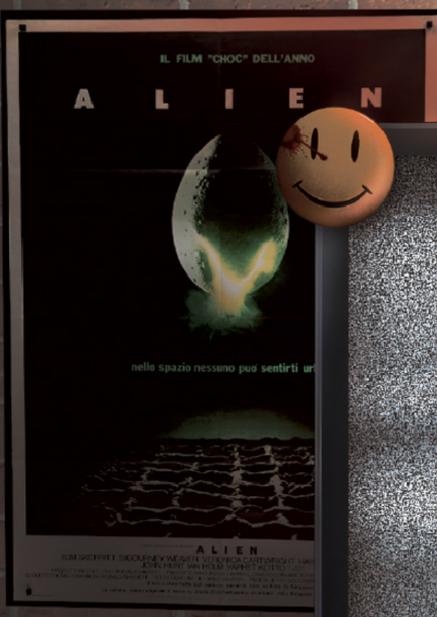


I FILM CHE TI HANNO CAMBIATO LA VITA

Cultura



L. LIGUORI - A. CUOMO - G. GROSSI  
movieplayer.it

# CULT

I FILM CHE TI HANNO CAMBIATO LA VITA

L. LIGUORI - A. CUOMO - G. GROSSI

*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.

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

# 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 antiferoe 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!

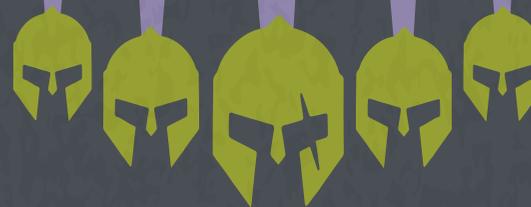
Prima ancora del predominio del Marvel Cinematic Universe e dell'attuale approccio del cinema hollywoodiano verso il mondo dei supereroi, c'erano stati alcuni tentativi di cinecomic diversi, e quasi sempre legati più alle graphic novel stand alone che alla tipica serialità fumettistica. Tra questi, il 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.



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.

## 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

# BACK STAGE

# 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.

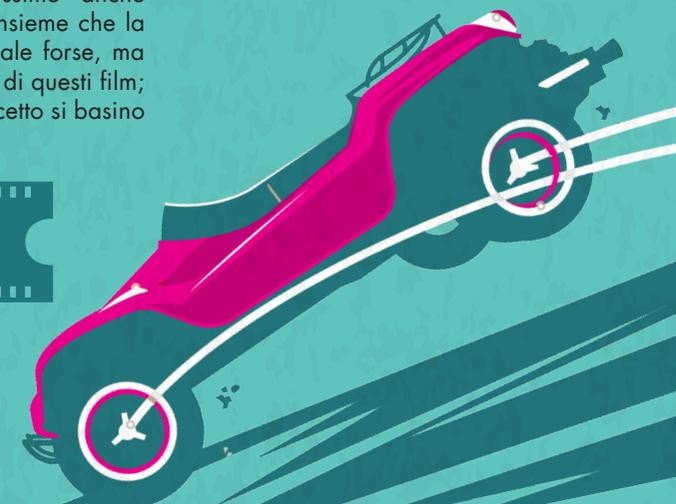
# SCENA CULT

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: "Umorismo 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 frecciate 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



**FRASE CULT**  
"Si apprestavano a somministrare una lieve dose del dolce, su e giù."

## BACK STAGE

**Malcolm McDowell  
Patrick Magee**

durata: 136 minuti

anno: 1971

diretto da Stanley Kubrick

### Sesso, drughi 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 Drughi 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 Drughi, con quel terribile effetto straniante 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 sopraccitata scena dell'interrogatorio, che il film del



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."



# BASTARDI SENZA GLORIA

durata:  
153 minuti  
anno:2009  
diretto da  
Quentin Tarantino

## FRASE CULT

"Ho fatto un bingo! È così che dite voi?  
Ho fatto un bingo?"



## BACK STAGE

### Metti una sera al cinema con Hitler

Si inizia con un ufficiale nazista che stermina un gruppo di ebrei rifugiati dopo una lunga scena ad altissima tensione che, giustamente, lo stesso Tarantino ha definito come "la cosa migliore che abbia mai scritto". Si chiude con degli ebrei che sgominano l'intero partito nazista, Hitler e Goebbels inclusi, all'interno di un cinema in fiamme. Nel mezzo un film a capitoli ricco di personaggi e scene memorabili, molti 'tarantinismi' e la solita straordinaria colonna sonora fatta di (ri)scoperte d'autore: basti pensare al Rabbia e Tarantella di Morricone, proveniente da Allosanfàn dei Fratelli Taviani, che qui diventa il canto di vittoria dei bastardi guidati da Brad Pitt. Forse non ce ne era davvero bisogno, ma con *Bastardi senza gloria* Quentin Tarantino dimostra ancora una volta al mondo intero come si possa creare qualcosa di assolutamente originale, se non addirittura unico, attingendo a piene mani dal cinema dei decenni precedenti. Esattamente come uno chef che utilizza ingredienti noti a tutti e tira fuori una pietanza stellata, Tarantino fa lo stesso col suo cinema, con la differenza che la sua arte rimane sempre (anche) popolare. Questa volta i riferimenti principali sono quelli al cinema

La sceneggiatura era stata scritta già da quasi un decennio, ma Tarantino preferì dedicarsi prima a *Kill Bill* e al progetto *Grindhouse*, per poi tornarci a tempo debito. Fu forse proprio l'esperienza con i film precedenti a convincerlo ad accorciare e limare la sceneggiatura, inizialmente della lunghezza più vicina a quella di una miniserie. Il titolo originale, *Inglourious Basterds*, è grammaticalmente scorretto in inglese, ma il regista si è sempre rifiutato di spiegare il motivo di questa sua scelta.

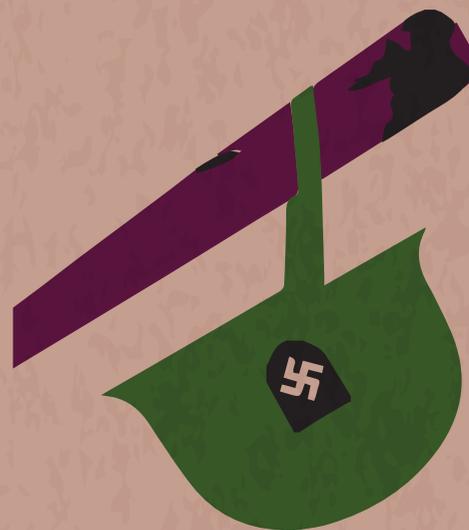
AVVENTURA • FANTASTICO • ANIMAZIONE • COMEDIA • DRAMMA • THRILLER • AZIONE • MUSICAL • HORROR

# SCENA CULT

Soprattutto se vista in lingua originale, nulla può battere la sequenza in cui i nostri protagonisti arrivano al cinema parigino cercando di spacciarsi per italiani, per poi scoprire che Hans Landa ne sa davvero una più del diavolo. Anche solo il "buongiorno" di Brad Pitt che precede il lunghissimo discorso, in perfetto italiano, di Christoph Waltz, vale il prezzo del biglietto. E un posto nella storia del cinema.

italiano di genere, a partire da *Quel maledetto treno blindato* di Enzo G. Castellari, ma mai come questa volta il tema e il messaggio del film sono personalissimi: semplicemente raccontano di come il cinema, per Tarantino, sia l'arma più potente di tutte. Erano forse decenni che mancava un regista così sfrontato, così sicuro dei propri mezzi e delle sue idee da sfidare ogni convenzione e continuare a sorprendere, film dopo film. *Inglourious Basterds* è esattamente questo, una sorpresa dopo l'altra, un ribaltamento continuo in cui il vero eroe è una ragazzina francese e in cui il cattivo è il personaggio non solo più scaltro, ma anche più carismatico e 'ragionevole'. Tarantino non

conosce mezzi termini, se ne frega della storia e del buonismo e realizza quello che in patria hanno definito un vero e proprio "kosher porn": un ideale revenge movie per tutti gli ebrei che nella loro vita, almeno una volta, hanno sognato di torturare i nazisti e vendicare i propri antenati. Noi ci accontentiamo di definirlo un capolavoro.



Brad Pitt  
Christoph Waltz  
Michael Fassbender  
Melanie Laurent  
Daniel Brühl

## COSA CI RIMANE

Tarantino con questo film ha reinventato, a modo suo, il genere storico e creato letteralmente dal nulla una nuova star (Christoph Waltz). Ma, come sempre, il suo cinema è anche una preziosa miniera di citazioni, frasi, personaggi e situazioni iconiche difficili da dimenticare. Ad esempio, ora sappiamo tutti come ordinano tre birre un inglese e un tedesco, vero?

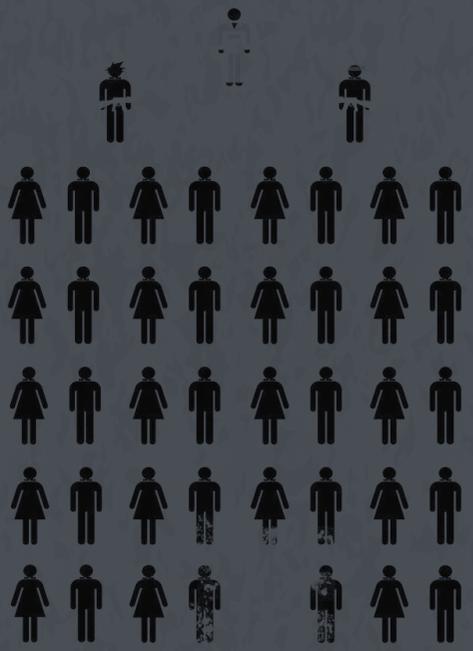
G.W.  
Pabst

Marco  
Pol

Brigitte  
Mornay

King  
Kong

# BATTLE ROYALE



durata: 114 minuti

anno: 2000

diretto da Kinji Fukasaku

## A scuola di sopravvivenza

Prima ancora della Katniss Everdeen di *Hunger Games*, c'erano loro, i 42 studenti giapponesi della classe 3-B in 'gita scolastica' presso una speciale e sperduta isola deserta. Opportunamente selezionati dal governo giapponese allo scopo di tenere sotto controllo la violenza dilagante tra i giovani, i prescelti si trovano costretti a uccidersi l'un l'altro con le poche armi a disposizione fino a che non rimane che un unico fortunato vincitore. Inutile specificarlo, il film causò tantissime polemiche non solo in patria, e per un periodo fu addirittura bandito in diversi stati tra cui la Germania. Non è difficile capire come mai questa pellicola sia diventata immediatamente un cult, ma considerarla semplicemente come un film violento sarebbe un grave errore: perché *Battle Royale* affronta con grande intelligenza e coraggio temi sociali molto sentiti in Giappone, come il sistema educativo e la violenza scolastica, ma anche l'atteggiamento di sfida e ribellione delle nuove generazioni verso i padri e il sistema stesso.

*Battle Royale* è quindi un film che sfida le convenzioni di genere cinematografiche racchiudendo al suo interno l'action, il dramma, l'horror e perfino il teen movie.

Nonostante quanto si possa immaginare dal soggetto e dallo stile del film, il regista di *Battle Royale* non è un giovane filmmaker, ma un vero e proprio veterano del cinema nipponico, peraltro amatissimo da Quentin Tarantino. Quando uscì il film, Kinji Fukasaku aveva appena compiuto settant'anni; due anni dopo annunciò di essere malato di cancro alla prostata. Morì pochi giorni dopo aver cominciato le riprese del sequel *Battle Royale II: Requiem*, pellicola che fu completata dal figlio Kenta Fukatsu, autore di entrambe le sceneggiature.

## BACKSTAGE

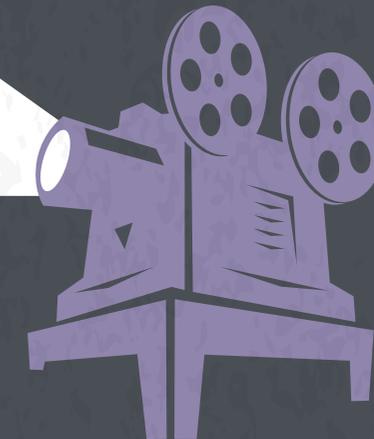
AVVENTURA • FANTASTICO • ANIMAZIONE • COMMEDIA • DRAMMA • THRILLER • AZIONE • MUSICAL • HORROR

# SCENA CULT

Quella terribile e surreale della spiegazione delle regole, con le prime due scioccanti uccisioni a opera dell'insegnante interpretato da Takeshi

Kitano. Per quanto sia solo l'inizio di una vera e propria strage, queste due morti così fredde e 'a scopo didattico' sono tra le più forti e difficili da digerire dell'intero film.

**FRASE CULT**  
"La vita è una gara!  
Combattetevi con  
coraggio e diventate  
degli adulti con  
un valore!"



Pur essendo corale fin dalla sua premessa, il film di Fukasaku riesce comunque a raccontarci la storia e la parabola di alcuni personaggi specifici, allargando sempre di più lo spettro dei suoi interessi e rendendolo così un racconto tanto spaventoso e provocatorio quanto universale. È proprio per questo che il successo e la fama di *Battle Royale* sono diventati, col tempo, sempre maggiori, e che il concept dietro al film è diventato quasi di pubblico dominio e sfruttato ormai in ogni campo dell'intrattenimento. Perché, ovvio, di divertimento anche in un film come *Battle Royale* se ne può trovare tanto: ci si può esaltare per le ottime ed esageratissime sequenze action accompagnate da una colonna sonora classicheggiante, si può fare il tifo per alcuni personaggi e si può sperare fino alla fine per la rivalsa dei ragazzi contro il sistema. Ma di base rimane sempre quell'amezza e quel senso di malessere che solo le grandi opere riescono a trasmettere, così come un forte messaggio che però rischia di esser lasciato pericolosamente in ombra proprio a causa del suo stato di film cult.

Takeshi Kitano  
Tatsuya Fujiwara

## COSA CI RIMANE

Per capire meglio l'eredità di un film come *Battle Royale* basterebbe accendere oggi una console o un PC, far partire uno qualsiasi dei videogiochi del momento e partecipare a una partita online. Con l'arrivo del fenomeno *Fortnite* (ma non solo), la modalità in assoluto più apprezzata e giocata da milioni di ragazzi ogni giorno si intitola proprio battle royale, ovvero un tutti contro tutti con armi sparse per la mappa e un solo vincitore. Prima ancora di conquistare i videogiocatori, però, è accaduto lo stesso anche con la letteratura e con il cinema: il successo della saga di *Hunger Games*, oltre agli innegabili meriti della sua fantastica protagonista, attinge a piene mani all'idea della lotta all'ultimo sangue che tutti noi ben conosciamo. Non a caso *Battle Royale* fu portato ufficialmente negli Stati Uniti, in DVD e Blu-Ray, solo il 5 marzo 2012: giorno d'uscita del primo *Hunger Games*. Certe cose, a volte, è meglio ribadire.



# BIANCO, ROSSO E VERDONE

durata:  
109 minuti  
anno: 1981  
diretto da  
Carlo Verdone

Carlo Verdone  
Elena Fabrizi  
Mario Brega



## Ancora un sacco bello

Cinema nazionalpopolare nell'accezione migliore del termine. Un aggettivo spesso sottovalutato, svilito, usato in modo spregiativo per ridimensionare filmetti talmente piatti e sempliciotti da piacere a molti. No, non è il caso di *Bianco, Rosso e Verdone*, fieramente nazionalpopolare perché italiano nello spirito guascone, consapevole delle proprie disgrazie eppure con tanta voglia di riderci sopra. Radicato nella nostra tradizione cinematografica della commedia agrodolce, *Bianco, Rosso e Verdone* è una parata tragicomica che viaggia lentamente verso il cuore malconco del Belpaese. Dopo il folgorante esordio con *Un sacco bello*, Carlo Verdone mette se stesso ovunque, non si triplica, si quadruplica inserendosi anche nel titolo, come per ribadire a tutti il suo senso di appartenenza a quel Paese di cui racconta piccole e grandi miserie.

Di *Bianco, Rosso e Verdone*, ovviamente, rimane impresso il meraviglioso carnevale umano impersonato da un Carlo Verdone istrionico e duttile come non mai. In questo road movie dedicato a tre personaggi (con tre auto di colore bianco, rosso e verde) diretti verso Roma per fare il loro dovere di onesti cittadini (votare), il comico romano non riesce proprio a far filare tutto liscio, non può andare dritto per la sua strada, ma preferisce inciampare in una marea di intoppi, buche e imprevisti sempre più esilaranti. Senza mai rinunciare a una sorta di malinconia che ne permea il sottofondo, Carlo Verdone ci guida tra le sue tre maschere, dotate di quel tocco di autenticità posseduto solo da chi la realtà la sa osservare davvero.

*Bianco, Rosso e Verdone* ci fa salire a bordo di un viaggio in cui la meta non conta, perché sappiamo già essere irraggiungibile. A noi interessano

## COSA CI RIMANE

Con questo film Carlo Verdone ha confermato il suo talento eclettico da puro trasformista. Un'abilità che tornerà più volte in altri suoi film suddivisi in episodi. Di *Bianco, Rosso e Verdone* sono rimasti indelebili una marea di frasi e tantissimi sketch, ancora oggi capaci di totalizzare milioni di visualizzazioni su YouTube. Senza dimenticare le parlate di Mimmo e Furio, diventate veri e propri tormentoni.

## SCENA CULT

Ci permettiamo un'eccezione e citiamo una scena per episodio. La faticosa iniezione fatta alla nonna di Mimmo da una mano che "po esse fero e po esse piuma", l'assurda telefonata di Furio all'ACI e il fantastico sfogo finale di Pasquale che manda tutti a quel paese.

le soste e i guasti. Ridiamo a crepappelle delle disgrazie altrui, come quando vediamo qualcuno che inciampa per strada. E allora eccoci ad alzare gli occhi al cielo davanti alla logorrea insopportabile del pedante Furio, a compatire il povero Pasquale, ad affezionarci per sempre a quell'ingenuo bonaccione di Mimmo. Senza dimenticare la nonna di tutti noi: Teresa. La mitica e indimenticabile nonna Teresa di Sora Lella, morta nella cabina elettorale.

Forse una delle immagini più emblematiche di un film graffiante, abile nel nascondere la tragedia del quotidiano dietro grasse risate. Perché è facile ridere grazie a Furio, ma non ci dobbiamo mai dimenticare della povera Madga.

A produrre il film fu Sergio Leone che, oltre a chiedere report quotidiani dal set al fratello di Verdone, ebbe molti dubbi sulla riuscita del personaggio di Furio. Per testarlo, fece vedere alcune scene ad Alberto Sordi e Monica Vitti, che ne rimasero subito conquistati. Un altro grande dubbio di Leone riguardava il titolo del film. Il regista non era convinto che *Bianco, Rosso e Verdone* funzionasse, perché troppo simile allo sfortunato *Bianco, rosso e...* con Sofia Loren. Anche in questo caso fu Sordi a dare il suo benestare.

## BACK STAGE

### FRASE CULT

"Magda tu mi adori?  
E allora lo vedi che la  
cosa è reciproca?"



# BIG

durata:  
100 minuti  
anno:1988  
diretto da  
Penny Marshall

## FRASE CULT

"Il tuo desiderio è esaudito."

### Giocare per vivere

Tanti bambini vogliono diventare adulti. È normale, perché dal proprio punto di vista vedono la libertà e le opportunità, ma non i vincoli e le responsabilità. È così per Josh, tredicenne protagonista di *Big*, che ottiene che il proprio desiderio di diventare "grande" venga esaudito dall'inquietante macchina del mago Zoltar presso il luna park itinerante di passaggio

in città: da tredici a trentacinque anni in un attimo, con tutto ciò che comporta in termini di situazioni, difficoltà e trama, per uno sviluppo a grandi linee prevedibile che

## BACK STAGE

La sceneggiatrice Anne Spielberg scrisse il film con in mente Harrison Ford per il ruolo da protagonista, convinta che a dirigere il progetto sarebbe stato il fratello Spielberg. Solo successivamente il film arrivò al produttore James L. Brooks, per poi essere proposto a Penny Marshall. Sebbene Tom Hanks sia sempre stato la prima scelta per il ruolo, i suoi impegni portarono a considerare molti altri interpreti, tra cui Kevin Costner e Dennis Quaid, ma anche Robert De Niro, desideroso di lavorare a un film per famiglie. Il suo compenso elevato rese irrealizzabile l'operazione, ma il suo interesse fece guadagnare punti al progetto. Hanks e Loggia si allenarono mesi per la scena del pianoforte, ma quando arrivarono sul set trovarono ballerini pronti a sostituirli. Motivato da ciò, Robert Loggia invitò le controfigure a "farsi un giro" e portò a termine la sequenza insieme a Hanks in un'unica ripresa.

Tom Hanks  
Elizabeth Perkins  
Robert Loggia

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

## COSA CI RIMANE

Indubbiamente quella in cui Tom Hanks e Robert Loggia suonano il pianoforte gigante nel negozio di giocattoli, perfettamente sincronizzati in una danza divertita e liberatoria.

## SCENA CULT

*Big* è uno di quei film che tutti hanno visto almeno una volta nella vita, grazie agli innumerevoli passaggi TV che l'hanno reso un classico del cinema per famiglie. Già questo è un risultato di grande prestigio, da sommarsi alla fulgida carriera di Tom Hanks, che proprio in quegli anni stava decollando e che è stata sicuramente aiutata dal film e dalla nomination agli Oscar come miglior attore, quattro anni prima di vincere quella per *Philadelphia*.

ci accompagna nel percorso di consapevolezza con cui lo stesso Josh tornerà a essere bambino, questa volta con le idee più chiare, per godersi le gioie della gioventù, in attesa di arrivare a quelle dell'età adulta attraverso il dovuto cammino di vita.

Non è infatti l'originalità il punto di forza del film, che si avvicina a tante storie simili che compaiono di tanto in tanto nel mondo della narrativa e del cinema (non ultimo l'italiano *Da grande* con Renato Pozzetto, di cui tanti vorrebbero considerare *Big* remake non ufficiale). Il film, diretto da Penny Marshall, ha però importanti qualità che vanno al di là di questo. Ha soprattutto una freschezza del racconto invidiabile, una certa purezza che è propria dell'età perduta del protagonista: con la preziosa complicità dell'amico Billy, unico a credere alla magia e a conoscere il segreto, Josh affronta un mondo degli adulti in cui arrivismo, gelosie professionali e sotterfugi appaiono più infantili e immaturi dei genuini e spontanei comportamenti del ragazzino cresciuto di colpo. Senza cedere alla tentazione di indugiare in temi nascosti, tagliente satira sociale o messaggi universali, *Big* si presenta con la stessa onestà del suo protagonista. E per questa si fa amare.

Non sorprende che tutto ciò sia rappresentato alla perfezione dallo sguardo di un Tom Hanks alle prime battute di quella che sarebbe stata una carriera esplosiva. L'attore è impagabile nel dar vita alla versione adulta di Josh, perfetto contraltare dell'altrettanto bravo David Moscow che lo interpreta adolescente, e a far emergere l'innocenza e la purezza dello sguardo del tredicenne nel corpo di un trentacinquenne. Una bravura che si evidenzia anche nella mimica sopra le righe, nei movimenti goffamente naturali che danno vita a efficaci gag slapstick, nelle coinvolgenti sessioni di gioco con l'amico Billy e non solo: più di ogni sequenza del film, ci resta nel cuore la travolgente scena che vede Hanks impegnato in un irresistibile quanto faticoso duetto al pianoforte gigante con il collega Robert Loggia. Una scena da cineteca che rappresenta il biglietto da visita di un film che, con modestia e discrezione, è riuscito a lasciare la sua impronta lieve e delicata nel cinema degli anni '80 e oltre.



# BLADE RUNNER

durata:  
117 minuti  
anno: 1982  
diretto da  
Ridley Scott

## FRASE CULT

*"Io ne ho viste cose che voi umani non potreste immaginarvi [...] E tutti quei momenti andranno perduti, come lacrime nella pioggia."*



## Morte e libertà

L'uomo e la tecnologia. La vita e la morte. Il sogno e la realtà. È nello scontro tra queste entità che nasce la fulgida bellezza di *Blade Runner*, in questi esplosivi big bang che danno vita a immagini sontuose, riflessioni filosofiche e suggestioni poetiche. Un film che è capolavoro assoluto, firmato da uno come Ridley Scott che non si è limitato a un unico grande film nella propria carriera, che pone nuove basi per il genere fantascientifico sul

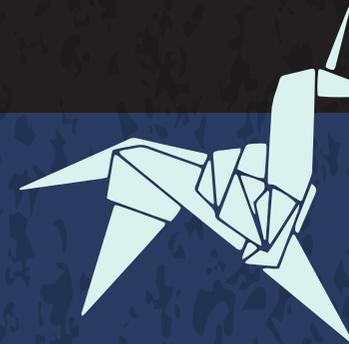
## BACK STAGE

Rutger Hauer ha contribuito a scrivere molte battute del suo Roy Batty, comprese quella relative alle "lacrime nella pioggia" del proprio monologo.

La scelta del protagonista fu molto complessa e coinvolse molti nomi noti, da Dustin Hoffman a Gene Hackman, Sean Connery, Jack Nicholson, Paul Newman e Clint Eastwood. Alla fine la spuntò Harrison Ford al tempo in cerca di un ruolo drammatico, grazie alla sua prova in *Guerre stellari* e agli elogi ricevuti da Steven Spielberg per il lavoro nei *Predatori dell'arca perduta*.

## COSA CI RIMANE

Oltre a essere una eccezionale scena cult, il monologo di Roy Batty è uno dei più noti e citati della storia del cinema. Così come lo sono alcuni scorci della Los Angeles dipinta da Scott, dettagli come gli origami e la magnetica musica di Vangelis. Un insieme di fattori che hanno influenzato profondamente tanti autori e film successivi, sia dal punto di vista visivo che tematico, rappresentando un momento di svolta e un riferimento immortale.



grande schermo andando ben oltre le suggestioni del racconto di Philip K. Dick a cui si ispira. Scott ci porta in una Los Angeles che non riconosciamo, in un futuro che incarna paura piuttosto che speranza ed è perfetto scenario per la caccia dell'agente Rick Deckard, incaricato di individuare e ritirare i replicanti ribelli. Un mondo distopico fatto di degrado, alienazione e involuzione, concretizzato nelle forme cupe e labirintiche della metropoli, nelle quali si fondono grattacieli e catapecchie, maxischermi luminosi e nebbia opprimente. Uno spettro del futuro che avevamo visto concretizzato con tale potenza oltre cinquant'anni prima, in quell'altro capolavoro del cinema e della fantascienza che è il *Metropolis* di Fritz Lang.

Harrison Ford è un Deckard perfetto e colleziona l'ennesimo ruolo iconico di una carriera a cui non bastavano Han Solo e Indiana Jones. Per molti non è un grande attore, ma nessuno può negare la sua innata capacità di dar vita a personaggi simbolo. Affascinante pedina nelle mani di Scott,

Ford è un esemplare poliziotto nella storia noir che fa da scheletro al film. Perfetto anche in quell'ambiguità donatagli dalla versione del film successiva all'uscita, quella director's cut che aggiunge un velo di enigmaticità al personaggio: è, a sua volta, un replicante alla stregua di quelli che caccia? Un'incertezza che il regista porta avanti attraverso lo studio dei dettagli e di quegli origami che ne diventano simbolo.

Deckard non è la sola anima tormentata che si muove tra le pieghe della storia di *Blade Runner* e il casting di Ridley Scott si rivela ancor più prezioso nei volti che gli orbitano attorno, da Sean Young a Daryl Hannah ed Edward James Olmos. E, ovviamente, Rutger Hauer. Il Roy Batty a cui dà vita l'attore olandese è tra gli elementi che hanno maggiormente contribuito a consacrare il film di Scott alla storia ed è noto il contributo che lo stesso interprete ha fornito nella scrittura del proprio personaggio. Compreso quel monologo conclusivo che pone fine al cammino di Batty e allo scontro fra lui e Deckard, un duello che abbandona la via della violenza e della lotta fisica per lasciarsi andare alla disperazione e alla pietà.

Una perfezione tale da rendere difficile qualsiasi confronto con ciò che è venuto dopo. Anche con se stesso, quando si è trattato di giudicare un sequel come *Blade Runner 2049*, pur buono e ricco di ottimi momenti ma fermo su un gradino più basso nella scala dell'eccellenza, incapace di diventare a sua volta un cult.

## SCENA CULT

L'incredibile e struggente monologo del Roy Batty del compianto Rutger Hauer, tra i testi più noti e suggestivi della storia del cinema. Un poetico, intenso e disperato scontro finale che si lascia andare alla pietà.



Harrison Ford  
Rutger Hauer  
Sean Young

# BRAZIL



## Distopia visionaria

Non tutti i cult sono uguali, non c'è un unico modo di raggiungere questo rispettabile traguardo. Ci sono film che conquistano tutti, e ce ne sono altri che conquistano a fondo.

Brazil è nel secondo gruppo, tra quelli che forse non tutti conoscono, almeno nel nostro paese, ma che sono venerati da quella nicchia di spettatori che hanno avuto la fortuna di imbattersi nel corso della propria vita. Non è un film semplice, *Brazil*. Non ha l'immediatezza di altre pellicole che trovate tra queste pagine, ma ci piace pensare che alcuni lettori possano scoprirlo grazie alla nostra selezione. Perché è un film importante, a suo modo dirompente e travolgente. Ipnotico, anarchico e folle quanto lucido e diretto nella sua critica sociale.

La storia raccontata da Terry Gilliam è, infatti, ambientata in un mondo distopico "da qualche parte nel ventesimo secolo", in cui la burocrazia ha travolto la quotidianità dell'uomo rendendola un vero incubo di soprusi e oppressioni da Grande Fratello. Un mondo che l'ex Monty Python tratteggia

durata:  
132 minuti

anno:1985

diretto da  
Terry Gilliam



## FRASE CULT

"La verità vi renderà liberi."

Jonathan Pryce  
Ian Holm  
Katherine Helmond  
Robert De Niro  
Bob Hoskins

Secondo le intenzioni iniziali, Gilliam avrebbe voluto intitolare l'opera *1984 1/2*, facendo così omaggio sia a George Orwell che a Federico Fellini. Il titolo *Brazil*, però, proviene dal brano *Aquarela do Brasil* di Ary Barroso, e ricorre in tutto il film attraverso trasmissioni radio o canticchiate dai personaggi, oltre che come base a cui il compositore Michael Kamen si è ispirato per mettere insieme gran parte delle musiche.

# COSA CI RIMANE

Il lavoro sulle scenografie e sulla cura visiva di *Brazil* è servito da ispirazione a molte opere che sarebbero seguite negli anni successivi, dal *Batman* di Tim Burton a lavori di Jeunet e Caro come *Delicatessen* e *La città dei bambini perduti*, da *Mister Hula Hop* dei Coen a *Dark City*. Anche la rappresentazione della tecnologia del mondo di *Brazil* ha avuto la sua schiera di ammiratori, fungendo da stimolo per scrittori e artisti della corrente steampunk. Molti potranno non conoscere direttamente l'opera di Gilliam, ma ne avranno ugualmente percepito la potenza.

con visionaria creatività che oscilla tra spietata ironia e surreale humour all'inglese, tra la cupa rappresentazione della città e gli opprimenti spazi in cui si muovono i protagonisti.

Gilliam attinge al cinema classico, ma mette in piedi un'opera moderna in grado di superare le barriere del tempo e arrivare fino a noi senza perdere un briciolo della sua potenza. Dal punto di vista visivo omaggia l'espressionismo così come il noir. Si affida a chiaroscuri e a ombre che tagliano gli spazi già angusti delle splendide scenografie, ad angolazioni delle inquadrature capaci di accrescere il senso di oppressione, a sprazzi onirici che rappresentano l'unica vera via di fuga e di speranza del protagonista Sam Lowry. Dal punto di vista tematico e narrativo, invece, stupisce la capacità di alternare toni e atmosfere, di passare dall'oppressione di una storia kafkiana al grottesco di alcune immagini ed effetti, passando per il romanticismo di alcuni dei momenti più lirici per realizzare quello che possiamo considerare, in tutto e per tutto, un capolavoro.

Sarebbe ingiusto non citare anche il cast messo insieme da Gilliam, un gruppo eterogeneo di talenti che ha contribuito a rendere *Brazil* il gioiello che è. Il magnifico quanto mediocre Lowry è senza dubbio il ruolo di una vita per Joathan Pryce, di quelli che definiscono un'intera carriera. Ma non va trascurato l'apporto di nomi come Robert De Niro, Ian Holm, Bob Hoskins e Michael Palin, pedine preziose nel vincere la complessa sfida affrontata da Terry Gilliam.

Una sfida che l'autore considera il secondo capitolo della sua "trilogia dell'immaginazione", dopo *I banditi del tempo* e prima di *Le avventure del barone di Munchausen*, un film che è un vero e proprio inno alla pulsione creativa, che va lasciata libera di spaziare e attingere a ogni tipo di influenza e ispirazione per poter creare qualcosa di nuovo, unico e originale. A patto che si abbia la potenza visionaria e padronanza del mezzo espressivo di Terry Gilliam.



# SCENA CULT

La rappresentazione del Ministero dell'Informazione, in cui il protagonista Sam Lowry lavora, resta indimenticabile per concezione e messa in scena, per l'asfissiante scenografia fatta di tubi e macchinari, per la folla di impiegati svogliati e per quell'efficace piano sequenza che ci presenta il tutto.



# BREAKFAST CLUB

durata:  
97 minuti  
anno: 1985  
diretto da  
John Hughes

Judd Nelson  
Emilio Estevez  
Molly Ringwald

## FRASE CULT

"Non ho nessuna vite, le vite cadono, purtroppo viviamo in un mondo imperfetto."

**C'erano una volta un cervello, un atleta, un caso disperato, una principessa e un criminale**

*Don't You (Forget About Me)* cantavano i Simple Minds all'inizio e alla fine di *Breakfast Club*. E come potremmo mai dimenticarci di Claire, Brian, John, Andrew e Allison? Come dimenticare di quella giornata passata in biblioteca, in punizione, per volere del preside del liceo, a riflettere sulla loro identità, sul loro presente e futuro? Se *Breakfast Club* è giustamente considerato uno dei film più importanti degli anni '80, è proprio perché riesce a essere un film generazionale e a parlare ai ragazzi dell'epoca quanto a quelli di oggi. E lo fa giocando con gli stereotipi, mostrando agli spettatori, così come agli adulti del film, quanto sia sbagliato avere dei pregiudizi o pensare di conoscere una persona solo per quello che vuole mostrare all'esterno. Quando alla fine del film parte di nuovo la canzone dei Simple Minds e scopriamo finalmente il contenuto del tema commissionato ai ragazzi (quello dal titolo pretestuoso "Chi sono?"), risulta chiaro che i nostri, da quella giornata, hanno capito qualcosa in più su di loro; e lo stesso vale per tutti noi. Ma ha davvero senso raccontarlo al preside, condividere queste esperienze con degli adulti? Tanto non riusciranno mai a capire le nuove generazioni e a

ricordarsi com'erano anche loro, da giovani. Una delle frasi simbolo del film la pronuncia



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

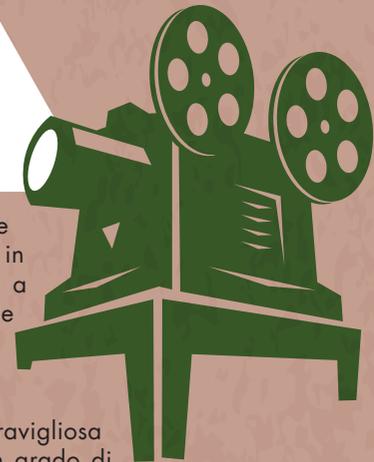
# COSA CI RIMANE

Sia i personaggi che gli interpreti sono stati un vero e proprio mito per tutti i teenagers degli anni '80: tutti e cinque gli attori facevano parte del cosiddetto "brat pack", ovvero quei giovani attori molto popolari e in voga all'inizio del decennio che la stampa USA aveva denominato "banda di monelli", in contrapposizione al "rat pack", la storica combriccola di amici capitanata da Frank Sinatra e Dean Martin negli anni '50. A differenza di altri "monelli" (quale Demi Moore ad esempio), nessuno dei cinque attori di *Breakfast Club* ha visto la propria carriera prendere il volo negli anni successivi, ma grazie a questo film la loro popolarità si è cristallizzata nel tempo e persiste tutt'oggi.

# SCENA CULT

Sicuramente quella del ballo nella biblioteca al ritmo di *We Are Not Alone* di Karla DeVito: in principio ognuno dei ragazzi balla da solo, con un suo personalissimo stile, ma sono le micro-coreografie di gruppo a essere diventate cult e imitatissime ancora oggi. E pensare che la sceneggiatura all'inizio prevedeva che a ballare fosse solo Claire: per fortuna la timidezza di Molly Ringwald convinse il regista a coinvolgere tutti e cinque i ragazzi!

il personaggio interpretato da Ally Sheedy, "quando cominci a crescere il tuo cuore muore", ed è forse il messaggio più importante del film: in fondo tutti, crescendo, temiamo che, col tempo, non riusciremo più a provare gli stessi sentimenti e le stesse sensazioni di una volta, quelle talmente forti da sconvolgerci e trascinarci, nel bene e nel male. Un film come *Breakfast Club* ci resiste quelle emozioni spesso dimenticate, ci permette di ricordarci cosa volesse dire essere adolescenti e sentirsi incompiuti da tutti. Ci ricorda soprattutto la sensazione meravigliosa che potevamo provare quando finalmente incontravamo qualcuno in grado di comprenderci e vederci davvero per quel che eravamo. La stessa sensazione di felicità e libertà che prova il personaggio di John Bender nell'ultima mitica inquadratura, quella in cui passeggia in mezzo a un campo da football con un pugno alzato: un segno di ribellione e vittoria contro il pregiudizio, contro il sistema e contro una vita che non ci siamo scelti, ma per cui non vogliamo certo darci per vinti. Il significato stesso dell'adolescenza racchiuso in novanta minuti di grande cinema.



# BACKSTAGE

John Hughes scrisse la sceneggiatura del film in soli due giorni, favorito dalla scelta di ambientare tutto il film in un'unica location. In realtà più che di una scelta si trattò di una vera e propria necessità, visto che la produzione accettò di affidare a lui anche la regia soltanto se fosse rimasto entro un budget di un milione di dollari. Durante le riprese, però, fu lasciato moltissimo spazio all'improvvisazione e il regista accettò molti dei consigli provenienti dai giovani interpreti: la citazione iniziale di David Bowie fu suggerita da Ally Sheedy, e la splendida scena in cui ognuno dei ragazzi condivide il proprio racconto è quasi del tutto diversa rispetto a quanto inizialmente scritto da Hughes. Una sceneggiatura originale, e inedita, è stata ritrovata nel 2005 nella Maine South High School, la scuola dove 20 anni prima fu girato il film.

# CHI HA INCASTRATO ROGER RABBIT

durata:  
103 minuti

anno:1988

diretto da  
Robert Zemeckis



# BACK STAGE

## Rivoluzione animata

Far convivere attori in carne e ossa e personaggi virtuali può sembrare la normalità per il pubblico di oggi, abituato all'era degli effetti visivi digitali, ma vi assicuriamo che nel 1988 rappresentò un qualcosa di rivoluzionario. Non usiamo questo termine a caso, perché ciò che Robert Zemeckis ha realizzato con *Chi ha incastrato Roger Rabbit* ha un che di miracoloso, una enorme sfida vinta, la prima di una carriera che non si sarebbe tirata indietro al cospetto di tante altre imprese impossibili. È vero che sul grande schermo questo tipo di contaminazione si era già vista grazie al genio di Walt Disney, con *Mary Poppins* o *Pomi d'ottone e manici di scopa*, ma mai con il livello di integrazione, difficoltà e complessità del film di Zemeckis.

Miracoloso, un altro termine che abbiamo usato nelle righe precedenti. Lo diciamo con consapevolezza pensando a come Roger Rabbit riesca a interagire con personaggi e oggetti reali o di quanto appaia verosimile l'Eddie Valiant di Bob Hoskins alle prese con i props animati del mondo disegnato di Cartoonia. Un traguardo tecnico premiato, giustamente, con l'Oscar agli effetti visivi (accompagnato da quelli al montaggio e al montaggio sonoro), che non deve distogliere l'attenzione dagli altrettanto elevati meriti artistici: quella di Roger Rabbit è animazione tradizionale di qualità elevatissima, per character design, tratto, fluidità, oltre che una gestione di colori, luci e ombre che rende assolutamente credibile la sua coesistenza in scena con le riprese live action.

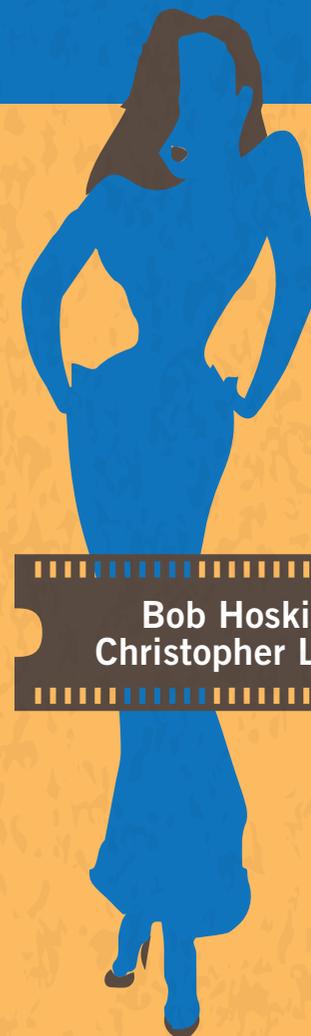
Per aiutare gli attori nel corso delle riprese furono usati pupazzi e manichini, oltre a braccia meccaniche o fili per muovere gli oggetti reali maneggiati dai personaggi animati. Invece nel corso di una post-produzione lunga e complessa, della durata di un anno, i tanti animatori coinvolti disegnarono a mano circa 82.000 fotogrammi.

# COSA CI RIMANE

Fraasi, immagini e suggestioni. *Chi ha incastrato Roger Rabbit* è un film che non si dimentica facilmente e resta, ancora oggi, un punto di passaggio importante nel cammino cinematografico di ogni appassionato spettatore. E sfidiamo chiunque a sostenere di non aver mai detto la battuta cult citata in queste pagine!

Questa mirabile capacità tecnico-artistica procede di pari passo con la componente creativa: se Roger Rabbit ha lasciato il segno diventando il cult che tutti conosciamo è per i suoi personaggi così vivi pur nei loro stereotipi, dall'attore di cartoon goffo e maldestro che ne è protagonista al tormentato detective costretto ad affiancarlo nell'indagine per scagionarlo dal losco intrigo in cui si trova coinvolto, senza dimenticare una femme fatale capace di oscurare le grandi attrici del passato di Hollywood: l'entrata in scena di Jessica Rabbit è la scena cult che non abbiamo potuto non mettere in evidenza, una performance magnetica e sensuale sulle note di *Why Don't You Do Right?*.

L'intuizione geniale di Robert Zemeckis, con la strada spianata dopo l'incredibile successo di *Ritorno al futuro*, è stata di portare la contaminazione del suo Roger Rabbit a tutti i livelli, non limitandosi alla sola integrazione visiva ma operando sin dalla stesura di soggetto e sceneggiatura. *Chi ha incastrato Roger Rabbit* non ha il sapore del film d'animazione, ma quello opprimente e fumoso del noir, e ci porta a scoprire l'intrigo in cui il coniglio è invischiato muovendosi tra atmosfere di giallo d'altri tempi. Attinge, però, con uguale compiutezza alla più tradizionale dell'animazione, tra gag fisiche e irriverenti che incarnano la sua anima più leggera e da commedia. Un ibrido dalla forte carica metacinematografica, riuscito ed equilibrato oltre che rischioso e coraggioso, che difficilmente sarebbe possibile realizzare oggi, con le logiche produttive del cinema contemporaneo.



Bob Hoskins  
Christopher Lloyd

## FRASE CULT

"Io non sono cattiva,  
è che mi disegnano così..."

# SCENA CULT

Calano le luci, parte la musica ed entra in scena la compagna di vita del coniglio Roger per un numero musicale ispirato e sensuale: la sua prima apparizione è una sorpresa dirompente, un cult immediato che entra di diritto nella storia del cinema.



# INDICE

INTRODUZIONE.....	3
PREFAZIONE.....	5
1997: Fuga da New York.....	6
300.....	8
Akira.....	10
Aliens - Scontro finale.....	12
Altrimenti ci arrabbiamo.....	14
Amici miei.....	16
Animal House.....	18
Arancia Meccanica.....	20
Arma letale.....	22
Basic instinct.....	24
Bastardi senza gloria.....	26
Battle Royale.....	28
Bianco, rosso e Verdone.....	30
Big.....	32
Blade Runner.....	34
Brazil.....	36
Breakfast Club.....	38
Chi ha incastrato Roger Rabbit.....	40
Clerks - Commessi.....	42
Die Hard.....	44
Dirty Dancing.....	46
Donnie Darko.....	48
Drive.....	50
Duel.....	52
Easy Rider.....	54
Edward mani di forbice.....	56
E.T. l'extraterrestre.....	58
Fantozzi.....	60
Fight Club.....	62
Flashdance.....	64
Forrest Gump.....	66
Frankenstein Jr.....	68
Full Metal Jacket.....	70
Ghostbusters - Acchiappafantasm.....	72
Grease.....	74
Gremlins.....	76

Grosso guaio a Chinatown .....	78
Halloween - La notte delle streghe .....	80
Harry ti presento Sally... ..	82
Highlander - L'ultimo immortale.....	84
I goonies.....	86
I guerrieri della notte .....	88
I predatori dell'arca perduta.....	90
I soliti sospetti .....	92
Il buono, il brutto, il cattivo.....	94
Il cavaliere oscuro.....	96
Il corvo .....	98
Il favoloso mondo di Amélie).....	100
Il gigante di ferro .....	102
Il gladiatore.....	104
Il grande Lebowski .....	106
Il laureato.....	108
Il marchese del grillo .....	110
Il mio vicino Totoro .....	112
Il sesto senso .....	114
Il signore degli anelli .....	116
Il silenzio degli innocenti.....	118
Il re leone.....	120
Incontri ravvicinati del terzo tipo .....	122
Io e Annie .....	124
Jurassic Park.....	126
Karate Kid - Per vincere domani.....	128
Kill Bill .....	130
Labyrinth - Dove tutto è possibile .....	132
L'allenatore nel pallone .....	134
L'armata delle tenebre .....	136
L'attimo fuggente.....	138
L'esorcista .....	140
L'impero colpisce ancora .....	142
La città incantata.....	144
La febbre del sabato sera.....	146
La notte dei morti viventi .....	148
La storia fantastica .....	150
La storia infinita .....	152
La tigre e il dragone .....	154
Le ali della libertà .....	156
Le iene.....	158
Leon .....	160
Lo squalo .....	162
Lost in Translation - L'amore tradotto .....	164
Mad Max: Fury Road .....	166
Mamma ho perso l'aereo.....	168
Mary Poppins.....	170
Matrix .....	172
Memento .....	174
Monty Python e il Sacro Graal.....	176

Moulin Rouge! .....	178
Mulholland Drive .....	180
Nightmare - Dal profondo della notte .....	182
Nightmare Before Christmas.....	184
Non aprite quella porta .....	186
Non ci resta che piangere.....	188
Oldboy.....	190
Perfetti Sconosciuti .....	192
Point Break - Punto di rottura.....	194
Poltergeist - Demoniache presenze .....	196
Predator.....	198
Pretty Woman.....	200
Prima dell'alba .....	202
Profondo rosso.....	204
Pulp Fiction.....	206
Quella casa nel bosco .....	208
Rambo.....	210
Requiem for a Dream.....	212
Ricomincio da capo .....	214
Ringu.....	216
Ritorno al futuro .....	218
Rocky .....	220
Scarface .....	222
Scream .....	224
Seven .....	226
Shining .....	228
Stand By Me - Ricordo di un'estate.....	230
Strange Days.....	232
Taxi driver.....	234
Terminator .....	236
The Blair Witch Project .....	238
The Blues Brothers .....	240
The Elephant Man .....	242
The Rocky Horror Pictures Show.....	244
The Truman Show.....	246
The Wolf of Wall Street.....	248
Thelma & Louise.....	250
This is Spinal Tap .....	252
Titanic .....	254
Top Gun.....	256
Toy Story - Il mondo dei giocattoli .....	258
Trainspotting.....	260
Tron.....	262
Una poltrona per due .....	264
Un lupo mannaro americano a Londra.....	266
Videodrome .....	268
Watchmen .....	270
Willy Wonka e la fabbrica di cioccolata.....	272
Zoolander .....	274