

domenica

13.11 2011 / copia omaggio

scienceplusfiction.org

L'informazione quotidiana di
Trieste Science+Fiction 2011
Festival Internazionale
della Fantascienza

a cura di Sara Stulle, S lab

Stasera gran chiusura

Dieci i *Neon* in concorso quest'anno, alcuni per il Méliès d'Argento, altri per l'Asteroido, il riconoscimento di Trieste S+F, o, in due casi (*Extraterrestrial*, *The Prodigies*), per entrambi. Tutti possibili candidati al premio Nocturno e a quello del pubblico. I Manetti bros sono sbarcati al festival, per il Méliès, con *L'arrivo di Wang*: un alieno che parla cinese, completamente realizzato con le tecniche digitali, seppur in economia, come ricorda Marco Manetti: "In America avrebbero lavorato in 200 per un anno sugli effetti, noi eravamo solo in quattro!". Dalla Spagna arriva invece il lungometraggio di Nacho Vigalondo, esuberante (a dir poco!) regista che vinse l'Asteroido nel 2007 con *Los Cronocrimenes*, e lo ritirò saltando sulle poltrone del Cinecity. Si intitola *Extraterrestrial* ed ha quell'inconfondibile vena comica, un po' burlona, che caratterizza Vigalondo. *Monsters* ha aperto l'edizione di quest'anno e ha fatto il pienone. D'altronde Gareth Edwards, al suo esordio come regista, è già noto come creatore di effetti speciali e ha dimostrato il suo talento fin da quando era uno studente. "Da piccolo - racconta Edwards a Movieplayer.it - la gente mi chiedeva, vuoi essere il prossimo Steven Spielberg? La risposta era sì, ma io facevo lo spiritoso e dicevo: no, voglio essere il primo Gareth Edwards..." Girato come pilota per una serie televisiva, *Nuclear Family*, racconta la storia di una famiglia che cerca di salvarsi in una società completamente disintegrata. Il regista Kyle Rankin, che è stato con noi in sala, è al suo secondo cortometraggio dopo *Infestation*. Antoine Charreyron è strafamoso come creatore di videogiochi, ma è anche regista e con il suo corto *Mouse* del '99 ha vinto il Festival di Annecy. Prima di realizzare *The Prodigies* è stato già regista della seconda unità del film *Babylon A.D.* La lista dei premi già ricevuti da Dick Maas come regista, sceneggiatore, produttore di film e serie tv, è lunga e il *Saint* che ha presentato al festival ha già avuto un enorme successo nei Paesi Bassi. *Saint* concorre al premio Méliès. Lo stesso vale per *Target* di Aleksand Zeldovich, che ha fatto il suo debutto con il



Quattro i riconoscimenti previsti per stasera:
il premio Asteroido al miglior film in concorso,
il premio Méliès d'argento, il premio
Nocturno Nuove Visioni, il premio del pubblico.

lungometraggio *Zakat*. Con il suo film siamo nel 2020, in Russia e, anche se per una volta il paese prospera ed è stabile, la classe dirigente vive angosciata dalla perdita di giovinezza. Ma tutto ha un prezzo, anche ritornare giovani grazie ad una struttura segreta chiamata "Target". Epidemia e sangue, due temi cari al film di genere, tornano sugli schermi con *Stake Land*, del regista Jim Mickle, che ha già lavorato ad alcuni cortometraggi, ma anche come storyboard artist e montatore, prima di arrivare ai lungometraggi. *Stake Land* è il suo secondo. Dalla vicina Croazia Nevio Marasović, classe 1983, presenta il suo lungometraggio d'esordio, *The Show Must Go On*. Ha iniziato da giovanissimo a darsi da fare: a sedici anni firma il suo primo lavoro e nel 2005 lo "spot" alternativo Durex Lunch. Pluripremiato anche *The Show Must Go On*: Golden Arena per la miglior sceneggiatura e per gli effetti speciali,

premio della critica al Pula Film Festival. Infine, *Troll Hunter*, diretto da uno dei più famosi registi di spot pubblicitari in Norvegia, André Øvredal. Il mockumentario *Troll hunter* è il suo primo lungometraggio. Chi vincerà il concorso ufficiale di S+F si aggiudicherà l'Asteroido, quest'anno realizzato da Belinda De Vito per Artelier Mécano: "È un oggetto che ricorda stilisticamente un manufatto steampunk, ma è anche ispirato a Verne - spiega Belinda - È una sorta di mappamondo mobile dove il globo è fatto da pezzi di modellini di astronavi da collezione, come se tanta immondizia spaziale si fosse agglomerata e fusa in un unico corpo". Chi ha occhio riconoscerà nelle parti smembrate l'omaggio dell'artista/scenografa alla fantascienza: c'è l'Aquila di Spazio 1999, c'è l'Enterprise, c'è un caccia di Star Wars...

• Sa.St.

Zombie di ieri e di oggi

Una volta sul set il sangue era sangue, o almeno sciropo di cioccolato come ne *La Notte dei Morti Viventi*. Oggi le tecnologie digitali più nuove hanno mutato profondamente il modo di fare cinema, soprattutto per quel che riguarda la fantascienza e l'horror. Parte dell'artigianalità che caratterizzava i set un po' di anni fa è andata persa, ma a favore di una maggiore ottimizzazione dei tempi, che, in buona sostanza, molte volte si traduce in risparmio di denaro. Anche gli zombie sono stati ritratti nella macchina dell'economia e non sono più quelli di una volta.

Abbiamo chiesto a George A. Romero che differenza c'è tra i suoi primi zombie e quelli moderni. Gli attuali sono più intelligenti? G.R. • **No, non penso che lo siano. Gli zombie non possono esserlo perché sono “animali” che ricordano un comportamento ed è ciò che li rende pericolosi. I miei film, un po' come avviene anche adesso per esempio con *The Walking Dead*, riguardano l'essere umano. Gli zombie sono delle “zanzare”, un pericolo utile quando necessario, ma niente di più. In fondo ci sono delle similarità tra i miei “ragazzi” e gli zombie di *The Walking Dead*...**

I suoi film rispecchiano una situazione sociale; in questo momento viviamo in un momento particolare, in una crisi economica notevole. Volendo oggi creare nuovi mostri per rappresentare la situazione o denunciarla, che cosa inventerebbe? G.R. • **Non ne ho idea... di certo non userei i miei zombie! I miei zombi sono senza cervello... non sono certo bravi in matematica e non capiscono nulla di economia. Non saprei proprio come affrontare un tema come la crisi economica, ma ho invece pensato a un'idea sul problema dell'attraversamento dei confini. I miei zombie sono toppo scemi per l'economia...**

Gli zombie “tradizionali” hanno atteggiamenti e movenze molto differenti rispetto a quelli che dominano gli schermi oggi. I suoi zombie, per esempio, sono molto lenti. Quelli di oggi sono ipercinetici, corrono più velocemente dei vivi. Sono ancora credibili come morti? G.R. • **Personalmente a me piacciono lenti. Lo devono essere perché sono morti. Quelli veloci in realtà più che morti sono in genere infettati da qualche tipo di virus. E questo è quello che succede di solito nei videogames, che io credo siano i veri responsabili del successo di oggi degli zombie. Non c'è nessun film sugli zombie che abbia fatto milioni di dollari tranne *Zombie Land* di qualche anno fa, però quello**

che li ha resi veramente popolari sono proprio i videogame. E il sistema del videogame richiede il movimento rapido, perciò l'industria del cinema si è fatta influenzare e si è detta: “Beh, se dobbiamo renderli veloci allora non possono essere morti”. È così che è nato l'elemento virus.

Qual è il suo videogioco preferito, allora?

G.R. • **Non sono un giocatore, piuttosto sono dentro il gioco! C'è n'è uno che si chiama *Call of the Dead*. Io non centro affatto con la costruzione, ma sono uno dei mostri...**

Breve intervista a George A. Romero sui non-morti: i suoi “ragazzi” a confronto con gli zombie dei moderni videogame. Oggi alle 16,30 il cineasta incontrerà il pubblico in sala 2.

Anche i classici zombie artigianali di Romero se ne sono ormai andati: negli ultimi film ha usato le tecnologie digitali. Questi nuovi zombie digitali sono più realistici?

G.R. • **Non penso che siano migliori perché per me c'è ancora il piacere dell'aspetto tattile delle cose, però negli ultimi tre film anche io ho dovuto ricorrere al digitale semplicemente per questioni di tempo. Non è altrettanto piacevole, ma è più funzionale alle tempistiche che vengono fornite per fare i film.**

• **Sa.St.**



George A. Romero: la seconda trilogia dei Morti Viventi

Kaufman: In un mondo dove i morti tornano in vita, la parola “guai” perde molto del suo significato. *Land of the Dead* (2005)

Come molti registi americani horror, George A. Romero non ce l'ha avuta facile nell'era Bush-Clinton-Bush: tra il 1993 e il 2005, ha diretto solo *Bruiser* (2000), un piccolo film con finale a sorpresa, probabilmente influenzato da *The Mask* (1994). Henry Creedlove (Jason Gleming), un portaborse sfruttato, si vendica dei suoi molti tormentatori – uno fra tutti il suo mostruoso capo Milo Styles (Peter Stormare) – quando una maschera bianca gli si appiccica permanentemente alla faccia. *Bruiser* si riserva di essere un'opera compagna di *Martin* (1977), suggerendo che Henry stia solo immaginando la sua identità senza volto, se non fosse per un singolo dettaglio obiettivo (un'immagine di telecamera a circuito chiuso) che conferma la presenza effettiva della maschera. *Bruiser* – La vendetta non ha volto segue *La stagione della strega* (1972), *Monkey Shines* – esperimento nel terrore (1988), e *La Metà Oscura* (1993) nello sfruttare le disperazioni della classe media, soffermandosi sulle umiliazioni che Henry vive a casa (una dimora mezza finita, per altro, che non può permettersi) e sul lavoro (dove Milo è un grezzo tiranno) prima di abbandonarsi alla carneficina quando si ritrova intrappolato nella maschera (sembianze inquietanti che *Flying adotta*). Il risultato è meno efficace di *Martin* poiché le sue ambiguità si rivelano più come semplici rifiuti nel prendere decisioni sulla vera identità

del personaggio: martire o omicida, vendicatore mascherato o ripugnante perdente, pazzo maniaco o essere dalle doti soprannaturali? I film horror di Romero cavalcano il genere e le dichiarazioni personali, ma *Bruiser* è quello che ottieni quando dipingi un redattore grossolano come Milo, il quale, facendosi gioco di Kafka nello sviluppare la *Metamorfosi*, spinge l'insettiforme Gregor Samsa a diventare un velenoso predatore che massakra la sua odiosa famiglia e i suoi colleghi. C'è da stupirsi quando, nel 2010, nasce la seconda trilogia zombie di George A. Romero. Un effetto collaterale del successo de *L'Alba dei Morti Viventi di Snyder* – sorprendentemente correlato a un ottimo apprezzamento statunitense di *L'Alba dei Morti Dimenti* – è che la Universal ha accettato di produrre *Terra dei Morti Viventi* (2005), il primo film commerciale sugli zombi di Romero (che vede, nel cast, nomi di rilievo come Simon Baker, Dennis Hopper, Asia Argento, John Leguizamo). Pur annunciando un seguito del film, Romero ha virato per l'indipendente *Le Cronache dei Morti Viventi* (2007), e *L'Isola dei Sopravvissuti* (2009) di budget molto inferiore. Come *Bruiser* anche questi nuovi “Morti Viventi” sono stati girati in Canada, con effetti speciali di Greg Nicotero. Fino a *L'Isola*, vero e proprio seguito di *Cronache*, tutti i *Morti Viventi* di Romero erano rivisitazioni: tutti svolgendosi un paio di giorni o mesi o anni all'interno dell'Universo cinematografico di Romero, seppur riflettendosi nell'epoca in cui sono stati fatti. *La Notte dei Morti Viventi* ha denunciato il Vietnam, il movimento dei diritti umani e la contro cultura. *L'Alba* evidenzia il consumismo, una Pittsburgh della post

*Estratto da *Nightmare Movies: Horror sullo schermo dagli anni '60* (Bloomsbury Books), gentilmente concesso dall'autore Kim Newman. Traduzione di Martina Palaskov Begov.*

industrializzazione e il divario sociale sempre più evidente. Il *Giorno dei Morti Viventi* invece riflette sul militarismo, l'esercizio del controllo sociale e le squallide dinamiche del governo Reagan. Romero è stato inattivo riguardo al genere per molti anni ma potrebbe aver aspettato che l'America diventasse terribile in una maniera sufficientemente diversa per sentire il bisogno di fare un nuovo film sui “Morti Viventi”.

[...]

Attraverso la nuova trilogia zombie, Romero ammicca ai suoi precedenti film ma in un contesto contemporaneo; l'AIDS e la febbre suina, l'11 settembre, la guerra al terrorismo, l'Uragano Katrina e lo Tsunami in Indonesia, l'Iraq e l'Afganistan, la milizia e il millennio, la stretta sul credito e la crisi delle banche. La coda musicale di *Cronache* è una clip da youtube che mostra bifolchi americani che se la spassano sparando agli zombi; un'immagine delle versioni de *La Notte dei Morti Viventi* del 1968 e del 1990, ancor più pertinenti nell'era di Internet. La violenza e l'insensibilità erano spiazzanti all'epoca del Vietnam e del massacro alla Kent State University, ma risuonano molto bene anche come riferimenti alle prigioni di Guantanamo Bay e Abu Ghraib. La nuova trilogia può non sembrare tanto fresca quanto le visioni da fine del mondo di 28 giorni dopo... , il remake de *L'Alba* e *L'Alba dei Morti Dimenti* – tutti film inconcepibili senza l'esempio di Romero – ma i film di Romero rimangono un contrappunto vitale per la crescente visione apocalittica della moderna storia americana.

La morte vaga per Parma

*Il nostro giurato Francesco Barilli ha diretto *Il Cavaliere Errante*, tra i corti di Spazio Italia.*

Francesco Barilli è diventato famoso con due thriller che risalgono agli anni '70: *Il profumo della signora in nero* e *Pensione paura*, due dei migliori esempi del cinema italiano di genere. Poi ha firmato regie di serie tv, documentari, spot, corti, ha preso parte come attore ad alcuni film e ha scritto diverse sceneggiature. Però da *Pensione paura* fino al corto *Il cavaliere errante* c'è stato un lungo allontanamento dalla regia noir. Il perché di tanti anni di “silenzio”, il regista lo rivela con un po' di amarezza: “Ho scritto tre film horror e noir, ma faccio fatica a trovare qualcuno che me li finanzia. Mi propongono sempre di girare film di cattivo gusto, e io rifiuto. Qua in Italia tendono a fare sempre roba uguale, quella che fa soldi: fanno film neanche gialli, giallo pallido, e ai produttori va bene così. Però io non giro un film se non mi diverto”. *Il cavaliere errante* è una storia fantastica dove la morte, dopo

un viaggio in mezzo alle intemperie, perde la sua falce e di conseguenza la sua funzione. Poi per cercare la sua arma fa un urlo, e la falce da lontano risponde al richiamo. Continua Barilli: “È un film molto particolare e fantastico che dipinge una morte triste, sola, stanca, che passeggia per Parma con una fiaccola in mano. Questo ci dice che non bisogna aver paura della morte, perché lei gira facendo il suo lavoro, non è colpevole di qualcosa. E senza la falce è persino innocua”. Il corto è girato nei suggestivi scorci parmensi e nel bellissimo Museo Ettore Guatelli a Ozzaro Tarò, sempre in provincia di Parma. “Dato che conosco bene i posti, so ad esempio dove trovare dei tramonti pazzeschi”, racconta Barilli. “L'idea del corto mi è venuta l'anno scorso al Festival di Sitges – dove quest'anno è stato rappresentato per la prima volta, in chiusura alla manifestazione. – Volevo fare un provino di luoghi per uno dei film noir che sto scrivendo, però ne è uscito un corto ben fatto, sono tutte inquadrature precise. Essendo pittore, ci sto molto attento”. *Domenica alle 16,30 in sala 6.*

• **A.D.**

Tutta un'altra Cosa



*The Thing di Matthijs van Heijningen Jr.
Il prequel, non il remake.
È il film che chiude Trieste Science+Fiction 2011.*

piuttosto un prequel e, come il precedente anni ottanta, è tratto dal racconto fantahorror *Who Goes There?* di John W. Campbell Jr. Ma, a dirla tutta, di "Thing" ce n'è stata anche un'altra, quella che ha ispirato la versione di Carpenter: si intitolava *La Cosa da un altro mondo* ed era un thriller del '51 che si concentrava sugli standard paranoici tipici dei racconti di Campbell, con chiari riferimenti alla Guerra Fredda. E la paranoia è un elemento che collega tutte queste "Cosa", anche la più recente di van Heijningen. Così come il primo film era influenzato dalla Guerra Fredda, la "paranoia" del successivo (e più noto) – ipotizza van Heijningen in un'intervista rilasciata a ScreenCrave.com – potrebbe essere l'epidemia di AIDS di quegli anni: "Tutti possono avere il mostro dentro, non sai se hai l'AIDS. E non credo che questo sia cambiato molto [...]. La base di questa sorta di paranoia universale credo sia ancora la stessa". La nuova creatura, però, potrebbe fare anche più paura perché, essendo un organismo capace di assumere le sembianze di qualsiasi uomo, il suo vero aspetto originale non si vede mai ed esattamente come un virus, silenziosamente pericolosa, vive delle energie altrui. Certo non dev'essere stato facile per il regista mettere mano alla "Cosa" altrui. Ma alla domanda che tutti gli pongono, "come ti sei sentito a lavorare al film dopo la versione di Carpenter", il regista confessa: "intimidito", ma la tentazione della proposta fattagli era troppo grande per lasciare...

"Questo è un film a sé stante – ci tiene a chiarire David Foster, che ha prodotto il film di Carpenter e che ha partecipato anche al progetto di "questa" Cosa di Eric Newman e Marc Abraham come produttore esecutivo – Non è *La Cosa* di Carpenter, che ho apprezzato e che John vi dirà che è il miglior film che ha fatto. Dalla sua fine inizia una nuova storia. È molto importante che i fan di *La Cosa* sappiano che non stanno andando a vedere la stessa storia".

La paleontologa della Columbia University Kate Lloyd ha deciso di lasciare il suo laboratorio e prendere al volo un'incredibile occasione partecipando alla spedizione più importante della sua vita, che la porterà sui ghiacci dell'Antartide.

Una sorpresa attende, però, il team di ricerca norvegese, guidato da Edvard Wolner: Kate e altri due esploratori si imbattono in una creatura che sembra essere morta congelata secoli fa. Si scoprirà essere un alieno, un parassita che assorbe i corpi nemici e cambia continuamente forma imitando qualsiasi cosa con cui viene a contatto e mettendo gli umani l'uno contro l'altro, nel tentativo di resistere e prosperare. Così Kate, il pilota dell'equipaggio e il suo assistente, si troveranno faccia a faccia con qualcosa di completamente sconosciuto e dovranno difendere le loro vite. *The Thing*, diretto dal Matthijs van Heijningen Jr. al suo debutto cinematografico, non è certo un remake dell'omonimo di John Carpenter dell'82, ma

• **Sa.St.**

Qualcosa di speciale

IL PANE QUOTIDIANO

Cremcarta
Piazza Goldeni 10
T 040 636555
ilpanequotidiano.com



stranomavero

fall winter
2011/2012 collection

via felice venezian 8/c,
trieste T +39-040-3223484
www.stranomavero.biz

ma ri se

Osteria con cucina
aperta da martedì
a domenica

via Felice Venezian 11/f
I-34121 Trieste, telefono 040 3229149
marise.it