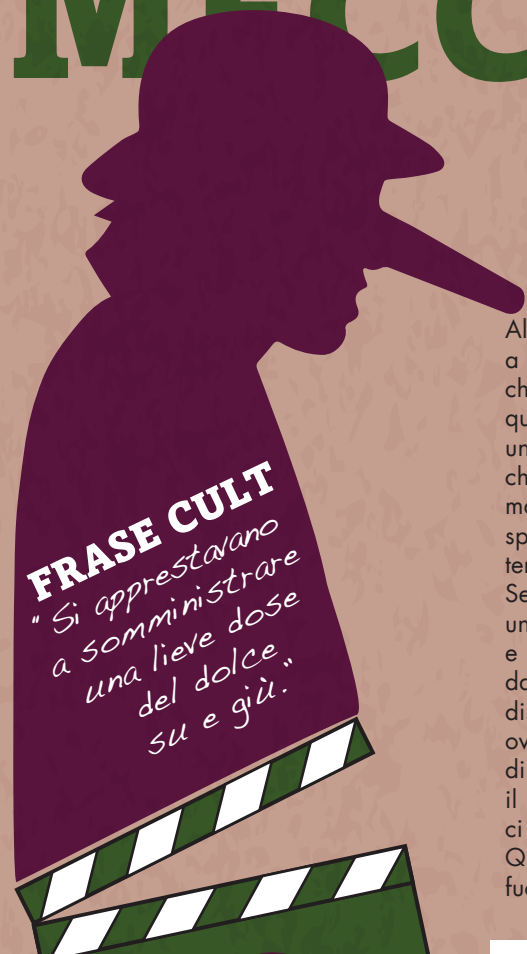
"Quando il gioco si fa duro, i duri cominciano a giocare."

John Belushi
Tim Matheson

COSA CI RIMANE

Oltre a scoprire l'enorme talento di John Belushi, che soltanto qualche anno dopo sarebbe stato consacrato con *The Blues Brothers*, *Animal House* viene ricordato anche come la prima apparizione sul grande schermo di Kevin Bacon. Come detto, il film di Landis è stato seminale per il genere della commedia adolescenziale, arrivata sino ai giorni nostri grazie a saghe come quella di *American Pie*. Il film ha avuto un impatto talmente evidente sulla cultura di massa da essere stato citato anche in celebri serie animate come *I Simpson* e *Futurama*.

ARANCIA MECCANICA



BACK STAGE

Malcolm McDowell
Patrick Magee

durata: 136 minuti

anno: 1971

diretto da Stanley Kubrick

Sesso, droghe e Singin' In The Rain

Odiare Alex o compatire Alex? Puntare il dito contro Alex o provare pena per Alex? *Arancia meccanica* ti mette a disagio, è un tranello morale, un capolavoro assoluto che gioca con il giudizio dello spettatore. Come percepire questo ragazzo instabile, che sublima la sua noia in un'insensata aggressività assieme a compari di scorribande che amici veri non saranno mai? Alex si sente un leader, ma è un capobranco poco riconosciuto, pronto a essere spodestato, costretto a usare la violenza con i violenti per tenere in mano il suo vanaglorioso scettro.

Se nella prima parte del film Kubrick lo descrive come un cacciatore famelico, nella seconda ribalta tutto, e ci presenta una preda, una vittima usata come 'cavia' da esperimenti governativi. Così Alex cerca un ultimo, disperato appiglio. Quell'ancora di salvezza siamo noi, ovvero i destinatari della sua confessione. La voce narrante di McDowell dà quasi per scontata una complicità con il pubblico, si autodefinisce "nostro affezionatissimo", ci chiama "compagni", crea l'illusione di un legame. Qui Kubrick sfrutta un grande classico del cinema (la voce fuori campo) per metterci in crisi, si ferma a metà strada e ci

Inizialmente Kubrick non fu affatto rapito dal romanzo di Burgess, che considerava molto lontano dal suo cinema. A conquistarlo, però, fu proprio la figura di Alex, da lui considerato una specie di moderno Riccardo III. Come sempre il lavoro di montaggio fu lungo ed estenuante, portando a una prima versione che durava ben quattro ore. Le parti di pellicola tagliate per arrivare alla versione finale (di 136 minuti) furono bruciate. Quando *Arancia meccanica* arrivò in sala sconvolse l'opinione pubblica, assai scossa dalla violenza espressa dal film. Questo, oltre a causare minacce di morte alla famiglia Kubrick e aver ispirato (pare) almeno tre crimini, costrinse la Warner Bros a ritirare il film dalle sale. *Arancia meccanica* è stato praticamente invisibile in Gran Bretagna sino al 1999, anno in cui Stanley Kubrick morì.

COSA CI RIMANE

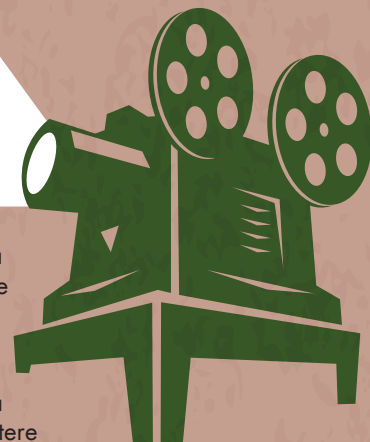
I Drugh sono diventati un simbolo assoluto di violenza organizzata. Non a caso sono stati citati anche dalle frange più estreme del tifo organizzato calcistico. Molti strani termini come "gulliver" o "su e giù" sono diventati di pubblico dominio tra i cinefili, e ammettiamo di non aver più guardato con gli stessi occhi qualsiasi bicchiere di latte.

SCENA CULT

Tutta la scena dell'home invasion dei Drugh, con quel terribile effetto stranante tra la violenza messa in scena e la spensieratezza scellerata con cui viene compiuta.

lascia soli davanti a un bivio. Da una parte la facile condanna, dall'altra un'insperata empatia. È possibile perdonare? È ammissibile giustificare questo ragazzo? Alla nostra repulsione o alla nostra comprensione l'ardua sentenza.

Ironico, sfacciato, satirico e pieno di contraddizioni, *Arancia meccanica* è la più lucida e spietata riflessione kubrickiana sulla violenza (tema a lui assai caro). Perché il buon Stanley non ha mai avuto paura di ammettere che è proprio la violenza il modo più facile e istintivo che abbiamo per imporci nel mondo. Per affermare agli altri che esistiamo anche noi. Una pulsione irresistibile dell'essere umano che trasforma tutti in mine vaganti. E se è vero che violenza genera violenza, Kubrick si traveste da spietato antropologo e fa del cinema un circo perverso e malato, abitato da folli bestie e da spietati ammaestratori. Adattando l'omonimo romanzo distopico di Anthony Burgess, il cineasta, maestro della provocazione, allestisce un mondo spoglio, dove le strade sono deserte e gli appartamenti troppo grandi per chi ci vive. Dentro c'è solo l'eco di pugni, calci, grida, stupri e folli canzoni. Un mondo spogliato di freni inibitori dove nessuno viene risparmiato da un'onda lattiginosa di ultraviolenza. Una furia cadenzata da bei sorsi a bicchieroni di latte più.



ARMA LETALE

durata:
110 minuti
anno: 1987
diretto da
Richard Donner

L'apoteosi dei buddy cop film

"Chi sarebbe l'unico disposto a sacrificarsi e a morire per te? Odio ammetterlo, ma probabilmente sono io". "It's Probably Me": così cantavano Sting ed Eric Clapton sui titoli di testa di *Arma letale 3*, proprio a sottolineare l'importanza del tema dell'amicizia e della fiducia nella saga di Lethal Weapon. Perché per quanto possano essere spettacolari le scene d'azione, con improvvise e interminabili sparatorie o inseguimenti adrenalinici mozzafiato, quello che ha reso l'intera saga di *Arma letale* non solo un cult ma anche un pilastro del sottogenere buddy cop è proprio il rapporto tra Martin Riggs e Roger Murtaugh.

Per carità, lo sceneggiatore Shane Black non ha inventato nulla, i film con coppie di poliziotti diversissimi tra loro esistono da sempre; ma è proprio nello sfruttare, assecondare e poi superare questi stereotipi sulle 'strane coppie' che i film di *Arma letale* sembrano aver trovato la formula magica. Riggs e Murtaugh hanno anche loro, all'inizio del primo film, quella fase in cui mal si sopportano perché provenienti da mondi troppo distanti; la differenza è che la superano molto in fretta e non solo per logica professionale, ma perché riescono ad andare oltre i semplici doveri e il rispetto della legge e a ritrovare nell'altro il partner perfetto e complementare. L'altra metà del distintivo: la follia, l'impulsività e la tenacia di Martin si completano con l'esperienza e la saggezza di Roger, ed è proprio questa combo a diventare la vera arma letale del titolo. In più c'è il rapporto umano, di sincero affetto, che si viene a

Inizialmente a Mel Gibson era stato offerto il ruolo da protagonista di *Die Hard* e a Bruce Willis quello di *Arma letale*: entrambi rifiutarono e scelsero l'altro titolo.

Curiosamente le due saghe sono entrambe considerate come parte integrante della nuova tradizione dei film di Natale: questo nonostante la saga di *Arma letale* sia ambientata sotto il sole di Los Angeles, e che soltanto il primo film della saga si svolga durante il periodo natalizio.

BACK STAGE

AVVENTURA • FANTASTICO • ANIMAZIONE • **COMMEDIA** • DRAMMA • THRILLER • AZIONE • MUSICAL • HORROR

FRASE CULT

"Sono troppo vecchio per queste stronzate!"

SCENA CULT

Se vogliamo considerare solo il primo film, non possiamo che citare la scena in cui Riggs si getta dal tetto di un palazzo insieme a un (non troppo convinto) aspirante suicida, dopo essersi volontariamente ammanettato a lui. Se vogliamo allargare la scelta a tutta la saga, beh, abbiamo solo due parole per voi: gabinetto esplosivo.

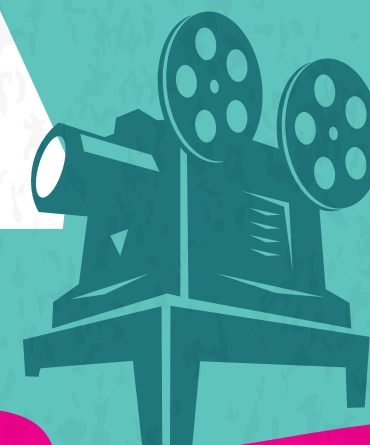
creare prima tra i due protagonisti (merito anche della straordinaria chimica tra Mel Gibson e Danny Glover), poi tra i comprimari (in primis il mitico ed esilarante Leo Getz, interpretato da Joe Pesci) e infine tra tutti i personaggi e gli spettatori stessi. Difficile pensare ad altri film di tipo poliziesco (o action) in cui sia così facile, guardandoli, sentirsi a casa e, paradossalmente, al sicuro e protetti. Questo nonostante il fatto che, in tutti i film della saga, l'abitazione del poliziotto più anziano finisca sempre col farne le spese: non si tratta semplicemente di una battuta ricorrente e nemmeno di un caso, ma la conseguenza dell'aver portato sullo schermo le dinamiche di una famiglia vera e propria. Se dovessimo scegliere un'unica saga e indicare qual è quella che ci fa stare meglio, ci rallegra e ci appassiona come se fosse la prima volta anche a distanza di 30 anni... ci dispiace dirlo, odiamo ammetterlo, ma probabilmente sarebbe proprio *Arma letale*.

Mel Gibson
Danny Glover

COSA CI RIMANE

L'australiano Mel Gibson era ovviamente già noto per la serie *Mad Max*, ma fu proprio il grande successo di *Arma letale* a lanciarlo nell'Olimpo di Hollywood.

L'impatto della saga (in particolare con il secondo film) sull'industria cinematografica fu tale da modificare e influenzare per sempre non solo il sottogenere buddy cop, ma più in generale quello dell'action: ancora oggi alcune delle scene d'azione o d'inseguimento girate da Richard Donner e prodotte da Joel Silver sono considerate tra le migliori in assoluto per realismo e resa.



BASIC INSTINCT

durata: 128 minuti
anno: 1992
diretto da Paul Verhoeven

Bionda e letale.

La Catherine Tramell protagonista di *Basic Instinct* veste i canoni classici della femme fatale cinematografica, ma li declina in una forma più sensuale e sfacciata. Assolutamente accettabile per una scrittrice con tendenze bisessuali sospettata di uccidere i propri amanti con un punteruolo da ghiaccio, che non disdegna di sfruttare un linguaggio ammiccante e la sessualità come arma. Una provocazione che condivide con il regista Paul Verhoeven, che nella sua carriera non si è mai tirato indietro quando si è trattato di mettere in scena situazioni capaci di colpire, tra sesso e violenza.

Non fa eccezione *Basic Instinct*. Perché, va detto, se il film ha retto alla sfida del tempo ed è entrato nell'immaginario popolare, è soprattutto grazie a quella provocazione che ne è il cuore, per una singola scena nota a tutti: quella dell'interrogatorio di Catherine Tramell, in cui Sharon Stone accavalla le gambe mostrando più di quanto ci si possa aspettare.

Una sequenza costruita con abilità, in cui la tensione tra gli interlocutori è palpabile e i rapporti tra loro si definiscono, e che Verhoeven rende il fulcro di *Basic Instinct*, al di là di quello studiato e deliberato movimento di gambe dell'attrice.

Infatti è proprio nella tensione sessuale, ben rappresentata dalla sopracitata scena dell'interrogatorio, che il film del



BACK STAGE

Secondo Sharon Stone, la famosa scena dell'interrogatorio fu girata con uno stratagemma dal regista Paul Verhoeven, che chiese all'attrice di togliere le mutandine bianche perché troppo evidenti nell'inquadratura, assicurandole però che non si sarebbe visto niente. Tutti sappiamo che mentiva.



Michael Douglas
Sharon Stone

SCENA CULT

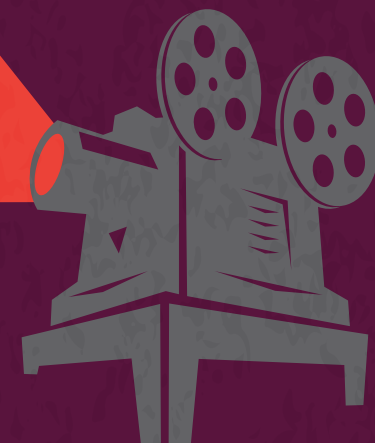
C'è bisogno di dirlo? La scena cult di *Basic Instinct* è inevitabilmente l'interrogatorio subito da Sharon Stone dal detective interpretato da Michael Douglas, durante il quale si svolge la celebre scena dell'accavallata di gambe. Come diventare cult con un semplice gesto!

regista trova il suo compimento. Spogliato della sua ambiguità e sensualità, sarebbe un thriller di media fattura, coinvolgente per il suo intrigo ma piacevolmente dimenticabile al termine della visione. Il motivo è semplice: Verhoeven si diverte a giocare con la sfacciata sensualità della protagonista, ma la sfrutta per i suoi scopi piuttosto che per esplorare i lati oscuri del personaggio, senza affondare il colpo o scavare in profondità. Incapace, insomma, di insinuarsi nell'animo dello spettatore. Il risultato è un film esibizionista, che ostenta piuttosto di suggerire, e che manca dell'occasione di diventare un thriller hitchcockiano in chiave deviata.

Sfacciato come la sua protagonista, *Basic Instinct* è uno dei film di queste pagine che dimostra come e quanto lo status di cult sia indipendente dalla solida eccellenza cinematografica, e quanto la via per l'immaginario collettivo sia spesso lastricata di singole intuizioni e immagini potenti, capaci di colpire lo spettatore e far parlare di sé. Un film che lascia un pizzico di amaro in bocca, perché sarebbe potuto essere più di quell'apparenza che mostra in modo audace, irriverente e sfrontato. Da Paul Verhoeven ce lo si poteva aspettare, perché in molte altre occasioni è riuscito a fare lo stesso.

COSA CI RIMANE

Lucida e sfacciata, la Catherine Tramell di Sharon Stone è una figura femminile magnetica che ha varcato i confini del film che la ospita. Se il thriller di Paul Verhoeven si è potuto ritagliare un posto nella storia del cinema e guadagnare lo status di cult è proprio grazie alla sua protagonista.



FRASE CULT
"Uccidere non è
come fumare."
Si può smettere."

