

READY PLAYER ONE

READY PLAYER ONE

Regia: Steven Spielberg

Interpreti: Tye Sheridan (Wade Owen Watts/Parzival), Olivia Cooke (Samantha Evelyn Cook/Art3mis), Ben Mendelsohn (Nolan Sorrento), T.J. Miller (I-R0k), Simon Pegg (Ogden Morrow)

Genere: Fantascienza - **Origine:** Stati Uniti d'America - **Anno:** 2018 - **Soggetto:** tratto dal romanzo omonimo di Ernest Cline (Isbn edizioni, coll. Special books) - **Sceneggiatura:** Zak Penn, Ernest Cline - **Fotografia:** Janusz Kaminski - **Musica:** Alan Silvestri - **Montaggio:** Michael Kahn - **Durata:** 140' - **Produzione:** Steven Spielberg, Donald De Line, Kristie Macosko Krieger, Dan Farah per Amblin Production - **Distribuzione:** Warner Bros. Pictures Italia (2018)

'Solo la realtà è reale': ma guarda un po'! È questo il messaggio che ci lasciano questi 140 minuti di "Ready Player One" il film che Steven Spielberg ha realizzato adattando il romanzo omonimo di Ernest Cline. Ma se l'assunto, diciamo così teorico, del film è quello che è, conta di più, invece, la confezione. Per una volta tanto vale più la forma del contenuto. Il vecchio e il nuovo (e il nuovo vecchio): Spielberg è ancora nelle sale con il suo film precedente "The Post" che spostava indietro le lancette dell'orologio della storia agli Anni Settanta e ancor più indietro perché tutta la faccenda dei cosiddetti 'Pentagon Papers' scoperti dal Washington Post, riguardavano la guerra del Vietnam che ci riporta al decennio precedente. Bene, con "Ready Player One" Spielberg compie invece un prodigioso balzo in avanti, proiettandoci in un fantomatico 2045 ma mettendo in scena, all'interno della narrazione, un universo legato soprattutto alla cultura visivisonora degli Anni Ottanta utilizzando, insomma, il 'vecchio' per parlare del 'nuovo', che nuovo certo non è dato che del rapporto tra reale e virtuale se ne discute da molto tempo. L'operazione che compie Spielberg è però comunque curiosa oltre che magniloquente: quella di creare una sorta di 'magazzino' dell'immaginario dove dare sfogo brillantemente a tutte le fantasie che un regista può sognare. Come se improvvisamente si aprissero contemporaneamente quelle casse tutte uguali contenute nell'immenso magazzino nel finale de "I predatori dell'arca perduta", scatenando un bagliore che illumina e contemporaneamente acceca. È qui che il film sembra dare il meglio di sé, nella creazione survoltata e surreale del mondo di 'Oasis' quel mondo virtuale

dove la popolazione del 2045 ama rifugiarsi per sfuggire al grigiore di una vita reale in un mondo ormai ridotto ad una discarica, inquinato e sovrappopolato. Come spesso nel cinema di Spielberg (e soci, pensiamo al primo Lucas), sono i ragazzini i protagonisti e gli anteroi cui spetta il compito di salvare il mondo. Reale o virtuale che sia. Anzi, come in questo caso, di vincere la partita nel mondo virtuale (la ricerca delle tre chiavi nascoste nel videogioco) per salvare il mondo reale. Certo il film è una gioia per gli occhi con quel suo bric-a-brac immaginifico dove scorrazzano la DeLorean di "Ritorno al futuro", il Gigante di ferro, King Kong; dove i protagonisti entrano nell'universo di "Shining" e la colonna sonora spara a tutta manetta 'Jump' dei Van Halen. Un universo visivamente sontuoso che è anche una fantastica cavalcata, che piacerà agli estimatori, nell'universo dei videogiochi più famosi della loro storia. Un grande gioco, appunto, che ci riporta all'inizio: là dove solo la realtà è reale.

L'Eco di Bergamo - 30/03/18
Andrea Frambrosi

'Ready Player One' (DeA Planeta), di Ernest Cline, è uno dei pilastri della letteratura pop nostalgica, un viaggio nel tempo dentro la cultura nerd degli anni '80 e '90. Ben 440 pagine talmente ricche che facevano presagire grosse difficoltà a chi avesse voluto trasporlo su grande schermo, col rischio di far inalberare quel particolare tipo di lettore. Fino a quando Steven Spielberg ha deciso di pensarci lui, cantastorie d'altri tempi che proprio a cavallo di quegli anni ha fatto sognare intere generazioni di ragazzi e adulti, con la magia delle sue pellicole. Nella maniera più intelli-

gente possibile, ovvero adattandolo 'alla Spielberg', operazione che si è trasformata in una delle più belle dichiarazioni d'amore al cinema. Perché è ancora un ragazzino che si diverte, un Peter Pan che non ha perso il senso della realtà. Siamo nel 2045 e la crisi ha messo in ginocchio il mondo. La gente, travolta dalla povertà, preferisce trovare rifugio in Oasis, un immenso universo virtuale creato da James Halliday. L'uomo è appena morto e il suo immenso patrimonio andrà a chi riuscirà, per prima, a trovare un Easter Egg nascosto all'interno di questa grande mondo virtuale. Tutti vogliono partecipare, a cominciare dal giovane Wade, alias Parzival, che proverà a trovare le tre chiavi nascoste per accedere al premio finale, risolvendo degli enigmi legati alla cultura pop degli anni Ottanta e Novanta (in particolare, cinematografica). Una caccia al tesoro affascinante, con l'aiuto di altri amici scovati in rete, a partire dalla giovane Art3mis. Però, anche la multinazionale IOI, guidata da Nolan Sorrento, vuol mettere mano, con ogni mezzo, sull'immenso tesoro. Così, per due ore e venti minuti (tranquilli, volano), Spielberg vi fa salire su un ottovolante virtuale (tra computer grafica e 'performance capture'), catapultati in questo immenso mondo di fantasia dove i ragazzi patiti di videogiochi andranno pazzi e nel quale i cinquantenni nostalgici potranno ammirare, con un tuffo nel cuore, tante icone della loro gioventù. Un viaggio nella musica, nei miti, nei videogiochi, nel cinema di quel decennio. E così, spazio a Gundam e a Mechagodzilla, al T-Rex e a King Kong, alla DeLorean di "Ritorno al Futuro" o alla moto di Akira, ai riferimenti a "Terminator" e ai Bee Gees; e molto altro ancora. E soprattutto, a un mo-

mento cult all'interno di un famoso film horror e del quale non vi sveliamo nulla per non togliervi la sorpresa. Il tutto, per ribadire, soprattutto ai ragazzi, che solo nel reale c'è la realtà. Senza dimenticare di sognare.

Il Giornale - 28/03/18
Maurizio Acerbi

È frustrante sapere che solo una porzione di lettori sarà interessata a una recensione. Eppure sarebbe deludente accontentarsi a proposito di "Ready Player One" della prima, sbrigativa quanto inoppugnabile considerazione: l'ultimo film di Spielberg che sta tenendo in piedi un box-office già barcollante di per sé e anche minacciato dalle avvisaglie d'estate, sarà scartato a priori da chi odia i 'giocattoloni fracassoni' (sic) imperniati sulle conoscenze e le pratiche dei giovani e postgiovani chiamati nerd, geek, videoluddisti o più stizzosamente intossicati internettiani. I quali, al contrario, metteranno il film al centro delle proprie inclinazioni, passioni e disquisizioni cinefile. Tralasciando in questa sede l'assistenza agli spettatori disorientati dall'alternanza - solo apparentemente schizofrenica - di re Steven tra titoli epici, civili e/o storici (è ancora in programmazione l'impegnato "The Post") e ritorno al proprio passato di Mosè del cinema, colui che insieme a Lucas ha traghettato l'Hollywood classica nell'entertainment post-moderno degli alieni, le arche perdute, i dinosauri e gli squali, si può dire che "Ready Player One" pone dei problemi cruciali per la contemporaneità in una forma fantasmagorica e sapiente, ma con una logica narrativa non semplice da assimilare perché, come premesso, troppo avanzata per gli spettatori anziani e tradizionalisti, ma anche, paradossalmente, troppo vintage per giovani e giovanissimi devoti alla familiarità assoluta con le realtà virtuali. Autentica cattedrale di scenari distopici e remix rutilante della cultura pop della sua generazione (manga in primis), l'essenza della trama riguarda le avventure del ragazzino Wade e dei suoi multi-etnici amici, nel 2045 dipendenti in toto da Oasis, un mondo parallelo creato da un genio alla Steve Jobs (o alla Spiel-

berg?), che attraverso i rispettivi avatar si ritrovano implicati in un complicato torneo a tre chiavi avente per posta il controllo del gioco e la liberazione dalla schiavitù tecnologica dell'intera umanità. Nelle due ore e venti di durata c'è, in effetti, il tempo per traslocarsi incessantemente quasi quanto i frenetici protagonisti da un piano sequenza a un altro ancora più virtuosistico, da una sensazione a un'altra spesso opposta: la riproduzione a tutto schermo del movimento centrifugo dei videogiochi, l'immersione persino stilistica e fotografica nelle scene dei cult-movies che in sala si farà a gara a riconoscere (strepitosa quella in "Shining"), l'appello politico in odio agli oligarchi del capitalismo, il revival dei 'viaggi dell'eroe' destrutturati dal celebre saggio di Vogler e ispirati al ciclo del Santo Graal, il fascino e il terrore per il cyberspazio. Peccato che questo deposito debordante, meritevole d'attenzione e meraviglia, s'imbuchi in una riflessione finale miniaturizzata. Non perché sia sbagliato reclamare che l'evasione dalla realtà dovrebbe essere calibrata senza prevaricare il nostro senso della 'vera vita', ma perché un demiurgo come Spielberg non può limitarsi a celebrare la panacea di una sola nostalgia ossia quella per i sia pure cruciali anni Ottanta.

Il Mattino - 05/04/18
Valerio Caprara

E se l'opera più politica dello Spielberg recente non fosse "The Post" ma "Ready Player One"? Quello è un film liberal che parla del passato perché il presente intenda. Questo, un film radical (anzi, si sarebbe detto una volta, anarco-individualista) che parla del futuro attraverso i richiami a un immaginario vintage (e così facendo coinvolge i ragazzini di oggi e i loro genitori). 2045: il mondo è dominato da realtà virtuali a cui tutti si connettono per evadere dalla vita quotidiana. Oasis è un universo inventato da un personaggio mitico, che alla sua morte ha dichiarato di voler lasciare tutto a chi riuscirà a trovare il segreto nascosto in un angolo del mondo da lui creato. Wade, diciottenne appassionato di videogiochi, vive con la zia in una baraccopoli di Columbus,

Ohio (Stato natale di Spielberg), e imprevedibilmente è lui a trovare le prime chiavi. Sulle sue tracce si mette la multinazionale IOI, ma Wade ha alcuni alleati ribelli. La trovata centrale (derivata dal romanzo di partenza di Ernest Cline, classe 1971) e che la ricerca del segreto parte dalla personalità del creatore, e soprattutto dalla sua passione per la cultura pop degli anni 80. Il film diventa così una sarabanda cinefila tra canzoni e film, da "Stayin' alive" a "Buckaroo Banzai", con una sortita spiazzante in un horror d'autore. Gli sviluppi della trama sono deliberatamente pretestuosi: il film chiede il coinvolgimento per altra via, con l'allusione politica e quella cinefila. Prendendosi meno sul serio che in altre sortite fantascientifiche, Spielberg ritrova un gusto del gioco, tra tocchi ironici e citazioni. Il tono ludico smorza le angosce della distopia, i finali cercano di ammorbidirla con riferimenti fiabeschi, dal "Mago di Oz" a Capra a "Quarto potere". Ma l'inquietudine rimane, e le cose visivamente più forti del film sono quelle più 'sociologiche', scatenate e apocalittiche. 'Questo non è un gioco', ricorda al protagonista l'amica Samantha, che diversamente da lui agisce per motivi politici. La multinazionale, infatti, utilizza la dipendenza dalla realtà virtuale per rendere gli uomini schiavi, indebitarli e farli suoi. Estremizzando, si potrebbe dire: il Capitale come macchina produttrice di mondi virtuali, siano essi soldi o spettacolo. Lo sfondo ideologico è classicamente americano: l'individuo combatte l'autorità distorta; l'inventore dei tempi eroici è tradito dai capitalisti di oggi; la corporation non può vincere perché non ha la Grazia; al cuore della tecnologia è incastonato l'essere umano. Alla fine, bisognerà comunque appellarsi alle masse e combattere anche nel mondo reale. Ma al di là della metafora politica, o forse in virtù di questa, "Ready Player One" è uno dei più ricchi e originali film di Spielberg degli ultimi tempi, uno di quelli in cui si diverte e diverte di più.

La Repubblica - 21/04/18
Emiliano Morreale