

## READY PLAYER ONE

*(Scheda a cura di Neva Ceseri)*

### CREDITI

**Regia:** Steven Spielberg.

**Sceneggiatura:** Zak Penn ed Ernest Cline.

**Soggetto:** basato sul romanzo omonimo di Ernest Cline pubblicato nel 2010.

**Montaggio:** Michael Kahn, A.C.E. Sarah Broshar.

**Fotografia:** Janusz Kaminski.

**Musiche:** Alan Silvestri.

**Effetti speciali:** Neil Corbould.

**Scenografia:** Adam Stockhausen.

**Costumi:** Kasia Walicka Maimone.

**Trucco:** Gary Archer, Catherine Heys, Nadia Homri, Chris Lyons.

**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), Mark Rylance (James Donovan Halliday), Hannah John-Kamen (F'Nale Zandor), Lena Waithe (Aech), Philip Zhao (Sho), Win Morisaki (Daito), Julia Nickson (JN/La pendolare), Kae Alexander (Reb)...

**Casa di produzione:** Warner Bros. Pictures, Amblin Entertainment, Village Roadshow Pictures, Amblin Production / De Line Pictures Production.

**Distribuzione (Italia):** Warner Bros.

**Origine:** USA.

**Genere:** azione, fantascienza, avventura.

**Anno di edizione:** 2018.

**Durata:** 140 min.

### Sinossi

Il pianeta terra nell'anno 2045 è davvero un brutto posto in cui stare. Povertà, sovrappopolazione, inquinamento hanno costretto la maggior parte delle persone a vivere ammassata in scialbe baraccopoli, e ridotta in uno stato di afflizione – fisica e mentale – che ne inibisce speranze e volontà di cambiamento. L'unica via di fuga alle miserie del mondo reale è OASIS: un universo virtuale, creato dall'eccentrico James Halliday, dove chiunque può fare ed essere ciò che desidera veramente; un mondo in cui il solo limite è quello definito dalla propria immaginazione. Tutti si rifugiano in OASIS, ma solo alcuni, i più appassionati ed esperti, ne apprezzano le infinite possibilità. Tra questi, c'è il giovane Wade, ammiratore incondizionato di Halliday e profondo conoscitore della sua esistenza fin nei minimi dettagli. Quando l'enigmatico creatore passa a miglior vita (almeno così pare) e lancia una sfida planetaria, incentrata sulla ricerca di un Easter Egg all'interno di OASIS, per assegnare la propria eredità (piattaforma virtuale e ricchezze annesse) a un degno vincitore, il ragazzo si getta anima e corpo nella missione. La competizione è durissima e piena di pericoli ma gli Altissimi Cinque – il gruppo di amici e giocatori esperti guidato da Wade – farà di tutto per vincere la gara e salvare OASIS dalle grinfie dei malvagi. E forse anche il mondo reale diventerà un posto migliore in cui vivere.

*Ready Player One*, adattamento cinematografico dell'omonimo romanzo di fantascienza del 2010, scritto da Ernest Cline, racconta una storia incentrata sulla relazione tra esseri umani e media digitali nel contesto distopico della terra tra qualche decina di anni, ma è soprattutto la forza trainante della spettacolarità visiva, oltre alle musiche epiche del compositore Alan Silvestri, a rendere questo film un'esperienza decisamente coinvolgente.

*Ready Player One* è un salto dentro a un immaginario ipercinetico che “frulla”, in modo scaltro e mirato, mezzo cinematografico, realtà virtuale e video game.

Motion capture, live action, CGI e tecnologia VR (Virtual Reality), infatti, sono stati utilizzati, e integrati al meglio, per immergere lo spettatore nel cangiante contesto di OASIS.

Una sfida ardua ma non impossibile per l’instancabile Steven Spielberg (e il suo team di esperti) che allestisce una fantascientifica Caccia al tesoro, condita da una serie infinita di citazioni e di rimandi alla cultura pop degli anni Ottanta (film, serie TV, fumetti, videogame, canzoni... ), incastonati in set futuristici. Un’avventura così vorticoso, colorata, densa di stimoli visivi e sonori che è quasi impossibile resistere al gioco.

Afferma il regista: *«Volevo che questo film fosse proprio questo tipo di avventura... Un film talmente veloce da far volare i capelli all’indietro mentre corri verso il futuro».*

## INFORMAZIONI PRELIMINARI ALL'ANALISI DEL FILM

- **OASIS** è l'acronimo di: Ontologically Anthropocentric Sensory Immersive Simulation. Questo dettaglio viene specificato nel libro di Ernest Cline ma non viene menzionato nel film.

- **Cosa sono gli Easter Egg (in italiano: Uova di Pasqua)?**

Il termine fu coniato, in ambito informatico, dal programmatore Steve Wright di Atari che si ispirò alla tradizione anglosassone della caccia alle uova colorate nascoste in giardino, a Pasqua, appunto, per definire quei contenuti (omaggi, citazioni, riferimenti) nascosti in un software. Qualcosa di sorprendente che gli autori stessi hanno inserito appositamente per essere scoperta dagli utenti. Oggi, Easter Egg è un termine che viene utilizzato in molti ambiti: videogame, software, film e serie TV.

- ***Ready Player One*: una miniera di citazioni**

L'intero film è costellato di riferimenti all'immaginario culturale pop degli anni Ottanta e non solo. Pellicole e musiche famose, serie TV, fumetti, videogame del passato vengono costantemente evocati attraverso citazioni, più o meno, nascoste nel tessuto visivo e sonoro di *Ready Player One*. Centinaia di Easter Egg – oltre a quello principale della sfida di Halliday, il MacGuffin, l'espedito narrativo del film – che gli spettatori potranno divertirsi a “scovare” al primo colpo o, magari, tramite visioni ripetute.

Un'ottima strategia, ordita da Spielberg (“onnisciente” cinematograficamente quanto Anorak lo è virtualmente), per tenere desta, ad ogni fotogramma, la curiosità di chi guarda il suo film!

- **Il logo con l'uovo al centro**

Se il titolo, *Ready Player One*, parimenti all'originale del romanzo, è un omaggio alla scritta di avvio dei videogiochi arcade all'inizio degli anni Ottanta, la sua trasposizione grafica sintetizza l'obiettivo principale da raggiungere nel film. Il lettering del logo, creato da Emily Oberman, compone un labirinto che cela un uovo al centro della “O” di “One”, mantenendo lo stile del contesto citato.



## ANALISI SEQUENZE

### 1. Columbus (Ohio) 2045: le Cataste (00:00':48'' - 00:03':26'')

Nel 2045, la condizione della popolazione terrestre non è affatto facile. A Columbus, in Ohio, la maggior parte delle persone vive stipata in rumorose, grigie e inquinate baraccopoli, chiamate le Cataste: agglomerati di prefabbricati e roulotte, impilati uno sull'altro per far fronte al sovraffollamento e alla povertà.

La didascalia su schermo nero ci consente di contestualizzare subito la storia ed è la musica over, il brano "Jump" (1983) dei Van Halen, a introdurre la prima sequenza del film. Il suono extradiegetico (esterno all'universo narrativo del film, udito da noi spettatori ma non dai personaggi) di tastiere sintetiche, così ritmato ed energetico, sembra perfetto per dar inizio a questo spettacolare videogioco filmico che è *Ready Player One*. Già il titolo, infatti, rimanda ad un contesto ludico preciso, alludendo alla classica scritta sulla schermata di avvio dei videogiochi arcade prodotti all'inizio degli anni Ottanta.

Fluttuando sulle note di "Jump", la macchina da presa (m.d.p.) parte da un vorticoso travelling aereo che ci mostra, in campo lunghissimo dall'alto, l'estesa totalità di questa megalopoli futuristica (privata dei colori, desaturata), per avvicinarsi e penetrare poi rapidamente, mediante zoom in avanti, tra i piani dei grattacieli di cataste dove giganteggiano enormi schermi con video e spot pubblicitari, e svolazzano droni consegna-pizze.

L'inquadratura si concentra poi su un ragazzo, che la m.d.p. segue in campo medio nel percorso discendente che il giovane compie dalla roulotte, in posizione sopraelevata, ai piani sottostanti, fino al suo rifugio segreto, pedinandolo con carrelli a precedere e a seguire lungo gli angusti vicoli della città-parcheggio, tra carcasse di auto e cumuli di lamiere ammassate.

Gli scorci urbani, immortalati da queste riprese perlustrative e accompagnati dalle voci e i rumori d'ambiente, ci consentono di sbirciare negli appartamenti degli abitanti capendo, fin da subito, come vivono gli esseri umani in un futuro prossimo venturo: isolati in una realtà distopica, tanto angosciante e livida nell'assetto urbano come nelle aspirazioni personali. L'umanità, persa la partita con il reale, sopravvive indossando visori e guanti aptici per rifugiarsi in un mondo virtuale: esaltante, fantasmagorico e consolatorio.

Mentre Wade – il ragazzo seguito dalla m.d.p. e protagonista della storia – raggiunge il proprio nascondiglio, la sua voce narrante (voice over) ci fornisce maggiori dettagli su di sé e sul contesto in cui vive:

*«Sono nato nel 2027, dopo la carestia di scioppo di mais e le rivolte per la larghezza di banda; dopo che la gente ha smesso di risolvere i problemi e si limita a tirare avanti. I miei non hanno superato quel periodo, quindi vivo qui, a Columbus in Ohio, con mia zia Alice.*

*Nel 2045, Columbus è la città più in espansione della Terra; è dove Halliday e Morrow hanno avviato la Gregarious Games. Di questi tempi la realtà è una fregatura, tutti cercano un modo per evadere ed ecco perché Halliday era un vero eroe per noi. Ci ha mostrato un posto dove andare senza andare da nessuna parte... James Halliday vedeva il futuro e lo ha costruito. Lui ci ha dato un posto dove andare: un posto chiamato OASIS.»*

Nella semioscurità del piccolo rifugio, pieno di riferimenti vintage – il joystick per videogiochi e console Commodore 64; lunch box dei Masters of the Universe (la popolarissima serie di giocattoli creata dalla Mattel, vera e propria icona degli anni Ottanta) – Wade si prepara a connettersi per entrare in OASIS e la m.d.p. lo riprende in piani ravvicinati, con dettagli degli strumenti necessari al

“salto” verso quel mondo virtuale che rappresenta l'unica realtà possibile. L'unico “posto dove andare” senza doversi spostare di un millimetro: basta salire sulla pedana di un tapis roulant omnidirezionale, indossare visori a 360 gradi e guanti aptici (che fanno percepire le sensazioni di gioco tramite vibrazioni o movimenti, o che possono dare la “percezione” degli oggetti virtuali toccati) ed è fatta.

E dopo aver visto Wade correre sulla pedana, ripreso in plongée (perpendicolare dall'alto) per rimarcare il significato simbolico di quel movimento “da fermo”, poiché privo di spostamento effettivo, schiacciato all'interno di un angusto perimetro da cui sta per evadere con l'immaginazione, la ripresa passa, con zoom in avanti, al primissimo piano del giovane fino al dettaglio dello sguardo mentre sta per mettere i magici visori. A questo punto siamo pronti – “Ready to play” per dirla in gergo videoludico – quindi, varchiamo con Wade, mediante soggettiva, la soglia di OASIS: vediamo attraverso i suoi occhi, proviamo la vertigine che segna l'inizio di una nuova avventura in quel mondo parallelo dove l'unico limite è la propria immaginazione.

## **PER SAPERNE DI PIÙ:**

### ***Le Cataste***

*Ready Player One* si apre nel parcheggio di cataste, il fatiscente deposito di roulotte che Wade Watts, in modo riluttante, chiama ‘casa’. Adam Stockhausen (responsabile della scenografia del film) dice che la derivazione del nome è ovvia. *«I rimorchi sono stati letteralmente impilati in questa costruzione in stile Jenga. È un ambiente urbano densamente popolato, ma con case prefabbricate anziché appartamenti».*

La squadra di Stockhausen ha costruito una sezione di Stacks sul backlot dei Leavesden (complesso cinematografico sito a Nord-Ovest di Londra, *n.d.r.*). *«Abbiamo iniziato acquistando circa 60 case mobili o caravan come vengono chiamate in Inghilterra. Ho lavorato con Stuart Rose, il nostro art director senior, per capire come poterli poi impilare, usando grossi pezzi di acciaio per supportare il tutto, e poi aggiungere strati su strati... È stato come giocare al meccano»*, dice sorridendo.

*«La sfida di costruire il set del parcheggio di cataste è stata quella di non farlo sembrare un centro abitato progettato con cura da un architetto»*, continua Stockhausen. *«L'idea era che fosse iniziato tutto sul piano e che da lì man mano crescesse, se necessario, in modo completamente casuale. La parte più difficile era assicurarsi che le strutture fossero estremamente sicure malgrado dovessero apparire vacillanti, azzardate e molto pericolose. Quindi abbiamo utilizzato degli stratagemmi, ma è stato divertente da realizzare».*

Sullo schermo, anche se il parcheggio di cataste sembra a perdita d'occhio, solo una parte del set è stato costruito fisicamente. La squadra del Digital Domain, guidato dal supervisore agli effetti visivi Matthew Butler, ha esteso questo particolare centro abitato all'orizzonte.

(Testo e citazioni estratti dal pressbook del film)

### ***Il mondo reale***

I realizzatori hanno utilizzato tecniche diverse per evidenziare una dicotomia visiva tra il meraviglioso regno virtuale e la cruda realtà terrestre. Mentre l'azione si spostava da OASIS al mondo fisico, Spielberg passava dalle riprese digitali a quelle su pellicola, lavorando a stretto contatto con il direttore della fotografia Janusz Kaminski.

La produttrice Kristie Macosko Krieger afferma: *«Steven e Janusz hanno voluto dare al mondo reale un aspetto più crudo, e si può notare la differenza tra ciò che è stato girato su pellicola e il patinato OASIS. Quindi Janusz è stato determinante nel definire il tono del mondo reale».*

Inoltre, Stockhausen ha utilizzato il colore, o la sua mancanza, per definire ulteriormente le differenze. Spiega: *«OASIS è un'esperienza visiva intensa con una ricca tavolozza di colori, mentre il mondo reale è desaturato e quasi privo di colori vivaci. Molto si è evinto direttamente dal libro».*

(Testo e citazioni estratti dal pressbook del film)

## **2. Dentro OASIS insieme a Wade/Parzival e Aech (00:03':27" - 00:05':12")**

L'universo caleidoscopico di OASIS si apre magicamente davanti a noi che guardiamo attraverso gli occhi di Wade (soggettiva), mentre la sua voce narrante (voice over) ci racconta le infinite possibilità di questo mondo virtuale.

Sulle note sognanti della musica orchestrale di Alan Silvestri (musica over e in piena sintonia con le immagini: parallelismo visivo-sonoro), scritta appositamente per il film, voliamo liberi in scenari spettacolari, con luoghi simulati alla perfezione, avvolti da colori psichedelici e suoni penetranti.

C'è il Pianeta Vacanze, dove è possibile surfare su onde di 15 metri, scalare le piramidi o fare arrampicata sull'Everest in compagnia di Batman; c'è la grande astronave Casinò con la sua vasta offerta di divertimenti... «*La gente viene su OASIS per tutto quello che si può fare. Ma ci rimane per tutto quello che si può essere*».

OASIS offre un'esperienza sensoriale totalizzante ed eccitante, la possibilità di fare, ma soprattutto, di essere tutto ciò che si desidera: questo spiega il motivo del suo successo, il desiderio con cui le persone vi accedono, incluso Wade che, abbandonata l'angoscia e l'insicurezza del mondo reale, può muoversi intrepido, grazie al suo avatar, nello spazio scintillante di questa oasi virtuale.

Grazie all'impiego di una tecnologia cinematografica sofisticata (motion capture, live action, animazione al computer... ) e un sistema di videocamere particolari che hanno consentito al regista di gestire al meglio le riprese nei set virtuali, lo spettatore ha l'impressione di immergersi in prima persona nel contesto mutevole di questo mondo incredibile. La dinamicità dell'azione, il flusso ininterrotto di stimoli visivi e sonori, l'utilizzo della luce, dei contrasti e dei colori sono tutti elementi ben orchestrati per esaltare il coinvolgimento del pubblico, similmente a quanto accade in un videogame di ultima generazione.

Volteggiando nello spazio che sovrasta il luogo di ritrovo degli avatar, dal campo lunghissimo che immortalava la folla di personaggi diversi e fantastici: «*Alti, belli, spaventosi, di un altro sesso, di un'altra specie, live action, cartoni...* » – ognuno è libero di scegliersi l'avatar che preferisce –, andiamo incontro al protagonista, ripreso fino al primo piano, che si mostra nelle sue sembianze virtuali. Wade è diventato Parzival: un ragazzo affascinante dal nome leggendario – il cavaliere che cerca di penetrare il mistero del Graal, scoprendo al contempo il senso della propria vita, e anche citazione di *Excalibur*, l'epico film di John Boorman del 1981 – che si muove con passo disinvolto, pronto a cogliere le opportunità e le sfide di OASIS.

Poiché tutti si ritrovano e fanno amicizia qui e non nel mondo reale, Parzival, mediante un localizzatore, cerca subito il suo migliore e unico amico Aech.

### **PER SAPERNE DI PIÙ:**

#### **La caccia alle citazioni continua...**

In questa sequenza, tra i tanti personaggi che camminano nel luogo di ritrovo di OASIS, scorgiamo anche Hello Kitty, in compagnia dei suoi amici Keroppi e Badtz-Maru.

In *Ready Player One* ci sono vari omaggi a *Star Wars*, intanto menzioniamo il sottile riferimento all'iconica fondina del blaster di Han Solo: Parzival ne indossa una replica, modificata con l'apporto del logo dei *Thundercats* (la serie televisiva di cartoni animati, prodotta da Rankin/Bass, trasmessa dal 1985 al 1990) sulla fibbia metallica.

## **3. Aech e la Caccia all'artefatto (00:05':13" - 00:07':05")**

La visione in soggettiva di Parzival continua sul roboante e bellicoso Pianeta Doom – che lo scenografo Stockhausen descrive come «*una zona di combattimento di tutti contro uno... Una sorta*

di diverse battaglie in corso per tutti, 24 ore su 24 e 7 giorni su 7». Il posto più pericoloso di OASIS, dove si svolgono devastanti Deathmatch (“sfida mortale”) e i giocatori più accaniti possono accumulare monete e punti, raccogliere artefatti e ottenere potenziamenti. E l'imponente Aech, (metà macchina e metà uomo) è un vero campione, come spiega la voce narrante di Parzival (voice over). Lo vediamo in piena azione, enfatizzata dall'uso del ralenti (o slow-motion: effetto cinematografico che traduce sullo schermo un movimento più lento rispetto a quello reale), mentre sta facendo strage di mostri e nemici.

Tra i tanti abbattuti dalle sue potentissime armi scorgiamo un deflagrante Freddy Krueger (il popolarissimo e terrificante serial killer della saga horror *Nightmare*), ma è soltanto uno dei tantissimi camei cinematografici presenti nel film che trasuda di citazioni e rimandi alla cultura pop degli anni Ottanta: film, videogiochi, libri, fumetti e musiche.

L'immersione nel contesto di guerra è totale, grazie ai movimenti di ripresa che seguono la frenesia degli scontri e le azioni repentine di Aech, accompagnati dallo scoppiettante corredo sonoro dei rumori d'ambiente.

Sul display olografico vediamo, in soggettiva di Aech, anche altri due giocatori: Daito e Sho (prima a figura intera mentre combattono, poi in campo medio per presentarsi), i cui avatar hanno rispettivamente le sembianze di un guerriero samurai e di un combattente ninja.

Nonostante il fuoco, la lotta e le incessanti esplosioni in atto, Parzival e Aech continuano a dialogare tranquillamente in chat, come geek navigati (sono entrambi appassionati, quasi ossessionati dal mondo tecnologico), riguardo alla “caccia all'artefatto”, un altro modo, su OASIS, per acquisire nuove abilità e monete.

E qui le cose si complicano perché, come spiega la voce narrante del protagonista, dal momento che gli artefatti sono “la cosa più essenziale” da possedere, solo i più “skillati”, ovvero i più esperti e dotati di risorse sono in grado di vincerli. In base al livello di armatura conseguito gli scontri tra giocatori si fanno sempre più pericolosi e perdere nel combattimento, anche se il proprio avatar può tornare in vita, significa perdere tutto quello che si è conquistato duramente: soldi, vestiti, armi.

Quanto affermato in voice over da Wade-Parzival viene supportato visivamente da un divertente ed eloquente montaggio alternato (che mette in relazione situazioni dipendenti che si svolgono simultaneamente in luoghi diversi). Cinque scene differenti ci mostrano, combinando spazio virtuale e mondo reale, l'azione-reazione dei vari personaggi in gioco, fornendo un'unica risposta collettiva: la disperazione per una sconfitta che supera i confini ludici diventando tragedia personale. Che il giocatore sia una madre di famiglia in bilico sul divano del salotto mentre la cucina rischia di andare a fuoco, una bambina urlante nella sua graziosa cameretta o un compassato impiegato giapponese... poco importa: la popolazione umana ha fatto di OASIS la principale motivazione di vita, dove vincere significa esistere.

### **PER SAPERNE DI PIÙ:**

Anche se ambientato a Columbus, nell'Ohio, *Ready Player One* è stato girato in Inghilterra, e la maggior parte delle riprese principali sono state realizzate presso i Warner Bros Studios di Leavesden. La produzione ha superato ogni limite della tecnologia cinematografica, con la collaborazione di Spielberg con i maghi degli effetti visivi della ILM e Digital Domain, tra gli altri, per portare il pubblico nel fantastico mondo di OASIS. Per accentuare ulteriormente il forte contrasto tra OASIS e la cruda realtà del mondo reale, Spielberg ha girato le scene di quest'ultimo, mentre quelle dell'universo virtuale sono state riprodotte in digitale. «*I livelli che dovevamo raggiungere per portare OASIS sul grande schermo sono stati una delle cose più complicate che abbia mai fatto*», afferma il veterano cineasta.

«C'erano motion capture, live action, animazione al computer... Sembrava davvero la realizzazione di quattro film in contemporanea».

Spielberg ha persino utilizzato degli strumenti della realtà virtuale di oggi per dirigere le riprese della realtà virtuale futuristica di OASIS. La produttrice Kristie Macosko Krieger specifica: «Usando gli occhiali VR, è potuto effettivamente entrare nei set digitali, ottenere una visione a 360 gradi degli ambienti, e capire le angolazioni della telecamera nelle riprese. È stata un'esperienza nuova per tutti noi, e ha dato il via a molte opportunità per Steven. Ma era comunque un processo complicato, quindi ero molto contenta che questo film fosse nelle sue mani».

Nonostante i progressi, Spielberg sottolinea: «Non faccio mai film per amore della tecnologia; la utilizzo solo per raccontare meglio una storia. La tecnologia agevola la realizzazione di questo tipo di film, ma poi dovrebbe passare in secondo piano per lasciare spazio alla storia e ai personaggi».

(Testo e citazioni estratti dal pressbook del film)

### **Deathmatch**

Nel gergo videoludico, il termine “deathmatch” (“sfida mortale”, spesso abbreviato in DM), indica una particolare modalità di funzionamento di un videogioco in cui sono enfatizzati il combattimento e lo scontro diretto rispetto ad altri elementi. Il termine, adottato inizialmente nel contesto degli sparatutto in prima persona, è stato poi acquisito (con significato specifico diverso) in altri ambiti.

(Fonte: <http://www.dizionariovideogiochi.it>)

### **La caccia alle citazioni continua...**

Il Pianeta Doom prende il nome dal pianeta che, nella serie TV di cartoni animati *Voltron, il difensore dell'universo* (trasmessa negli anni Ottanta), è abitato da alieni malvagi e spaventosi.

Nella sequenza appena analizzata, oltre al già citato cameo di Freddy Krueger, serial killer “da incubo”, è visibile anche quello del famigerato Jason Voorhees – protagonista dello slasher movie *Venerdì 13*, del 1980, diretto da Sean S. Cunningham, e primo film di una lunga saga horror – prima che venga fatto a pezzi da Sho e Daito.

Gli amanti dei videogiochi avranno riconosciuto anche l'omaggio a Jim Raynor, l'eroe terrestre della serie di videogiochi *StarCraft* di Blizzard, nell'avatar di Rick (il fidanzato di zia Alice) mentre combatte vittorioso, con la sua massiccia armatura blu, sul Pianeta Doom.

## **4. James Halliday e il suo Easter Egg (00:07':06" - 00:10':06")**

Parzival e Aech, in previsione dell'imminente corsa, si salutano. Vediamo il nostro protagonista camminare sulla passerella in mezzo ad altri avatar – tra i quali spicca l'indimenticabile Doc, il Dr. Emmet Brown di *Ritorno al Futuro*, film del 1985, diretto da Robert Zemeckis, e tra i più omaggiati in *Ready Player One* – ripreso a mezzo busto, mentre sentiamo in off (fuoricampo) la voce cavernosa di Aech che risuona acusmatica dalle cuffie di Parzival.

Con una rapida carrellata verso l'alto, l'inquadratura passa poi all'immagine di James Halliday – interpretato dall'attore scozzese Mark Rylance, già diretto da Spielberg sia ne *Il ponte delle spie* (2015) che nel *GGG- Il Grande Gigante Gentile* (2016) – creatore di OASIS, proiettata sulla copertura della struttura: è il momento di approfondire la conoscenza di questo eccentrico e misterioso personaggio.

La musica extradiegetica che sentiamo in sottofondo è il brano pop “Everybody Wants to Run the World” (1985) dei Tears for Fears e crea un raccordo sonoro con le immagini successive.

Stacco netto e la scena che si apre mostra, in flashback (si torna indietro nel tempo della storia), il momento in cui Halliday, l'ideatore di OASIS, e il suo socio Morrow, lo sviluppatore della piattaforma virtuale, presentano ufficialmente la prima versione di questo incredibile mondo



parallelo, nel 2025. Le immagini, introdotte ancora una volta in voice over dal nostro narratore e protagonista, Wade-Parzival, ritraggono i due responsabili sul palco della sala, nello sfondo, mentre il pubblico intervenuto siede trepidante davanti a loro; anche noi spettatori osserviamo l'evento come fossimo tra i presenti, grazie alla semi-soggettiva (la m.d.p. è posta dietro il pubblico, in modo da vedere sia le nuche degli astanti che Halliday e Morrow sul palco), a camera fissa, sul totale della stanza.

Notiamo subito la diversità dei due soci, all'epoca amici e fondatori della compagnia Gregarious Game – una coppia che ricorda, in parte, quella formata da Steve Jobs e Steve Wozniak, fondatori della Apple, insieme a Ronald Gerald Wayne.

All'affabilità di Morrow, che si muove a proprio agio sul palco, segue lo spaesamento cronico di Halliday, quando la m.d.p., con zoom in avanti, lo riprende seduto, a mezzo busto, statico e con l'aria impacciata. In realtà, questo bizzarro personaggio, così timido nel mondo reale, sempre in bilico tra il nerd patologico e il geniale creatore, diventerà – una volta che Morrow abbandonerà la società, qualche anno più tardi – non solo l'uomo più ricco del mondo ma, soprattutto, una sorta di divinità, di eroe indiscusso per i milioni di utenti che si riversano in OASIS in cerca di affermazione.

Il lieve commento sonoro over (sempre “Everybody Wants to Run the World” dei Tears for Fears) che ha accompagnato la scena fino alle parole di Halliday, comincia poi a distorcersi, quando la voce narrante di Wade/Parzival racconta del momento della sua morte, il 7 gennaio 2049, e il tempo pare fermarsi, come evidenzia il ralenti nell'azione dell'inventore, ripreso a mezzo busto sul palco.

Stacco netto. Il dettaglio degli occhi di Halliday, coperti da monete americane da un quarto di dollaro, giganteggia sullo schermo e la drammaticità sonora dell'organo di una delle opere più conosciute di Johann Sebastian Bach (“Toccata e fuga in Re minore”), sancisce la gravità del momento. «*Quello che lasciò (Halliday) alla sua morte... cambiò tutto*», afferma in voice over Wade, e la sorprendente scena che segue ne spiega i dettagli, con la stravaganza tipica di questo geniale “creatore”: regista – similmente a Spielberg – di storie fantastiche al limite dell'incredibile. Infatti, la sacralità è subito infranta da un'improbabile composizione del quadro – un omaggio alla mitica saga di *Star Trek*, condita in stile pop – e dalla “resurrezione” stessa, come un Dracula di altri tempi, dell'amato estinto: tutto trasmesso in streaming. Dal campo totale, a macchina fissa, con la salma in posizione centrale e le corone di fiori (a forma di delta federale, simbolo della Federazione Unita dei Pianeti) poste ai lati, Halliday si erge dalla bara-siluro (citazione della cerimonia funebre di Spock al termine di *Star Trek II: L'ira di Khan*, diretto nel 1982 da Nicholas Meyer), per lanciare una colossale caccia al tesoro. Il “suo” tesoro, per l'esattezza.

Si tratta ovviamente di una registrazione pre-morte e, inquadrato in primo piano, l'uomo si rivolge al popolo di fedelissimi per invitarlo a una sfida globale, negli spazi infiniti di OASIS, alla ricerca del suo Easter Egg (“Uovo di Pasqua”: sorpresa, oggetto o contenuto nascosto nel gioco).

Il premio che ne consegue è la piena gestione della mitica piattaforma virtuale e di tutte le quote della Gregarious Game. Una fortuna immensa che lascia di stucco gli studenti di una scuola, ripresi, con un movimento dinamico e fluido della m.d.p., sia singolarmente che nella totalità, per restituirne il senso di stupore diffuso e il livello di coinvolgimento.

Tutti restano assorti davanti ai propri monitor da cui traspare l'immagine del Guru fantasmatico, le cui parole risuonano come un invito a vivere un'avventura mai esistita prima, seppur con delle dure prove da affrontare.

La musica extradiegetica, un solenne ma pacato brano orchestrale di A. Silvestri, sostiene l'importanza della scena e del messaggio.

E non finisce qui. Come per magia, davanti agli occhi degli utenti – e anche ai nostri, mediante soggettiva – il primo piano reale di Halliday comincia a dissolversi in migliaia di pixel, lasciando il posto al suo avatar: Anorak l'onnisciente. Una visione, o meglio, una trasmutazione resa ancora più spettacolare dal cambio di voce e di ambiente.

Anorak domina da un trono immerso tra le nuvole, nel fulgore contrastato di un contesto fantasy, mentre tre chiavi, che simboleggiano «3 sfide per 3 magiche porte», fluttuano di fronte a lui, prima di essere “spedite”, come saette, nei meandri più nascosti del labirinto di gioco (e archivio mentale di Halliday).

La prospettiva del quadro, la scenografia suggestiva, l'evocativa musica over di accompagnamento alle immagini e il dinamismo dell'azione rendono la scena estremamente coinvolgente, mentre l'autorevole Anorak (un'affascinante mix tra Nicodemus – di *Brisby e il segreto di NIMH* –, Mago Merlino e Gandalf il grigio) afferma solenne: «*Che la caccia all'Easter Egg di Halliday abbia inizio!*».

L'esortazione, con voce fuoricampo, dello stregone onnisciente viene sostenuta dalla vertigine visiva di un incalzante travelling discendente che, dal totale del trono celeste, si lancia nel sottostante spazio virtuale di OASIS. E, sul graffiante ritmo di “I Hate Myself for Loving You” (1988) di Joen Jett & The Blackhearts, appare il titolo del film.

## **PER SAPERNE DI PIÙ:**

### ***James Halliday e Willy Wonka***

Le analogie tra il personaggio di James Halliday e Willy Wonka, in particolare nell'interpretazione resa da Gene Wilder in *Willy Wonka e la fabbrica di cioccolato* (film del 1971, diretto dal Mel Stuart e ispirato al romanzo di Roald Dahl, “La fabbrica di cioccolato”) sono evidenti, anche a livello estetico oltre che contenutistico. Ernest Cline, autore del libro su cui è basato *Ready Player One* (e anche sceneggiatore del film, insieme a Zak Penn), rivela che la sua ispirazione per la storia proviene da alcune delle pietre miliari della sua giovinezza. «*L'idea iniziale è venuta dal gioco Atari Adventure, che è stato il primo videogioco ad avere un Easter Egg – il suo designer, Warren Robinett, aveva creato una stanza segreta nel gioco che al suo interno mostrava il suo nome. È stata la prima volta che ho trovato qualcosa in un mondo virtuale, nascosto dal creatore di quel mondo. È stata un'esperienza profonda che mi è rimasta impressa. Ero anche un grande fan delle opere di Roald Dahl, specialmente dei libri di Willy Wonka, e un giorno mi è venuta un'idea: e se Willy Wonka fosse stato un designer di videogiochi invece di un produttore di dolci? Ho iniziato a pensare a tutti gli enigmi e i rompicapi che questo eccentrico miliardario avrebbe potuto lasciare per trovare un degno successore, e ho capito che avrebbe funzionato*».

L'eccentrico miliardario di Cline è diventato il personaggio di James Halliday, il solitario co-creatore di OASIS, interpretato da Mark Rylance. «*L'intero mondo vive dentro il suo sogno – il sogno da cui ha costruito un mondo intero*», dice Spielberg. «*Ma alla sua morte non lascia eredi, così ha progettato un concorso: il primo che vincerà tre sfide, ognuna premiata con una chiave, e che deve poi trovare un Easter Egg nascosto da qualche parte all'interno di OASIS, erediterà tutto*».

In vita, Halliday ha dato alle persone una via di fuga dalla realtà. Con la sua morte, ha dato loro un futuro in cui sperare: un gioco all'interno di un gioco, che ha come premio finale la sua vasta fortuna e la piena proprietà di OASIS.

(Testo e citazioni estratti dal pressbook del film)

### **La caccia alle citazioni continua...**

Quando Halliday, ripreso in primo piano, “risorge” dalla bara per spiegare agli utenti il gioco per vincere OASIS, possiamo notare alcune spille apposte alla sua giacca. Una di queste raffigura Simon, il gioco elettronico basato sulla memoria, divenuto un simbolo della cultura pop anni Ottanta.

## 5. I Gunter e la temibile IOI: tutti alla griglia di partenza (00:10':07" - 00:12':24")

Dal flashback della sequenza precedente si torna al presente narrativo della storia, mediante un duplice raccordo sonoro: la roboante musica extradiegetica del brano “I Hate Myself for Loving You”, di Joen Jett & The Blackhearts, e la voce narrante (voice over) del nostro protagonista che ci sintetizza gli ultimi cinque anni trascorsi mentre si appresta alla difficilissima gara di automobili per la Copper Key, o Chiave di Rame, la prima delle tre da recuperare per accedere all'Easter Egg di Halliday. In cinque anni, nessuno è riuscito ancora nell'intento, come mostra il grande segna-punti vuoto che giganteggia sulla testa di Wade/Parzival; la ripresa dinamica, con angolazione dal basso verso l'alto, sottolinea la gravità della sfida: una corsa quasi impossibile che solo i Gunter – forma contratta per “egg hunter-cacciatore di uova” – più esperti continuano a provare su Liberty Island, il luogo della gara, accessibile mediante un nuovo portale, o porta interspaziale, apparso all'interno di OASIS.

Nel parco macchine in attesa di partire per la corsa – e qui i geek più sfegatati possono divertirsi a scoprire i numerosi cameo presenti –, inquadrato in maniera sempre più estesa da un travelling a retrocedere per evidenziarne la portata sconfinata, si ritrovano tutti i giocatori del multi-verso di Halliday. Sia i Gunter come Parzival, Aech, Daito e Sho – esperti di videogiochi e di cultura pop a 360 gradi, per i quali Halliday è il Guru assoluto e OASIS un regno da preservare con tutte le forze – sia i rivali più pericolosi: i Sixer, le truppe operative della IOI (Innovative Online Industries), la seconda compagnia più importante del mondo e diretta da Nolan Sorrento, un individuo arrivista e senza scrupoli. A sostegno dei Sixers, senza nome e riconoscibili esclusivamente dai numeri di matricola, Sorrento ha creato la Divisione di Oologia: un team di brillanti studiosi, composto da giovani uomini e donne, interamente dedito alla decodifica dei segreti di Halliday.

Il montaggio descrittivo, sostenuto dal voice over di Wade, alterna le immagini dei Sixer in azione tra il mondo reale (all'interno della IOI) e quello in OASIS (prima della partenza dei veicoli), oltre alle scene dei reparti in cui operano gli studiosi della stessa società, mostrando in modo eloquente l'efficienza disumana e ipertecnologica che connota la competitor della Gregarious Game.

Rapidi carrelli attraversano dinamicamente, da angolazioni diverse, gli ambienti freddi e asettici della compagnia di Sorrento (sorta di azienda-caserma), popolati da una massa spersonalizzata di uomini e donne intenti ai propri compiti. Le architetture geometriche in acciaio e vetro, la rigidità cromatica dei toni grigi, bianchi e neri, il controllo militare dei dipendenti, rappresentano bene le caratteristiche del capo della IOI, Alan Sorrento che, ripreso da figura intera fino al primo piano tramite un carrello in avanti, domina dall'alto della struttura con sguardo sprezzante.

Giunto alla griglia di partenza, Parzival saluta l'amico Aech, presente con il suo iconico, possente Monster Truck Bigfoot (rimando al mondo dei popolarissimi modellini giocattolo Hot Weels), che lo prende in giro per il ciuffo da *Tutti pazzi per Mary* (film commedia del 1998, diretto dai fratelli Peter e Bobby Farrelly). Individuata la sua postazione, il protagonista lancia a terra la proiezione olografica della propria vettura, inquadrata in dettaglio; davanti ai nostri occhi che seguono, mediante panoramica a 360 gradi, la formazione iridescente e progressiva del veicolo, appare la celebre DeLorean DMC12, l'auto di *Ritorno al futuro*, usata dai protagonisti Marty e Doc per viaggiare nel tempo. Il film del 1985, diretto da Robert Zemeckis, e primo episodio della trilogia omonima, è considerato un'icona del cinema degli anni Ottanta. Non a caso, è anche uno dei riferimenti più evidenziati anche in *Ready Player One*.

Sulle note energiche dell'accompagnamento musicale (sempre “I Hate Myself for Loving You”), in perfetto parallelismo visivo-sonoro, Parzival prende posto sull'auto, pronto a partire, quando viene affiancato da un'affascinante e misteriosa centaura. Lo scambio di sguardi tra i due, ripresi rispettivamente in primo piano, chiude la sequenza lasciando presagire ulteriori sviluppi.

## PER SAPERNE DI PIÙ:

### La caccia alle citazioni continua...

Tra i veicoli “celebri” pronti a sfidarsi nella corsa, possiamo riconoscere: la Batmobile (nella versione apparsa nella serie TV, *Batman*, trasmessa negli anni Sessanta); La V8 Interceptor di *Mad Max*, del 1979, diretto da George Miller e primo film della saga omonima; la rossa Plymouth di *Christine la macchina infernale* (l'horror del 1983, diretto da John Carpenter e basato sull'omonimo romanzo di Stephen King); il mitico furgone GMC Vandura del telefilm *A-Team* (tra i più popolari negli anni Ottanta); la spettacolare auto da corsa Mach 5 di *Speed Racer*, film delle sorelle Wachowski del 2008 (trasposizione cinematografica della serie animata omonima, remake americano dell'anime giapponese *Mach Go! Go! Go!* degli anni Sessanta).

## 6. La corsa più folle del mondo (00:12':25" - 00:16':55")

La musica over raccorda, con eco finale, sullo scenario mozzafiato che apre la sequenza della prima sfida di Halliday: una corsa sfrenata, senza limiti di sorta, attraverso un'ipotetica New York virtuale, lungo un percorso vorticoso e pieno di pericoli. Al magnifico campo totale che mostra il formarsi dell'incredibile location, seguono i piani ravvicinati di Parzival e di Aech che si incitano a vicenda prima della partenza. Un fuoco d'artificio, lanciato dall'alto della Statua della Libertà, dà il via alla competizione, seguito da un suggestivo travelling discendente che sposta l'attenzione verso il basso: la strada che accoglierà la sfida, ammantata dalle prime luci dell'alba.

Come viene evidenziato nel pressbook del film: la sequenza ha rappresentato una sfida diversa ma altrettanto difficile per le squadre addette al design e VFX (Visual Effects). «*Assomiglia a tratti a New York*», osserva lo scenografo Stockhausen. «*Ci sono elementi che si collegano come non appaiono nella realtà: il Manhattan Bridge che si connette al Liberty Island con un percorso che gira su se stesso come un cavatappi simile ad una giostra del luna park. Le strade si muovono e cambiano, e nell'insieme la città sembra un flipper gigantesco*».

Quello che accade adesso, infatti, è adrenalina pura. La dinamica vorticoso dell'azione, grazie alle scelte registiche, alle risorse tecnologiche impiegate e all'uso sapiente degli effetti visivi, rende l'esperienza dello spettatore incredibilmente vivida ed emozionante.

Riprese frontali dei potenti mezzi che sembrano investirci, oscillazioni del quadro in sintonia con l'estrema velocità dei veicoli lungo il percorso mutevole e disseminato di ostacoli, repentini cambi di direzione e angolazione che, uniti ai rumori d'ambiente (il rombo dei motori, lo stridore delle gomme sull'asfalto e il crepitio dei crash metallici), restituiscono quella prospettiva dinamica e interattiva – ampiamente utilizzata nei videogiochi di simulazione – così credibile e spettacolare.

Anche le scelte relative al tipo di illuminazione hanno contribuito al risultato finale di OASIS come spazio verosimile. A questo proposito, Roger Guyett (Supervisore agli effetti speciali - ILM): afferma: «*Doveva dare la sensazione di un luogo reale e, a tal fine, abbiamo optato per un approccio realistico. Quindi c'è stato un maggiore fotorealismo rispetto a quanto previsto inizialmente*». L'illuminazione era fondamentale per ottenere quell'effetto, ribadisce Grady Cofer (Supervisore agli effetti speciali - ILM): «*Una delle cose più importanti per Steven è stata quella di illuminare OASIS in modo live-action. Quindi ci siamo rivolti al nostro direttore della fotografia e abbiamo analizzato il fantastico lavoro che lui e Janusz Kaminski hanno fatto nel corso degli anni. Ci siamo molto impegnati per creare scenari di illuminazione cinematografica che mettessero in risalto l'azione o l'emozione delle scene*».

(Testo e citazioni estratti dal pressbook del film)

Aech e Parzival si trovano al centro dell'azione, mettendo in gioco tutta l'abilità e le risorse che possiedono; al contempo continuano a comunicare mediante chat e quando vedono sfrecciare la misteriosa motociclista vicino a loro, le reazioni sono un po' diverse... Mentre Aech, dalla sua soggettiva, è affascinato esclusivamente dal potente mezzo della ragazza – una fiammante moto futuristica che nel design ammicca a quella di Shotaro Kaneda in *Akira*, film d'animazione diretto da Katsuhiro Ōtomo, nel 1988, e basato sull'omonimo manga del medesimo autore – Parzival è totalmente sedotto, riconoscendola come la famosa Art3mis. Seguitissima dal protagonista su OASIS per la sua guida eccellente. La vediamo sfrecciare rapidissima e fluida tra gli altri veicoli, saltare in modo acrobatico e schivare ostacoli di ogni sorta, piegandosi fino a terra (ripresa attraverso un ralenti che ne enfatizza l'agilità) per poi continuare a correre più veloce che mai.

Parzival le sta addosso, recuperando monete ed evitando gli attacchi mortali che arrivano da ogni parte. L'angolazione bassa della m.d.p., all'altezza dell'asfalto, e il ritmo frenetico delle riprese rendono la sequenza davvero coinvolgente.

Ai terribili scontri tra le macchine in gara si aggiunge, poi, una scarica sulla pista di mastodontiche palle da demolizione fino all'entrata in campo – direttamente dall'immaginario filmico spielberghiano di *Jurassic Park* – di un ferocissimo Tirannosauro Rex che, con un morsetto, stacca il tettuccio del Monster Truck di Aech come fosse di marzapane.

E non finisce qui: mediante soggettiva di Parzival, scorgiamo addirittura King Kong – il riferimento è alla versione filmica del 2005, diretta da Peter Jackson – pronto a lanciarsi, furioso, sul tracciato agonistico che attraversa la città e a sprofondarvi, come appare nel suggestivo campo lunghissimo che ritrae la scena dall'alto, troncando la strada a metà.

Aech riesce a frenare in tempo il suo possente veicolo, ma la Ford Lincoln Futura, ovvero la Batmobile (omaggio alla serie TV *Batman* degli anni Sessanta), ripresa in campo medio sull'orlo del baratro, non ha la stessa fortuna.

Art3mis, con un salto incredibile, passa oltre la voragine, mentre Parzival è quasi giunto al traguardo finale, mostrato dalla soggettiva del nostro pilota protagonista, riuscendo a schivare i colpi del gorilla gigante che lo sovrasta. Ma con uno scatto a sorpresa, King Kong balza in avanti, facendo crollare la pista proprio davanti al traguardo.

Le scene d'azione terminano con un atto eroico di Parzival che, uscito dalla sua DeLorean, notando l'avvicinamento di Art3mis a tutta velocità (come evidenzia la sua soggettiva, con vertiginoso zoom in, a schiaffo, sul punto di arrivo all'orizzonte), la afferra al volo per impedire che venga stritolata dal gorillone in agguato.

L'impiego del ralenti, con il suo tempo dilatato, e una panoramica a 360 gradi dei due corpi in dinamica, rendono il salvataggio ancora più evocativo: un modo per rimarcare visivamente che l'incontro tra questi due Gunter non è né casuale né... privo di intriganti sviluppi.

Il mirabolante montaggio alternato che caratterizza interamente questa sequenza dal ritmo incalzante, mette in stretta relazione le diverse situazioni (percorsi e punti di vista) dei tre personaggi principali sul circuito di gara – Parzival, Art3mis e Aech – uniti da un sentito obiettivo comune: vincere la corsa e proseguire nella caccia all'Eagg.

Una volta in salvo, Parzival, per la prima volta, ha l'occasione di guardare (in adorazione, dal basso verso l'alto) Art3mis negli occhi, grandissimi e velati di disappunto, a causa della rottura dell'amata motocicletta, la cui carcassa emerge nel primo piano prospettico del quadro, man mano che la ragazza, a figura intera, si avvicina alle lamiere fumanti, nella brezza sonora che avvolge la scena. Ma è un problema che si può risolvere... grazie all'aiuto di Aech, un meccanico eccezionale.

## PER SAPERNE DI PIÙ:

### La caccia alle citazioni continua...

Oltre ai camei dei film *Jurassic Park* e *King Kong*, già indicati nell'analisi della sequenza dedicata alla spettacolare corsa, notiamo anche l'omaggio (nell'insegna di un cinema) a Jack Slater, l'eroe del cinema d'azione interpretato da Arnold Schwarzenegger in *Last Action Hero - L'ultimo grande eroe*, del 1993, diretto da John McTiernan, mentre un cartellone pubblicitario promuove la futuristica metropoli di Delta City, la città militarizzata del film *RoboCop* (1987) di Paul Verhoeven. Subito dopo che Wade ha salvato Art3mis dal furioso gorillone, osservando gli edifici sullo sfondo, è possibile scorgere, in alto, l'insegna della Ace Chemicals, la fantomatica azienda produttrice di composti chimici di Gotham City, ben nota a tutti gli appassionati di Batman.

### **7. L'officina di Aech e i suoi “trofei” cult (00:16':56" - 00:20':16")**

Quando Art3mis varca, insieme al protagonista, la soglia dell'officina di Aech, il suo entusiasmo sale alle stelle. Dal campo lungo che mostra gli spazi immensi del luogo, con angolazione dal basso e un travelling che segue la direzione della ragazza, appare la prima meraviglia: un modello ancora in costruzione del Gigante di ferro che sovrasta dall'alto della rimessa. Un altro personaggio di culto che omaggia il film d'animazione del 1999, *Il gigante di ferro*, diretto da Brad Bird e tratto dal libro “L'uomo di ferro” (1968), scritto da Ted Hughes. Ma è solo una delle citazioni più evidenti, tra le infinite presenti nella rimessa di Aech, come in tutto il film, di quella cultura pop (non solo anni Ottanta), che attraverso il cinema, le serie TV, i fumetti e i videogame ha forgiato l'immaginario collettivo di intere generazioni.

Per far colpo su Art3mis, Parzival apre la scatola “magica”, ripresa in dettaglio per evidenziare il ricco contenuto, e comincia subito ad elencare i preziosi modellini, tra i quali: l'astronave Galactica (della serie televisiva omonima, prodotta nel 1978 da Glen Larson, e del suo remake *Battlestar Galactica*, creata da Ronald D. Moore e uscita nel 2004); il vascello spaziale U.S.S. Sulaco della saga *Alien* (in particolare, del secondo film, *Aliens - Scontro finale*, uscito nel 1986 con la regia di James Cameron); la nave spaziale di *2002: la seconda odissea* (tit. originale: *Silent Running*, film di fantascienza del 1972 diretto da Douglas Trumbull) e, infine, la nave ammiraglia Harkonnen (del film *Dune* del 1984, diretto da David Lynch e tratto dal romanzo omonimo di Frank Herbert).

Ma ad Aech non piace che si tocchino i suoi preziosi “giocattoli”, quindi, chiuso lo scrigno delle meraviglie e afferrata la moto da riparare, lascia soli i due “piccioncini”. Nel suggestivo campo medio che accoglie i loro movimenti, sotto la statuaria presenza del Gigante di ferro, Parzival e Art3mis approfondiscono la rispettiva conoscenza: sono due “solitari” che non amano i clan (gruppi di Gunter che in OASIS si sostengono nella rischiosa ricerca).

La ragazza stringe poi il campo della conversazione – e la m.d.p. quelli visivi, sempre più ravvicinati – sottoponendo il protagonista ad un vero e proprio interrogatorio su Halliday (videogioco, cibo, canzone preferiti...), finalizzato a testarne il livello di approfondimento ma, soprattutto, le motivazioni che lo spingono a vincere la caccia all'Eagg.

Da menzionare il riferimento a “Take on me” degli A-ha (un classico della pop music anni Ottanta), come il video musicale prediletto dal Guru di OASIS: la clip, infatti, innovativa per il 1985, racconta una storia d'amore in cui mondo reale e immaginario si mescolano, grazie all'impiego della tecnica del rotoscoping (riprese video autentiche con sezioni disegnate a matita).

Parzival si rivela molto preparato e l'incalzante botta e risposta tra i due viene mostrato attraverso la tecnica del campo-controcampo (alternarsi di inquadrature speculari nelle quali i rispettivi soggetti sono ripresi da due punti di vista opposti) e semi-soggettive (la m.d.p. è posta dietro il personaggio, in modo da vedere sia lui sia ciò che gli sta davanti).

Sulla citazione preferita di Halliday: «*Alcune persone possono leggere Guerra e Pace e pensare che sia una semplice storia d'avventura, altri possono leggere gli ingredienti su una confezione di gomme da masticare e scoprire i segreti dell'universo*» – frase pronunciata da Lex Luthor (nemesi del supereroe) nel film *Superman*, del 1978, diretto da Richard Donner – i due arrivano persino a duettare all'unisono. Prova che dimostra, insieme ai loro intensi prmissimi piani, quanto amino entrambe il loro mentore e con quanta passione abbiano studiato ogni singolo dettaglio che lo riguarda.

Alla fine della sequenza, mentre il giovane protagonista parla e si muove eccitato nello spazio dell'officina, rispondendo con crescente difficoltà emotiva alle provocazioni di una risoluta Art3mis – e un Aech divertito ne sbircia le pulsazioni alterate, in soggettiva, dal monitor olografico –, lo scambio verbale si scalda un po'. Vincere la sfida lanciata da Halliday per Parzival significa vivere meglio nel mondo reale, comprare una bella casa, non essere più povero, ma per Art3mis ha un significato molto più importante. «*Un vero Gunter rischierebbe tutto per salvare OASIS dall'IOI!*», afferma graziosa quanto autorevole nel primo piano che la ritrae, mentre un Parzival, avvinto e sedotto, la osserva in semi-soggettiva.

La moto rossa fiammante è di nuovo in piedi, grazie alle cure di Aech, e la ragazza più tosta di OASIS decide di andarsene. Quindi ringrazia il mago della meccanica virtuale per il lavoro eccellente e saluta affettuosamente Parzival, sistemandogli il ciuffo con la mano e chiamandolo ironicamente McFly (il protagonista di *Ritorno al futuro*), prima di dissolversi davanti a lui.

Un brivido elettrostatico attraversa il giovane che resta immobile, destabilizzato dal fascino e dalla determinazione della ragazza. Come mostra la ripresa panoramica che segue il movimento e il gesto di Art3mis terminando sul piano ravvicinato del protagonista. Parzival è confuso e angosciato per essere risultato così ingenuo agli occhi della sua Gunter preferita e sfoga la propria rabbia sul povero Aech. Ma la voce in off di Alice, proveniente da fuoricampo reale, richiama l'attenzione del protagonista: deve tornare subito a casa e restituire i guanti aptici reclamati dalla zia.

## **PER SAPERNE DI PIÙ:**

### **La caccia alle citazioni continua...**

Nella rimessa di Aech, grazie alla magia del mondo virtuale, ci sono astronavi e veicoli di ogni dimensione, tra i tanti ricordiamo: il camper spaziale Eagle 5, che in *Balle spaziali* (1987) di Mel Brooks, è pilotato da Stella Solitaria-Bill Pullman; l'astronave Thunder Fighter della serie TV *Buck Rogers* (1979-1981); la navicella/capsula EVA di *2001: Odissea nello spazio* (1968), diretto da Stanley Kubrick; la velocissima Swordfish II, guidata da Spike nell'anime *Cowboy Bebop* (1999-2000); il droide bipede ED-209 di *RoboCop*.

## **8. “Il minuscolo angolo sperso nel nulla” (00:20':17" - 00:22':40")**

Stacco netto. Le immagini a tutto campo dello X1 Boot Suit deluxe, trasmesse dal mega schermo che sovrasta la casa di Wade, aprono la sequenza. La sgargiante vividezza cromatica e il lusso dichiarato dello spot pubblicitario che promuove questa “seconda pelle” ipertecnologica (necessaria per giocare in OASIS e prodotta dalla IOI) stridono nettamente con le misere, scialbe abitazioni delle Cataste.

Il nostro protagonista, riprese le sembianze reali di Wade, si introduce nella roulotte dalla finestra e, subito, viene aggredito malamente dal fidanzato “di turno” della zia. Nella semioscurità che avvolge lo spazio angusto dell'abitazione, ripreso in campo medio, l'uomo ritiene che il ragazzo, avendogli sottratto i guanti aptici più prestanti, sia responsabile della sua perdita al Deathmach, con conseguente azzeramento di ogni risorsa posseduta. La scena è girata con camera a mano (o a

spalla), come notiamo dalle oscillazioni della macchina da presa (m.d.p.) che ne restituiscono visivamente la concitazione.

La violenta reazione del fidanzato nei confronti di un Wade remissivo viene interrotta dall'arrivo di Alice che, arrabbiata e delusa da entrambi, minaccia di cacciare via il nipote, disteso sul pavimento e visibilmente provato dall'oppressione in cui vive nel mondo reale. L'angolazione dal basso verso l'alto dell'inquadratura evidenzia la condizione repressiva in cui si trova il giovane, costretto a subire le miserie della coppia allo sbando, sottolineata dal carrello in avanti che termina sul suo angosciato primo piano.

In voce over, Wade racconta brevemente le sue origini e una nostalgica musica over (brano orchestrale, composto appositamente per il film da A. Silvestri) accompagna la narrazione. Pensa, con un velo di delusione, al proprio nome: Wade Watts, datogli dal padre ispirandosi alle identità segrete dei noti supereroi della Marvel, come Peter Parker/Spider-Man e Bruce Banner-Hulk. Ignorando che, seppur in modo diverso, anche lui compierà qualcosa di veramente eroico.

Il corredo sonoro (vocale e musicale) raccorda e prosegue nella scena seguente, in cui il ragazzo, dal suo “minuscolo angolo sperso nel nulla” riflette sulla precarietà della propria esistenza, sdraiato su di un letto “vibrante” posto sopra una lavatrice in funzione. Il travelling in avvicinamento che la m.d.p. compie fino a stringere sul piano ravvicinato del protagonista, accresce l'intimità delle sue considerazioni nel soffuso chiarore dei riverberi delle luci esterne.

Nel flusso di pensieri del giovane che oscilla tra passato e presente, c'è una frase, pronunciata da Art3mis, che cattura la sua attenzione: «*Halliday odiava mettere regole*», innescando in lui una reazione di sfida. Una frase che è un indizio per la grande caccia su OASIS, ma che segna anche l'inizio di un importante riscatto personale.

Afferrati i visori dallo zaino, (dettaglio), Wade si dirige alla Biblioteca in cui sono archiviati i ricordi di Halliday. Se entrare in OASIS e nella mente del suo eccentrico creatore è anche un atto di fede, ecco che la sequenza termina con “Faith” (1987) di George Michael, un commento sonoro (musica over) che ha il ritmo giusto per varcarne la soglia, raccordando con la sequenza successiva.

## **9. I “ricordi” di Halliday (00:22':41" - 00:25':26")**

Un movimento fluido e dinamico della m.d.p. accompagna, sempre sulle note over di “Faith”, l'arrivo di Parzival al grande archivio che contiene i diari di Halliday, come mostra il totale dall'alto che introduce l'interno del salone d'ingresso.

Tutti i ricordi del creatore di OASIS, principale fonte di riferimento sia per i Gunter che per gli studiosi dell'IOI, sono stati catalogati e renderizzati per essere fruiti – mediante esperienza virtuale in 3D – in questa biblioteca, dal design moderno, che ricorda in qualche dettaglio (come ad es. le scale, le ringhiere e le luci fluorescenti) quella di *Breakfast Club* (film del 1985, scritto e diretto da John Hughes, vera perla nel panorama del cinema adolescenziale americano targato anni Ottanta).

Parzival viene, quindi, accolto dall'amministratore dell'archivio, una sorta di maggiordomo androide e saccate (che assomiglia, nell'aplomb da perfetto servitore, all'attore inglese Arthur Treacher), come mostra l'inquadratura frontale, con il personaggio ripreso a mezzo busto, intento a rispondere, con un certo sarcasmo, alle richieste del giovane che, più e più volte, ha visionato il materiale.

Una serie di carrelli segue e precede il percorso che Parzival e la compassata guida compiono, lungo il corridoio centrale su cui si affacciano gli infiniti diorami in live action, per raggiungere il momento della vita di Halliday indicato dal protagonista.

Attraverso la soggettiva di Parzival, dall'alto del corridoio verso il basso della riproduzione virtuale, scorgiamo Halliday e Morrow, in campo medio, che discutono animatamente al termine di una festa



aziendale. Grazie alla possibilità di agire completamente sul video (tipo di inquadratura, angolazione, zoom...), la fruizione è immediata e realistica.

«Io non voglio mettere regole... Sono un sognatore, costruisco mondi», afferma il bizzarro ideatore con aria annoiata e smarrita, incalzato dall'amico, e socio, sulla necessità di regolamentare il gioco nello sviluppo di OASIS. Mentre Parzival, ripreso in un intenso primo piano, ripete sottovoce le parole del suo “maestro” senza scorgerne, tuttavia, l'indizio sperato.

Ma proprio quando il giovane protagonista sta andando sconsolato verso l'uscita, un'altra frase, pronunciata da Halliday dal fuoricampo (voce off), illumina la mente di Parzival. Dalla composizione del quadro che ritrae il giovane a figura intera, voltarsi in direzione di Halliday e dell'androide che lo guardano in prospettiva, pare quasi che quell'affermazione venga rivolta direttamente a lui dal creatore di OASIS stesso. E mentre il rewind, richiesto da Parzival, riporta indietro il video di 20 secondi, la camera stringe sul piano ravvicinato dell'uomo che ripete: «*Perché non andiamo all'indietro? Per una volta... All'indietro, velocemente, più veloce che puoi... Schiacciamo il pedale a manetta no?*». Il suo sguardo è nuovamente altrove, il messaggio criptico, come sempre, ma Parzival stavolta ne ha compreso il senso ed è pronto alla sfida.

Sulle note trionfali della musica over di accompagnamento si passa alla sequenza successiva.

### **10. Parzival conquista la chiave di rame (00:25':27" - 00:28':19")**

Siamo nuovamente alla griglia di partenza della prima sfida: la gara di veicoli sul circuito impossibile di Liberty Island, come mostra il suggestivo travelling dall'alto che immortale il totale della pista in formazione; ma, stavolta, qualcosa nell'aria – forse i fasti dell'accompagnamento musicale extradiegetico che introducono la scena – lascia immaginare che Parzival potrebbe segnare il traguardo.

Anche Art3mis, sopraggiunta in sella alla propria moto, lo intuisce dallo sguardo del nostro protagonista, ripreso in un silenzioso e teso primo piano, che nasconde importanti novità.

La gara ha inizio e quando tutte le vetture sono partite, la DeLorean di Parzival si lancia in una prolungata retromarcia “a manetta” che gli consente – come indicato dalle parole di Halliday – di accedere a un livello segreto, sottostante al circuito di gara, e di raggiungere velocemente, in sicurezza, l'ambito traguardo.

Un vorticoso movimento di macchina – reso ancora più suggestivo dal potente commento musicale extradiegetico (parallelismo visivo-sonoro) segue dinamicamente il percorso all'indietro del protagonista che scorre parallelo sotto a quello ufficiale. La spettacolare angolazione dal basso verso l'alto ci mostra, in trasparenza, la serie di ostacoli “impossibili” e, ormai noti, che impedisce il conseguimento del livello, in modalità standard. Uno su tutti: il King Kong che batte furioso sull'asfalto, ripreso in tutta la sua imponenza dal contre-plongée.

Ma Parzival ha saputo interpretare bene la frase di Halliday e questo gli ha concesso di varcare il cancello, incontrare Anorak l'onnisciente e ricevere la chiave di rame come ricompensa per l'abilità dimostrata. Il finale di questa sequenza è un vero distillato di cinema fantastico: l'orchestra di soli strumenti che suona per il trionfo del vincitore (musica diegetica e in), l'apparizione mitica, in controluce, del vecchio saggio tempestate di foglie al vento, l'appellativo “Padawan” rivolto a Parzival da Anorak come fosse un apprendista Jedi (chiaro riferimento alla celeberrima saga di *Guerre stellari*).

Halliday-Anorak dona quindi al ragazzo l'indizio necessario allo svolgimento della prova successiva, e un simbolico travelling verso l'alto termina la sequenza sul grande segna-punti aggiornato: dopo cinque anni dall'inizio della Caccia, Parzival è il vincitore della prima sfida. Da solo è riuscito nell'impresa e, proprio come un cavaliere leggendario, ha battuto le “forze malvagie” di Sorrento e della IOI.

### **11. IOI: riunione del Consiglio direttivo (00:28':20" - 00:29':39")**

La notizia della vittoria di Parzival giunge alla IOI dove i dirigenti e il capo della compagnia, Nolan Sorrento, sono riuniti intorno a un tavolo per discutere le strategie finalizzate al controllo di OASIS e ai suoi sviluppi futuri, basati esclusivamente sul profitto.

Con un movimento dinamico la camera introduce l'ambiente algido e geometrico, ripreso in totale, stringendo sul primo piano di Sorrento e del responsabile della sicurezza F'Nale Zandor, impeccabili e asettici, in perfetta sintonia con lo spazio che li circonda.

La luce diffusa e fredda, il nero e il grigio degli arredi sono in netto contrasto con la fantasia e la vivacità cromatica del mondo virtuale di OASIS. E Sorrento, pur essendo già ricchissimo e affermato, è pronto a tutto pur di vincerne il controllo.

### **12. Shopping Hi-Tech post vincita (00:29':40" - 00:30':36")**

Dal livido e disumano, se pur reale, mondo dell'IOI, il film prosegue, mediante stacco netto, all'interno del fornitissimo e iridescente mercato virtuale di OASIS, con tutta la carica sonora del brano "Stand On It" (1986) di Bruce Springsteen; musica over che raccorda dalla scena precedente. Parzival non vede l'ora di spendere le monete ricavate dalla vincita e, insieme ad Aech, corre eccitato tra i tanti gadget, armi e strumenti hi-tech, utili per il gioco, in mostra nel megastore, seguito da movimenti panoramici della m.d.p.

Tra i tanti oggetti in vendita: il potentissimo e nefasto Cataclizzatore, la Granata Sacra (evidente citazione de "La Granata sacra di Antiochia" presente nella memorabile commedia *Monty Python e il Sacro Graal*, del 1975), subito acquistata dal protagonista insieme al Cubo di Zemeckis (ulteriore riferimento al regista di *Ritorno al futuro*) e alla fantastica tuta aptica X1 che un Wade estasiato continua ad ammirare nel suo rifugio. Il raccordo sonoro, creato dal brano di Springsteen, rende fluido e armonico il passaggio al mondo reale, nell'angusto abitacolo del protagonista come nell'ufficio di Sorrento della sequenza successiva.

### **13. Sorrento e il cacciatore di taglie i-R0k (00:30':37" - 00:33':30")**

Sorrento, aiutato dai dipendenti, accede ad OASIS dalla sua postazione privata che si erge, come un trono futuristico, al centro del proprio ufficio, avvolto da un silenzio ovattato e ripreso in campo totale per evidenziarne il lussuoso arredo tecnologico. Dal primitivo piano del capo dell'IOI e dal dettaglio della password di accesso (da vero spaccone: "B055man69"), scritta nel post-it sul bordo della postazione, capiamo la scarsa esperienza e il poco interesse dell'uomo nei confronti del gioco. Del resto, Sorrento possiede gli strumenti più avanzati e tutti i mezzi necessari per comprare i migliori Gunter del pianeta e farli gareggiare per lui.

Varcata la soglia di Oaesis, mediante portale, l'avatar di Sorrento rimane misteriosamente avvolto dall'oscurità del Pianeta Doom fino all'entrata in campo di i-R0k, il terrificante cacciatore di taglie introdotto da un altrettanto minaccioso accompagnamento sonoro per sottolinearne la pericolosità. Nel fumante e tetto contesto post-bellico, un carrello in avanti ci mostra, dal basso verso l'alto, tutta l'imponenza di questo temibile personaggio corazzato, con il torso costituito da un teschio. Si tratta evidentemente di una vecchia conoscenza di Sorrento, dato il tono confidenziale con cui lo saluta, e dallo scambio di battute iniziali tra i due capiamo che i-R0k ha anche un lato buffo e una spiccata vocazione teatrale. Anche se la citazione shakespeariana di "Amleto" viene ridicolizzata dal singolare contesto e dalla goffaggine con cui i-Rok raccoglie il teschio del Re Pirata Steampunk, e tenendolo in mano esclama: «*Lo conoscevo molto bene, Sorrento*», come fosse il teschio di Yorick.

Tornando, invece, sull'avatar del capo dell'IOI, dalla corporatura e dal primitivo piano del personaggio (mascella squadrata, il caratteristico ricciolo sulla fronte) si nota una certa somiglianza con il Superman dei fumetti, seppur personalizzato e dallo sguardo più cattivo.

L'incontro tra i-R0k e Sorrento, in quel luogo avvolto dalle tenebre, avviene per due ragioni principali. La prima riguarda il ritrovamento del Globo di Osuvox, un artefatto potentissimo in grado di creare una barriera impenetrabile, che il killer virtuale custodisce in una scatola (ripresa in dettaglio) piuttosto speciale – la stessa che in *Gremlins* (1986), di Joe Dante, ospita il tenero mogway; la seconda è il nuovo compito che Sorrento, senza badare a spese, commissiona a i-R0k: eliminare Parzival.

L'accordo viene sancito nel campo medio che lascia emergere, nella devastazione del contesto, la mole dei due personaggi malvagi; e anche se Sorrento mantiene sempre una posizione defilata, è lui ad essere il più crudele ed efferato. La simpatia di i-R0k, invece, emerge non solo verbalmente ma viene anche sottolineato nell'accompagnamento sonoro che, al termine della sequenza, modula il timbro sul tono ironico delle sue ultime battute, raccordando poi con la scena successiva.

#### **14. Gli altissimi 5 e il primo, enigmatico indizio di Halliday (00:33':31" - 00:35':02")**

Stacco netto. In voice over Wade/Parzival ci racconta gli ultimi sviluppi di gara: uno dopo l'altro, partendo da Art3mis, tutti e cinque i Gunter, amici del protagonista, hanno vinto la prima sfida, ottenendo l'indizio da Anorak e apparendo così sul mega segna-punti.

La voce narrante è accompagnata da un'allegria e trionfale musica over, in piena armonia con le immagini (parallelismo visivo-sonoro) che scorrono e che mostrano, in successione, i rispettivi successi di Art3mis, Aech, Daito e Sho. Grazie al montaggio ellittico impiegato all'inizio di questa sequenza, il regista ha potuto subordinare lo sviluppo temporale (saltando i tempi morti e omettendo il superfluo) a una precisa logica narrativa: la creazione di un gruppo eterogeneo, formato dai cinque abili Gunter, uniti da un crescente sentimento di amicizia, dalla passione e dall'onestà morale con cui affrontano la grande caccia.

Poi, quando Art3mis inizia a leggere l'indizio per il conseguimento della Chiave di Giada, ripresa da un carrello in avanti che stringe sulla semi-soggettiva della ragazza, la sua lettura viene completata dalla voce di Wade che, nel suo rifugio segreto, analogamente seduto e assorto nel compito, viene ripreso con opposto movimento di macchina, stavolta in apertura, come a significare una sintonia, un legame sempre più stretto tra i due personaggi. E non solo nella codifica del messaggio...

La musica over, inquieta e malinconica, sottolinea la ricerca, da parte di Wade, del significato nascosto all'interno dell'indizio («*Sfuggi al passato*»), guardando la collezione di foto, ritagli di giornale, necrologi e appunti – tutti su Halliday e Morrow – che tempesta le pareti del suo nascondiglio. Attraverso la soggettiva del ragazzo, scorrono in dettaglio, davanti ai nostri occhi, pezzi di vita dei due ex soci e, un tempo, anche amici. Poi è successo qualcosa, un evento che ha determinato la rottura del loro rapporto... Ma cosa? Questo sembra chiedere Wade a quei frammenti del passato, mentre l'immagine di Halliday, ritratto in un primo piano smarrito e “sfuggente” sulla copertina di “Wired” (la rivista nota come “La Bibbia di Internet”), chiude enigmaticamente la sequenza.

#### **15. Karen (Kyra) Anderwood: “Rosabella” di Halliday? (00:35':03" - 00:40':36")**

“One Way or Another” (1978) dei Blondie, gruppo di spicco nel panorama della new wave americana, è il brano (musica over) che sottolinea il trionfale ingresso di Parzival alla Biblioteca con l'archivio dei ricordi di Halliday: la sua popolarità è indiscussa, come notiamo dalla folla di avatar, più o meno noti, che lo accoglie all'entrata. Beetlejuice – l'irriverente spiritello-porcello dell'omonimo film di Tim Burton, del 1988 – è solo il primo della lista. Le riprese estremamente dinamiche e fluide della camera, con travelling in discesa dall'alto verso il basso, amplificano la suggestione della scena.

I fan si dimostrano un po' troppo calorosi e tocca ad Art3mis – sotto le spoglie di Goro (del videogioco *Mortal Kombat*) con tanto di un Alien incorporato – salvare il nostro eroe. Non prima di averlo spaventato a morte, cosa che la diverte fino alle lacrime. Parzival, per non essere ostacolato nella ricerca, deve proseguire la caccia in incognito: gli occhiali di Clark Kent, in grado di cambiargli istantaneamente l'aspetto, sono quello che fa per lui. Il giovane non è molto contento di quel look da mite e poco appariscente giornalista (omaggio all'iconica interpretazione di Superman di Christopher Reeve), come mostrano i piani ravvicinati del suo mezzo-busto, ma il piano della scaltra amica riesce nell'intento. I due, ripresi da un carrello a precedere, si avviano quindi indisturbati verso la sezione interna dell'edificio per visionare le memorie di Halliday.

Stacco netto. Parzival, Art3mis e l'immane curatore-maggiordomo con la sua tastiera olografica, sono davanti al video 3D che contiene il ricordo di un momento specifico della *Gregarious Game*: 2 dicembre 2025. Quando Halliday, Morrow e un insospettabile stagista, di nome Sorrento, sono riuniti nello studio dell'azienda sei giorni prima del lancio di OASIS. La doppia cornice che inquadra la scena, con i due ragazzi e l'androide che osservano in semi-soggettiva il totale dell'ufficio di Halliday, rende la scena particolarmente vivida e coinvolgente. Alimentata anche dall'alternanza tra i piani ravvicinati dei due Gunter – increduli davanti al capo della IOI che porta il caffè al Maestro – e il campo medio che accoglie la conversazione di Sorrento e Halliday, con evidente indifferenza di quest'ultimo. In generale, un tipo di montaggio che spinge anche noi spettatori a cogliere qualsiasi dettaglio possa servire alla grande caccia al tesoro in atto.

Parzival, esperto conoscitore delle memorie in visione, decide di proseguire e un veloce forward consente di andare avanti nel tempo del video-ricordo. Assistiamo adesso alla conversazione intima tra Morrow e Halliday, mostrata attraverso l'uso del campo-controcampo, la tecnica di montaggio cinematografico più efficace per restituire visivamente il dialogo tra personaggi.

Apprendiamo dalle confidenze tra i due amici che Halliday – tanto geniale nel mondo virtuale quanto imbranato in quello reale – ha avuto un appuntamento 'galante' con una ragazza: Karen (Kyra) Anderwood. La tag di gioco, Kyra, come si ostina a chiamarla lo spiazzante programmatore, è un riferimento alla co-protagonista di *Dark Crystal*, film fantastico del 1982, diretto da Frank Oz e Jim Henson, interamente girato e filmato con pupazzi animatronici e burattini.

Lo stupore di Art3mis è evidente, dato che Karen è nota per essere stata la moglie di Morrow, deceduta prematuramente, ma Parzival insiste proprio sul fatto che Halliday fosse comunque innamorato della donna, seppur segretamente, tanto da aver rimosso dai ricordi qualsiasi altro riferimento a lei. Ne è così sicuro da scommettere tutte le sue monete con il curatore, il quale è costretto a dargli ragione, oltre a un simbolico quarto di dollaro per la scommessa.

L'indizio più grande di tutta la gara aleggia intorno al mistero di Kyra: la “Rosabella” al centro della storia di Halliday (chiaro riferimento filmico alla “Rosebud” del capolavoro di Orson Welles: *Quarto Potere*, del 1941). L'intera scena, avvolta nella penombra del luogo, è strutturata in modo da far emergere la conoscenza di Parzival – l'agilità, fisica e mentale, con cui si destreggia nelle memorie del suo mentore – e il suo riconoscimento da parte degli altri due personaggi.

Art3mis, visibilmente conquistata dal protagonista, lo invita ad uscire e Parzival, impacciato quanto Halliday, pensa che la ragazza si sia rivolta al curatore, come mostra il divertente campo medio con i tre personaggi girati in linea prospettica. L'appuntamento è per giovedì alla discoteca Distracted Globe anche se il nostro giovane protagonista fatica ancora a crederci.

## **16. Distracted Globe: danzare a gravità zero (00:40:37" - 00:50:07")**

Stacco netto. Un travelling dall'alto, fluido e in avvicinamento, ci introduce negli alloggi di Aech, dove Parzival, in piena “cyber-botta” amorosa, sta provando vari look possibili in previsione dell'appuntamento con Art3mis. Dopo aver passato in rassegna quello di Prince in “Purple Rain”

(1984), di Michael Jackson in “Thriller” (1982) o uno dei tanti mostrati dai Duran Duran nel corso degli anni Ottanta, il ragazzo sceglie di vestirsi come Peter Weller in Buckaroo Banzai, il suo film preferito (*Le avventure di Buckaroo Banzai nella quarta dimensione* del 1984, diretto e prodotto da W. D. Richter). Il possente amico dalle “spalle larghe” prova in tutti i modi a convincerlo che fidarsi di Art3mis può essere rischioso, potrebbe manipolarlo e persino ingannarlo sulla sua vera identità. Quella graziosa, determinata Gunter dai grandi occhioni, potrebbe rivelarsi, nel mondo reale, perfino un maschio: “di 130 kg e di nome Chuck!”. Aech è geloso del legame che sta instaurandosi tra i due ma se le sue supposizioni nei confronti di Art3mis fossero azzeccate? Il dubbio attraversa per Parzival, come mostra il piano ravvicinato che lo mostra impietrito in chiusura di scena, accompagnato dal ritmo battente di “Blue Monday”, dei New Order; musica over che crea un ponte sonoro con la sequenza successiva.

Stacco netto. Mentre un suggestivo campo totale aereo mostra il Distracted Globe, la discoteca più incredibile di OASIS, e la miriade di astronavi in procinto di raggiungerla, Parzival sta per connettersi al mondo virtuale con la sua nuova attrezzatura di ultima generazione.

Il montaggio alternato che caratterizza l'intera sequenza – mettendo in relazione l'azione di Parzival nello spazio virtuale e le sue reazioni nel mondo reale –, insieme alla fluidità dinamica delle riprese, rendono questa parte del film particolarmente coinvolgente e spettacolare.

L'ingresso del ragazzo nel gremito spazio notturno e fluorescente del Distracted Globe è davvero suggestivo: decine di corpi danzanti si muovono, in assenza di gravità, sopra la testa di Parzival che ne ammira i volteggi eterei in lontananza; immagine resa ancora più stupefacente dall'espressivo travelling discendente, seguito da inquadrature dinamiche dal basso verso l'alto, fino al contre-plongée, della pista da ballo aerea.

Tra i tanti personaggi che galleggiano a mezz'aria, c'è anche un Gandalf (dalle trilogie *Il signore degli anelli* e *Lo Hobbit*, del regista Peter Jackson).

Parzival, nella fantasmagoria visiva e sonora dell'ambiente, viene subito riconosciuto dai fan in cerca di selfie, e anche monitorato dalle spie di un I-R0k in agguato – introdotto dagli scarponi ripresi in dettaglio –, presente sul posto e in osservazione da un luminescente privé.

L'arrivo di Art3mis, incantevole nel suo abito rosso, attillato e sexy – come mostra l'inquadratura a figura intera della ragazza mentre volteggia davanti a un Parzival completamente sedotto e abbacinato – segna l'inizio di un corteggiamento più evidente tra i due Gunter che, mossi dall'attrazione reciproca, decidono di sfidare la gravità lanciandosi nel vuoto e nel ritmo sfrenato delle danze.

«Una chiave nascosta, un salto non fatto...», afferma l'indizio, e per scoprirne il mistero, Parzival e Art3mis saltano insieme dentro l'immensa voragine sottostante e cominciano a fluttuare leggeri, in ogni direzione, come pesci in un acquario. E così la m.d.p. che pare “scivolare” nell'ambiente virtuale, effettuando riprese estremante dinamiche, fluide e coinvolgenti.

Parte quindi la musica diegetica, un classico della disco-music: “Stayin' Alive” dei Bee Gees, scelto appositamente dal protagonista che – omaggiando l'indimenticabile performance di John Travolta-Tony Manero nella celebre pellicola di John Badham, *La febbre del sabato sera* (1977) – ne simula con furore i passi sulla stessa pedana multicolore del film. E Art3mis lo segue entusiasta, muovendosi in perfetta sintonia e piroettando con lui in un'esibizione ammirata da tutti i presenti.

Fra tutti gli avatar colpiti da tanta destrezza, citiamo una coppia di supercattivi della DC Comics: Joker e Harley Quinn.

Il virtuosismo della scena è ben restituito a livello visivo da coinvolgenti riprese panoramiche a 360 gradi e multi-direzionali.

Parzival non sta più nella sua “seconda pelle”... La super tuta aptica capace di fargli sentire il

brivido del contatto con Art3mis che, maliziosa e divertita, ne accarezza il corpo. Il ragazzo è talmente innamorato che vorrebbe conoscerla nel mondo reale e, nella stretta vicinanza tra i due – ripresi in intensi e ripetuti primi piani – le rivela il suo vero nome: Wade. Un errore gigantesco, rimarcato dal rapido passaggio di inquadratura, con stacco netto, sul mezzo busto di I-R0k che, ergendosi dallo schienale, ha colto l'informazione al volo.

Mentre Art3mis esprime tutta la sua preoccupazione all'ingenuo protagonista, le truppe armate dell'IOI penetrano, con forza distruttrice, all'interno della discoteca, cogliendo di sorpresa i due giovani e rovinando anche il piano del cacciatore di taglie. L'imboscata di Sorrento diventa fin da subito un terribile scontro a fuoco, in stile Deathmatch, ma in assenza di gravità, con voli vorticosi, prese acrobatiche e scatti velocissimi da parte dei Gunter braccati che si difendono sparando in ogni direzione. L'adrenalina è davvero palpabile: grazie alla sferzante musica over (in perfetto parallelismo sonoro con quanto mostrato dalle immagini), alla dinamicità delle riprese e delle angolazioni di macchina impiegate per restituirne il vigore.

Fortunatamente, anche se con un po' di ritardo, Parzival utilizza il Cubo di Zemeckis che interrompe lo scontro mortale, facendo tornare indietro nel tempo l'azione di 60 secondi. Ma il giovane e ingenuo eroe viene adesso sovrastato, verbalmente e fisicamente, dallo sfogo emotivo di Art3mis, come emerge dall'angolazione (alto-basso e basso-alto) delle rispettive posizioni nel quadro.

Il padre della ragazza è morto in un Centro Fedeltà, nel tentativo impossibile di estinguere il suo debito con la IOI e l'amara consapevolezza di Art3mis, così determinata a vincere la caccia per la libertà delle persone, schiaccia a terra il povero Parzival, così come Wade, zavorrato nella realtà dalle sue stesse illusioni.

Il montaggio alternato che ha messo in relazione situazioni differenti e dipendenti tra loro all'interno della sequenza – Parzival e Art3mis insieme nella discoteca; I-R0k in missione segreta; Wade connesso nel mondo reale – ha creato una suspense crescente nello sviluppo narrativo, conducendo poi la vicenda verso un finale condiviso, seppur diversificato: il fallimento per la mancata eliminazione di Parzival da parte del cacciatore di taglie, la delusione dei due innamorati a causa delle diverse motivazioni con cui affrontano la sfida su OASIS.

### **PER SAPERNE DI PIÙ:**

#### **Distracted Globe: la strabiliante discoteca di OASIS**

Parzival e Art3mis si danno il loro primo appuntamento al Distracted Globe, una strabiliante discoteca di OASIS, dove la pista da ballo che sfida la forza di gravità non è affatto un pavimento.

Per consentire ai loro personaggi di volare, Tye Sheridan (Wade/Parzival) e Olivia Cooke (Samantha Evelyn Cook/Art3mis) sono stati rimossi dalle imbracature durante le riprese sul palco del 'volume'. Tuttavia, per le più complesse mosse di giravolte e rotazioni, sono stati usati ballerini professionisti e persino un trapezista come controfigure, che erano imbrigliati in modo simile.

Per la sequenza del club, la costumista Kasia Walicka Maimone ha vestito Art3mis con un abito rosso, la cui consistenza *«ricordava una creatura acquatica. Quando la incontriamo per la prima volta, indossa una patinata tuta da pilota, ma il suo look per il club è più femminile. Abbiamo creato un glossario originale per i suoi costumi, influenzato dalla scena punk rock degli anni '80, e dagli attuali trend metropolitani. Quando hai gli elementi giusti, emergono nuove cose, ed è così che l'aspetto di Art3mis prende vita»*.

(Testo e citazioni estratti dal pressbook del film)

#### **La caccia alle citazioni continua...**

Parzival si sta vestendo per il suo appuntamento e sul muro, alle sue spalle, notiamo alcuni evidenti richiami alla cultura pop: il poster di Mad Max e di gruppi di successo degli anni Ottanta, oltre alla locandina per la campagna di rielezione del sindaco Goldie Wilson, nella città di Hill Valley in

California, tratta da *Ritorno al futuro* (1985).

L'insegna al neon, "Cocktails & Dreams", appesa nell'alloggio di Aech, è invece un riferimento alle aspirazioni del personaggio di Brian Flanagan, interpretato da Tom Cruise, nel film *Cocktail* (1988) di Roger Donaldson.

Tra le astronavi che si stanno dirigendo verso la discoteca Distracted Globe, è possibile scorgere anche la Serenity della serie TV *Firefly* (2002).

### **17. Le trame oscure di Nolan Sorrento (00:50:08" - 00:51:46")**

Stacco netto. La scena passa all'interno della IOI, dove un piano ravvicinato di Sorrento ci mostra l'uomo intento a discutere con I-R0k attraverso il display olografico. Nell'oscurità che avvolge la comunicazione tra i due – entrambi seccati per il fallimento dell'eliminazione di Parzival al Distracted Globe –, grazie al doppio quadro visivo presente nell'immagine, pare che il volto reale di Sorrento si sovrapponga a quello olografico del cacciatore di taglie, come ad esprimere il sodalizio malvagio che unisce questi personaggi.

La notizia folgorante, relativa all'identificazione di Parzival come Wade Watts, riferita poi da I-R0k, viene introdotta visivamente dalla camera con un movimento panoramico a 180 gradi che termina sulla semi-soggettiva di Sorrento, chino sul display, e stringe inesorabilmente sull'immagine olografica di Wade per sottolineare l'importanza della scoperta. Ribadita da una minacciosa musica d'accompagnamento (musica over).

Stacco netto. Sorrento è deciso a impiegare ogni mezzo, legale e non, per trovare Wade: l'ostacolo vivente al suo sogno di gloria. Per raggiungere lo scopo si accorda, quindi, con la perfida e ambiziosa F'Nale Zandor, responsabile della sicurezza: arrestare chi non paga il conto è la sua priorità. Dal carrello a precedere che riprende i due personaggi mentre camminano lungo i meandri asettici del Loyalty Center (Centro Fedeltà), in campo medio, scorgiamo le terribili condizioni in cui si trovano i "debitori": rinchiusi in minuscole celle di metallo e obbligati a svolgere lavori umili a vita. Lo stato di prigionia di queste persone viene ribadito ed evidenziato anche nelle inquadrature finali dove, sullo sfondo sfuocato del primo piano di Sorrento, nel silenzio ovattato dell'ambiente sotterraneo, si nota un individuo muoversi all'interno del suo claustrofobico alloggio.

Il compito di F'Nale che accetta di collaborare con Sorrento, pur con mezzi illegittimi, rimane al momento ignoto, tuttavia possiamo solo immaginare qualcosa di terribile, come preannuncia la musica over in sottofondo che, con un ritmo martellante e ansiogeno, raccorda sulla scena seguente.

### **18. Parzival/Wade sfida Sorrento (00:51:47" - 00:57:36")**

Stacco netto. Un'incalzante motivo musicale (musica over; brano originale di A. Silvestri) apre la sequenza sull'esterno delle Cataste, dove Wade ha fretta di raggiungere velocemente il proprio rifugio. Qualcuno lo sta osservando in segreto e la presenza di questo uomo tatuato deve essere importante se la m.d.p. insiste sul suo primo piano con una lenta panoramica.

Wade riceve un messaggio da Sorrento, ripreso in dettaglio, che lo invita a chattare con lui; il ragazzo è visibilmente scosso – come emerge dal campo medio, a camera fissa, che lo ritrae in posizione centrale nell'angusto rifugio e la musica sferzante amplifica l'ansia del momento – ma, dopo un attimo di esitazione, decide di accettare l'invito.

Quello che accade adesso è un fatto stupefacente, anche per i frequentatori di OASIS: Parzival/Wade viene trasportato, sotto forma di ologramma, nel mondo reale dell'IOI. Si tratta anche di uno dei più complessi effetti visivi impiegati nel film. Il giovane è stupito dal "set immersivo" su cui troneggia Sorrento nel suo avveniristico ufficio. L'uomo, con spavalderia e arroganza, cerca di

convincerlo a lavorare per lui, offrendo compensi e dotazioni da sogno per un Gunter come Parzival – niente meno che il Millennium Falcon di *Guerre stellari*, solo per fare un esempio – mentre il ragazzo cammina nell'ampio e silenzioso studio perlustrandone gli angoli in cerca di informazioni. La camera inquadra, mediante raccordo di sguardo del protagonista, la postazione di Sorrento da cui emerge il foglietto con la password di connessione a OASIS e rivelandone, al contempo, la pigrizia come fruitore.

Il montaggio alterna le azioni di Parzival all'interno dell'IOI, che cerca di sopprimere le emozioni, alle vere reazioni di Wade che, nel suo rifugio, respira a fatica per l'ansia.

Sorrento, fallito il tentativo di “comprare” il protagonista, gioca quindi la carta della passione per quella cultura pop, che è l'essenza di OASIS, così amata da Halliday e da tutti i suoi più fedeli ammiratori. L'uomo inizia così a promettere a Parzival che, se riuscisse a prendere in mano il gioco, trasformerebbe tutte le scuole superiori in scuole alla John Hughes (regista di culto, insieme a Zemeckis, nell'immaginario di OASIS), citando *Breakfast Club* e *Una pazza giornata di vacanza (Ferris Bueller's Day Off)*, ovvero le due pellicole del regista statunitense, uscite rispettivamente nel 1985 e nel 1986.

Parzival cerca di coglierlo in fallo, menzionando i college di altri film – *Fuori di testa (Fast Times at Ridgemont High)* commedia del 1982, diretta da Amy Heckerling, e l'intramontabile *Animal House* (1978) di John Landis – ma Sorrento, grazie ai suggerimenti del Dipartimento di Oologia “nell'orecchio”, riesce a sfuggire all'inganno.

Nonostante i tentativi del capo della IOI di far breccia nel cuore di Parzival, il ragazzo rifiuta l'offerta milionaria ed è Wade che vediamo sfidare, con forza e determinazione, il malvagio avversario, guardandolo (dai suoi visori) dritto negli occhi. L'affilato scambio di battute tra i due è mostrato attraverso un campo-controcampo dei rispettivi prmissimi piani, per evidenziarne anche visivamente il ritmo serrato.

Ma Sorrento – quando, in campo medio, attraversa letteralmente l'ologramma di Parzival in segno di rivalsa – ha in serbo un'ultima terribile mossa, che fa luce sulla natura degli accordi presi con F'Nale Zandor: conoscendo identità e recapito del giovane protagonista, farà esplodere la sua abitazione, nel centro delle Cataste. Il panico assale Parzival/Wade che fugge disperato.

L'accompagnamento musicale over sottolinea il pericolo imminente e raccorda con la sequenza che segue.

Il montaggio alternato, impiegato in questa sequenza cruciale, che mette in relazione diverse situazioni che si svolgono contemporaneamente ma in luoghi differenti – Parzival e Sorrento nell'ufficio; Wade nel rifugio; il “suggeritore” nel dipartimento di Oologia – crea una coinvolgente tensione progressiva che raggiunge il suo apice nel finale della scena.

## **PER SAPERNE DI PIÙ:**

### **Sorrento incontra Parzival.**

#### **Come far convergere mondo reale e quello virtuale nella stessa scena?**

Il supervisore VFX del Digital Domain, Matthew Butler, spiega: «*Quindi appare l'avatar di Wade nel mondo reale. Dovevamo essere coerenti con il design del personaggio della ILM dandogli un aspetto olografico. Abbiamo considerato una serie di ologrammi, e c'era molta aspettativa su come sarebbe apparso. Come esperto di effetti visivi, non miravo ad ottenere un derivato, ma allo stesso tempo era importante che il pubblico riconoscesse di che cosa si trattava. Ottenere qualcosa di speciale era difficile, ma sono comunque molto contento del risultato*».

Così come lo era il regista. «*Il Digital Domain ha realizzato uno dei più grandi effetti visivi dell'intero progetto – afferma Spielberg – Il lavoro che hanno fatto con l'ologramma è stato fantastico, e il loro impegno è andato anche oltre*».



Il set dell'ufficio di Sorrento era eretto su delle palafitte e aveva una parete di vetro cielo-terra che gli permetteva di sorvegliare la sua enorme sala di guerra, presidiata dalle sue truppe in uniforme, i Sixer. Ognuno indossava una sofisticata armatura individuale, lavorava in turni di 24 ore su 24, 7 giorni su 7, cercando di vincere le sfide e arrivare all'Easter Egg, pur senza trarne profitto.

Le attrezzature dei Sixer sono state progettate da Corbould (supervisore agli effetti speciali), che afferma: «*Hanno subito delle notevoli evoluzioni dalla progettazione iniziale, e nella realizzazione. Una volta giunti ad un risultato soddisfacente, si è trattato solo di moltiplicarlo per 80 volte*».

Era poi compito del Digital Domain moltiplicare altre centinaia di armature. Butler conferma: «*La stanza della guerra esisteva solo come una costruzione parziale, ma si supponeva fosse enorme. Per dargli il giusto scopo, ne abbiamo creato una versione sintetica, ma non si trattava solo di una stanza: bisognava riempirla di persone. Questo è un caso in cui abbiamo utilizzato il motion capture per il mondo reale, al contrario del motion capture per OASIS*».

Il Digital Domain ha gestito tutti gli altri effetti visivi per le scene nel mondo reale, inclusi i droni e il primo piano di Wade nell'istante in cui transitava in OASIS.

(Testo e citazioni estratti dal pressbook del film)

### **19. “Benvenuto nella rivoluzione, Wade!” (00:57':37" - 01:03':00)**

Stacco netto. I droni della IOI stanno posizionando le cariche esplosive sopra i piloni che reggono la casa di Wade, nelle cataste, e la m.d.p. riprende la scena con travelling aerei molto dinamici e suggestivi, come stesse volando in mezzo al contesto.

Un incalzante montaggio alternato mostra il tentativo di Wade di salvare la zia all'interno della roulotte che sta per essere demolita, sostenuto dal ritmo minaccioso della musica over. Il ragazzo corre senza sosta, il telefono di Alice squilla incessantemente, in dettaglio, prima di essere afferrato dal compagno della donna e impedendo la comunicazione tra zia e nipote. Ma è troppo tardi e l'edificio esplose, in campo totale frontale, davanti agli occhi di Wade che, traumatizzato e coperto di fuliggine, si incammina nello spazio devastato – ripreso con camera a mano per evidenziarne la concitazione – verso il rifugio.

Mentre il ragazzo sta per avvisare gli amici Gunter dell'attacco subito nel mondo reale, il misterioso uomo tatuato (notato all'inizio della sequenza precedente) lo afferra da dietro e lo addormenta per rapirlo, come mostra il movimento in avvicinamento della camera che stringe sul primo piano dei due prima che una dissolvenza al nero chiuda la scena.

Stacco netto. Il risveglio di Wade, con il dettaglio del lungo coltello impugnato dall'uomo davanti agli occhi, non sembra dei migliori... Ma si comprende subito che l'arma viene utilizzata solo per liberarlo. «*Scusa se ti ha bendato. I miei uomini sono un po' paranoici*», la voce di una ragazza, ripresa di spalle dalla camera, stupisce ulteriormente il nostro protagonista. È Art3mis, o meglio, la sua versione reale in carne e ossa, Samantha, mentre il posto in cui si trova – ripreso in campo medio dall'alto per evidenziarne l'equipaggiamento interno – è il quartier generale della Ribellione.

Per quanto riguarda l'abbigliamento e lo stile di Samantha, la costumista Walicka Maimone dichiara: «*volevamo che il suo costume fosse in netta contrapposizione con Art3mis, quindi l'abbiamo vestita con un grande maglione sopra la sua fantastica maglietta Joy Division – la copertina di “Unknown Plasures”, album del debutto dei Joy Division, nel 1979, è una delle cover più famose della storia del rock, disegnata da Peter Saville, n.d.r. – e dei jeans strappati*».

(testo estratto dal pressbook del film)

Un carrello a seguire accompagna il percorso dei due ragazzi verso l'esterno, consentendoci di vedere una serra di piante e ortaggi ben rifornita lungo il tratto. Fuori, nell'ampia e rigogliosa

terrazza, Samantha si mostra in tutta la sua bellezza reale, compresa la voglia che le attraversa il volto e che le crea disagio; Wade la accarezza e le conferma i propri sentimenti mentre una dolce musica in sottofondo (suono over) sottolinea l'intimità della scena.

I due ragazzi ritrovano il piacere di stare nel mondo reale, di assaporare, vivere l'amore nella realtà, ma proprio quando stanno per baciarsi con trasporto – come mostra l'intensità dei loro primi piani all'interno della stessa inquadratura – Samantha comprende, per analogia con il momento, il significato del secondo indizio di Halliday. «*Il salto non fatto*» è il bacio che Halliday non ha dato a Kyra/Karen all'appuntamento – né Wade a Samantha – e il cinema è il posto in cui devono andare i Gunter per trovare la Chiave di Giada. Le note incisive dell'accompagnamento musicale chiudono efficacemente la scena creando un ponte sonoro con quella successiva.

### **PER SAPERNE DI PIÙ:**

#### **L'esplosione alle Cataste**

La devastante esplosione del parcheggio di cataste è stata attentamente controllata dal team degli effetti speciali, guidato dal supervisore SFX, Neil Corbould, che aveva a disposizione una sola ripresa per farla bene. «*C'erano 28 cariche che, nel breve periodo di cinque secondi, hanno generato delle fiamme altissime e un sacco di detriti*», dice. «*Poi è crollato tutto. Abbiamo effettuato molti test per la sicurezza, e installato un sistema di irrigazione in modo che, alla fine di tutto, abbiamo potuto far scorrere l'acqua*». Il Digital Domain ha poi preso il controllo intensificando digitalmente l'esplosione e il crollo della struttura.

(Testo e citazioni estratti dal pressbook del film)

### **20. Overlook Hotel: alla ricerca di Kyra e della Chiave di Giada (01:03':01" - 01:11':54")**

Gli altissimi cinque, ovvero Parzival, Art3mis, Aech, Daito e Sho, si ritrovano tutti al cospetto del curatore per rivedere i ricordi di Halliday nel momento dell'appuntamento al cinema con Kyra/Karen e valutare quale film sia quello giusto per la ricerca. Dalla suggestiva giostra di VHS che ruota sopra le loro teste – scena resa coinvolgente dalla fluidità dinamica delle riprese, finalizzate alla maggiore partecipazione dello spettatore – Parzival sceglie *The Shining*: lo stupefacente horror psicologico diretto da Stanley Kubrick, uscito nel 1980 e basato sul romanzo omonimo scritto da Stephen King nel 1977. E poiché King non amò il film, ecco che la frase sibillina dell'indizio: «*Il creatore che odia la sua creatura*» sembra fare al caso in questione.

Tra gli altri film citati: *La mosca*, l'horror del 1986 diretto da David Cronenberg (remake del film di Kurt Neumann, *L'esperimento del dottor K*, del 1958, tratto dal racconto “La mosca”, pubblicato nel 1957 e scritto da George Langelaan) e *Non per soldi... ma per amore*, la celebre commedia romantica, uscita nel 1989 e diretta da Cameron Crowe.

Cosa significa essere dentro a un film? Più o meno quello che accade adesso ai nostri avventurosi Gunter che, entrando nel cinema, varcano anche la soglia di uno degli alberghi più terrificanti della storia cinematografica: l'Overlook Hotel. E il motivo musicale che segna il loro ingresso nell'ampio salone interno, ripreso in un solenne campo totale dall'alto, è proprio l'inquietante incipit sonoro di *Shining* (composto da Wendy Carlos e Rachel Elkind) che accompagna la salita del protagonista Jack Torrance all'Overlook Hotel sui titoli di testa.

Se *Ready Player One* trabocca di citazioni filmiche da ogni frame, l'omaggio a Kubrick, e al suo indimenticabile capolavoro, è un lungo e dettagliato tributo. Una macro-sequenza in cui location e set dell'Overlook Hotel di *Shining* tornano in vita nella vividezza di scenari interattivi. Pellicola originale (digitalizzata) e personaggi in CGI convivono all'interno di una visione spettacolarizzata e ludica dell'immaginario kubrickiano.

Nell'immenso salone dell'albergo che ospita il tavolo con la nota macchina da scrivere di Jack, immortalata da un dettaglio eloquente, i Gunter apprendono di avere solo 5 minuti per trovare la chiave e... Non tutti hanno visto il film, pieno di sorprese orrifiche, in cui si trovano catapultati. Aech, infatti, ignora ciò che sta per capitargli quando la palla da tennis – che abbiamo visto rimbalzare ossessivamente nella pellicola di Kubrick – richiama la sua attenzione facendolo ritrovare al cospetto delle allarmanti gemelline Grady; le loro voci sinistre che invitano al gioco si fondono con l'altrettanto conturbante motivo musicale di Béla Bartók (“Musica per archi, percussioni e celesta” ampiamente utilizzata in *Shining*), facendo aumentare la tensione della scena, grazie alla piena corrispondenza tra il livello visivo e quello sonoro della musica over.

Quando Aech raggiunge poi l'ascensore, in cerca delle bambine scomparse al suo interno, viene sopraffatto dalla celebre, impetuosa onda di sangue che, sprigionata dal varco della cabina scarlatta, lo trascina vorticosamente lungo i corridoi dell'hotel fino al riparo di fortuna nella “confortevole” stanza 237. Il tempo dilatato del ralenti che segna l'inizio del travolgimento di Aech (e che cita lo slow-motion dell'originale) enfatizza la scena mentre le riprese dinamiche, interne al fiume di sangue, ne restituiscono la concitazione insieme al vividezza del rumore d'ambiente, dando allo spettatore la sensazione di trovarsi dentro l'azione.

Ma attenzione al dettaglio della foto d'epoca, appesa alla parete, che Aech ha afferrato e squarciato a metà nel tentativo di salvarsi dalla corrente. Quella foto, oltre ad essere la riproduzione fedele dell'originale, ma con il volto di Halliday e di Karen in prima fila, sarà fondamentale nella soluzione dell'indizio.

L'odissea del povero Aech (che si è perso in un film che non ha mai visto) non è ancora finita. Nella quiete apparente della stanza 237 dell'Overlook Hotel – come evidenziato dalla fissità delle inquadrature – il nostro possente gigante, dal cuore tenero, viene sedotto (proprio come Jack Torrance) da una bella ragazza nuda che, tra le sue braccia, si trasforma prima in una vecchia in stato di decomposizione, poi in una spietatissima zombi assassina, munita di ascia. E subito viene alla mente una delle scene più celebri di *Shining*: l'inseguimento della povera Wendy (Shelley Duvall) da parte del marito impazzito che sfonda con l'ascia la porta della stanza in cui si è rifugiata la donna.

Ma torniamo al mondo virtuale del nostro film, dove la violenta colluttazione tra Aech e la zombi prosegue anche in esterno, dentro l'inevato labirinto di siepi, fino al salvataggio del Gunter, da parte di Parzival e Art3mis, tramite il freezer nella dispensa dell'albergo. Per alimentare la partecipazione alla scena, le riprese ne seguono il ritmo incalzante con movimenti estremamente rapidi e dinamici.

Il tempo scorre e i cinque Gunter si mettono a correre nei corridoi interni dell'Overlook in cerca di un foto di Karen/Kyra, proprio quella intravista da Aech tra i flutti del fiume di sangue e che, messa in evidenza dal dettaglio, viene ora ricomposta da Art3mis, intuendo che la più grande paura di Halliday era quella di baciare una ragazza.

Le note suadenti di “Midnight, the Stars and You” (musica diegetica) – la canzone degli anni Trenta, scritta da Jimmy Campbell, Reg Connelly & Harry Woods, che in *Shining* allietta gli ospiti della festa nella Gold Room – attira poi l'attenzione dei ragazzi conducendoli in una sala da ballo molto diversa da quella proposta nel film di Kubrick. L'ambientazione, come dichiara infatti Art3mis, è quella di Mayhem Mansion, uno dei videogiochi di Halliday, con coppie di danzatori-zombi che piroettano sopra una voragine di nebbia iridescente, mostrata in campo medio per evidenziarne i movimenti nello spazio virtuale.

La ragazza riconosce subito Kyra – vestita in abiti d'epoca ed unica “viva” nella giostra di mortifestanti – e mentre gli altri Gunter vengono catapultati simultaneamente fuori dal cinema, lei salta in mezzo alla pista senza gravità, aggrappandosi ai vari zombi di turno per raggiungere la donna amata

da Halliday. Lo spettacolare percorso a ostacoli di Art3mis viene mostrato con altrettanta dinamicità dalla m.d.p., restituendone visivamente l'impeto.

Quando finalmente le due donne sono una davanti all'altra, Art3mis invita Kyra a ballare. «*Lo sai da quanto tempo aspettavo che me lo chiedessi?*», non appena pronunciate queste parole, la bellissima Karen si dissolve, lasciando apparire al suo posto Anorak l'onnisciente che, nell'alone fantastico caratterizzante la sua presenza – evidenziato in un luminescente campo lungo – consegna la Chiave di Giada alla vincitrice. Dal primo piano del saggio maestro, notiamo ancora di più la somiglianza con Halliday e comprendiamo la sua riluttanza a parlare di Kyra con Art3mis che si appresta, quindi, ad aprire la porta per accedere al nuovo indizio.

Un trionfo ben sottolineato dalla vibrante musica over che accompagna il finale della scena dove, con analogia formale della composizione del quadro si passa alla sequenza successiva. La semi-soggettiva di Art3mis che legge la pergamena viene seguita, infatti, dalla semi-soggettiva di Sorrento, e di un suo dipendente, che similmente guardano l'aggiornamento immediato del segnapunti sul display di un tablet.

### **PER SAPERNE DI PIÙ:**

***Ready Player One: come il team VFX di Steven Spielberg ha ricreato l'Overlook Hotel dal film Shining di Stanley Kubrick.***

Leggi l'articolo di Bill Desowitz su Indiewire.com per approfondire l'argomento.

(<https://www.indiewire.com/2018/04/ready-player-one-steven-spielberg-vfx-stanley-kubrick-the-shining-1201951171/>)

### **21. L'irruzione nel rifugio dei ribelli e la cattura di Samantha (01:11':55" - 01:15':37")**

Stacco netto. Mentre l'esercito dei Sixer è impegnato nella ricerca della Chiave di Giada sul set di Shining – come mostra il montaggio che alterna le postazioni reali alla IOI con le performance di gioco nello spazio virtuale – Sorrento viene informato delle vittorie di Parzival e di Art3mis. I due Gunter devono essere fermati, con ogni mezzo, nel mondo reale e, tramite l'intervento di F'Nale Zandor, Wade e Samantha vengono trovati nel quartier generale dei ribelli, mentre stanno cercando di decifrare l'ultimo indizio.

L'algida e raffinatissima potenza della IOI, mostrata sia nelle riprese degli interni azinedali che nel dispendio di mezzi supertecnologici impiegati, contrasta fortemente con la calda e “artigianale” atmosfera dello spazio abitato dai ribelli. Qui, Wade e Samantha si confrontano, circondati da foglietti sparsi e al chiarore di una luce soffusa, sulle frasi enigmatiche di Halliday ed è la ragazza a sostenere il suo giovane compagno di lotta, con amore e determinazione.

Le riprese a camera fissa sui piani ravvicinati dei due giovani ne restituiscono visivamente tutta l'intensità, fino alla violenta irruzione sul posto dei droni e delle forze armate della IOI, evidenziata in campo medio.

Tra raffiche di spari, grida e violenti rumori d'ambiente, Samantha riesce a mettere in salvo Wade, ribadendo ancora una volta che è lui a meritare OASIS, prima di venire catturata. Le oscillazioni della camera a mano che segue la corsa dei due ragazzi potenziano il coinvolgimento dello spettatore alla scena.

Il sacrificio di Samantha è immenso, quanto lo sono i suoi ideali di liberare OASIS dalla schiavitù della IOI. Nel passaggio finale dal perfido, disumano primo piano di F'Nale, che dichiara l'arresto per debiti della ragazza, a quello sofferente della giovane, in procinto di essere portata nel Centro Fedeltà, esplose visivamente l'abisso morale ed etico che separa i due personaggi.

## **22. Amici nel mondo reale (01:15':38" - 01:18':20")**

Stacco netto. Wade è ancora nel vicolo, vicino all'edificio preso d'assalto dall'esercito dell'IOI, quando viene sorpreso da un'energica ragazza afroamericana che lo confina in un angolo, rivelando al giovane la sua vera identità. Aech, il gigante metà macchina metà uomo, il miglior amico di Parzival in OASIS, è in realtà una donna. E non finisce qui: l'irruzione in campo di Daito, nelle fattezze umane di Toshiro e di Zhou/Sho, «*l'undicenne più tosto della storia degli undicenni*», completa l'incontro, nel mondo reale, tra amici di avventure virtuali.

Ma non c'è tempo per i convenevoli, Samantha deve essere liberata dal Centro Fedeltà e i Sixer stanno completando la terza sfida. Il furgone di Helen/Aech, sfrecciando lungo le strade nell'oscurità della notte, conduce i nostri giovani eroi verso nuovi traguardi.

Il ritmo rapido delle riprese e la corrispondenza del commento musicale over creano un perfetto parallelismo visivo-sonoro.

### **PER SAPERNE DI PIÙ:**

#### **Sulla diversità degli eroi del film**

Spielberg osserva: «*Uno degli aspetti più affascinanti di questa storia è quello che succede quando questi personaggi – che si conoscono solo come avatar – si incontrano come esseri umani. Quando finalmente si riuniscono nel mondo reale, hanno delle consapevolezza molto interessanti*».

Tye Sheridan (Wade) aggiunge: «*Adoro che Ready Player One offra un messaggio così importante sulla consapevolezza del sé. Tutti gli eroi del nostro film sono diversi tipi di persone. Non importano la razza, il genere, l'età o l'aspetto fisico*».

(Testo e citazioni estratti dal pressbook del film)

## **23. Il Centro Fedeltà (01:18':21" - 01:19':37")**

Stacco netto. All'interno di una cella, Samantha vive sulla propria pelle la triste sorte dei debitori che sono imprigionati nel Centro Fedeltà, costretti a lavorare senza sosta in condizioni di schiavitù e vigilati da guardie prive di qualsiasi umanità. Il travelling perpendicolare dall'alto, in plongée, sul tetto delle terribili celle, nel rumore ovattato e incessante di sottofondo, amplifica il senso oppressivo del luogo, la costrizione fisica e mentale in cui sono (de)tenute migliaia di persone.

La camera scende sul piano ravvicinato della nostra eroina per evidenziarne la crisi claustrofobica, e il montaggio alterna le punizioni inferte agli avatar nello spazio virtuale alle reazioni dei debitori rinchiusi nel Centro. Art3mis, ricordando anche la sorte del padre, è sconcertata dalla ferocia con cui le guardie, aguzzini senza volto né nome, trattano i lavoratori, le cui mansioni sono umili e pericolose. La minacciosa musica over potenzia la gravità della scena, creando un raccordo sonoro con la successiva.

## **24. Il Globo di Osuvox e il tranello dei Gunter (01:19':38" - 01:23':40")**

Stacco netto. Nel contesto inquietante dello spettrale Castello di Anorak, fatto di fuoco e ghiaccio, l'avatar di Sorrento monitora lo stato della gara con i Sixer che provano tutti i videogame della console Atari 2600, la più venduta e popolare tra la fine degli anni Settanta e la metà degli anni Ottanta.

Uno dopo l'altro, i giocatori falliscono, sprofondando nel lago gelido, sotto gli occhi impassibili del capo dell'IOI, mentre all'interno della compagnia, il gruppo di oologi – ripresi in un eloquente campo totale che stringe fino all'assorto piano ravvicinato di un studiosa dai capelli rossi – si scervella su quale videogame possa essere quello giusto. Il montaggio alterna le varie situazioni in scena, mostrando l'enorme quantità di mezzi a disposizione del malefico Sorrento che, raggiunto il fedele i-R0k, gli ordina di azionare il Globo di Osuvox, rivelando, ancora una volta, la propria ignoranza in materia di artefatti.

La sfera magica non ha pulsanti di avvio, solo un incantesimo può sprigionare il suo grande potere ed è, infatti, recitandolo che I-R0k attiva la spettacolare creazione del potente scudo protettivo intorno al castello – immortalato in campo lunghissimo –, così da impedire a Parzival l'entrata. E qui, *Ready Player One* cita espressamente il film di John Boorman, *Excalibur*, del 1981, dove l'incantesimo magico viene pronunciato da Merlino.

Nell'atmosfera di suspense, allestita dal montaggio alternato e dall'imperiosa musica over di sottofondo, Sorrento varca il portale per tornare nel suo studio alla IOI; o quella che crede sia la sua postazione di comando nel mondo reale.

In realtà, l'uomo è ancora in OASIS, immerso in un set virtuale ricreato da Aech hackerando l'originale di Sorrento, e tenuto in ostaggio da Parzival e Daito, nelle fattezze simulate di Wade e Toshiro, intenzionati a farsi dare gli accessi per liberare Samantha dal Centro Fedeltà.

Il tranello viene svelato nella conversazione di Aech, Parzival e Sho della scena successiva, mentre un progressivo travelling all'indietro consente di immortalare la postazione di controllo, con i tre Gunter che parlano, fino al campo lunghissimo finale. Nonostante la lontananza dei personaggi nell'immagine, le loro voci ci giungono in primo piano. È il momento di far uscire Samantha dal loculo in cui è reclusa.

### **PER SAPERNE DI PIÙ:**

#### **La caccia alle citazioni continua...**

I Sixer dell'IOI provano a vincere la partita con l'Atari 2600 e quando falliscono cadono nel ghiaccio: come avviene per gli esiliati ne *Il cavaliere oscuro - Il ritorno*, film del 2012 diretto da Christopher Nolan.

La formula per attivare la Sfera di Osuvox: «*Anaal nathrakh, urth vas bethud, dokhjel djenve!*» è la stessa di *Excalibur* (del 1981, regia di John Boorman).

### **25. La liberazione di Samantha e l'inizio del riscatto (01:23':41" - 01:28':55")**

Stacco netto. Parzival riesce a contattare Art3mis/Samantha; la sua voce in off si diffonde acusmaticamente nel casco della ragazza che, sorpresa e felice, segue le indicazioni del protagonista, riuscendo a liberarsi dagli strumenti detentivi.

Invece di scappare, però, Samantha decide di abbattere lo scudo che protegge il Castello di Anorak, violando la postazione di Sorrento, e ordina a Parzival di recarsi sul Pianeta Doom con un esercito di avatar.

Sorrento, dopo aver capito che i giovani Gunter hanno hackerato il suo set, si reca furioso al Centro Fedeltà, scoprendo la fuga di Samantha e intimando alla responsabile della sicurezza di eliminare definitivamente il gruppo che ostacola il suo piano. Tutta l'arroganza del capo dell'IOI si sgretola al pensiero che quei cinque “ragazzini” possano vincere la gara, distruggendo il suo sogno di onnipotenza e il suo impero; la stessa F'Nale, pur accettando il compito, rimette il “grande capo” al suo posto, rivolgendosi a lui con atteggiamento intimidatorio, come emerge dal piano ravvicinato del loro animoso scontro verbale.

Nel frattempo, Samantha è riuscita a raggiungere il set di Sorrento, recuperando la formula che annienta la barriera sprigionata dal Globo di Osuvox; la scena è restituita visivamente da un fluido movimento della m.d.p. che, dal totale dell'ufficio ripreso dall'alto, stringe sul piano ravvicinato della ragazza che agisce sul display olografico, ripetendo la frase che blocca l'incantesimo.

Il montaggio alternato che mette in relazione le varie situazioni che si svolgono simultaneamente in luoghi differenti, accresce, insieme all'incalzante musica over, la tensione emotiva del momento.

## **26. L'appello di Parzival ai cittadini di OASIS (01:28':56" - 1':32':00")**

Stacco netto. Dall'impervio contesto del Pianeta Doom, Parzival lancia il suo appello (mediante proiettore olografico aereo) ai cittadini di OASIS affinché combattano, insieme agli Altissimi Cinque, contro Sorrento e i suoi eserciti, per salvare l'amato spazio virtuale creato da Halliday. Il volto e la voce del protagonista si diffondono a reti unificate, raggiungendo ogni angolo di OASIS e del mondo reale.

Il montaggio mette in stretta relazione le immagini che ritraggono sia Parzival, sul pianeta Doom, che Wade, nel furgone con i suoi fedeli amici, poi gruppi di avatar in ascolto dalla seducente oasi virtuale, e di umani (visori-dipendenti) nella misera e scialba realtà terrestre; anche Samantha appare rapita dalle intense parole del suo coraggioso, innamorato compagno di lotta, mentre alla IOI, un Sorrento imbarazzato, quanto allarmato, cerca di sminuirne il senso davanti ai dipendenti. Quello che accade è una gigantesca condivisione di massa per la difesa di un obiettivo comune: la libertà individuale e collettiva, ben restituita a livello visivo dal montaggio alternato (con campi lunghi e piani ravvicinati dei vari contesti/soggetti), e consolidata, a livello sonoro, dalla persuasività della musica over di accompagnamento.

Stacco netto. Nell'ovattato studio di Sorrento – ripreso in totale per mettere in risalto la dinamica dei personaggi al suo interno – Art3mis cerca di fuggire verso la Sala della Guerra (per potersi connettere più segretamente possibile al Pianeta Doom e abbattere lo scudo magico), mentre il dirigente a capo dell'IOI procede, con il suo avatar, verso il Castello di Anorak.

E mentre il discorso di Wade/Parzival si fa sempre più incisivo, Aech aziona il magnifico Gigante di ferro che vediamo comporsi ed ergersi nell'officina, in tutta la sua possente figura.

«*Siete disposti a combattere?*», le parole del giovane Gunter riecheggiano nell'etere mentre Parzival, Sho e il Gigante di ferro si stagliano, a figura intera, nel campo lungo con il Castello di Anorak, circondato dalla barriera iridescente, sullo sfondo. Il momento è davvero epico e il piano ravvicinato che mostra Wade, nel furgone di Aech, mentre termina il discorso, nel nome di Halliday, ne evidenzia tutta la determinazione. La trionfale musica over raccorda la scena con la sequenza successiva.

### **PER SAPERNE DI PIÙ:**

#### **La caccia alle citazioni continua...**

Durante il suo discorso al popolo di OASIS, Parzival menziona diversi luoghi che sono familiari ai fan di Halliday. Tra questi: le “Miniere d'oro di Gyax”, riferimento a Gary Gyax, il creatore con Dave Arneson del gioco di ruolo fantasy Dungeons & Dragons (prima edizione 1974), scomparso nel 2008.

## **27. Che la battaglia per la libertà abbia inizio! (1':32':01 - 01:37':32")**

Parzival, Sho e il Gigante di ferro si trovano davanti al Castello di Anorak, protetto dalla barriera impetrabile sprigionata dal Globo di Osuvox, mentre l'avatar di Sorrento li osserva dal maniero lavico. Un rumore battente che scuote la terra attira l'attenzione dei Gunter: un brulicante esercito di avatar, provenienti da ogni angolo di OASIS – e anche dall'immaginario videoludico, cinematografico e televisivo di una generazione di appassionati – si avvicina progressivamente all'orizzonte, immortalato da suggestivi campi lunghissimi che ne suggeriscono la forza epica.

Nella massa, è possibile scorgere alcuni riferimenti a noti videogiochi: il gruppo di rane combattenti di Battletoads; due struzzi da battaglia di Joust e anche El Dragoon di Battleborn.

La potenza della massa unita contro la malvagità, incarnata da Sorrento e che vediamo, invece, isolato nella propria fortezza, nel piano ravvicinato insieme al suo scagnozzo i-R0k. «*Nessun uomo*

è un fallito se ha degli amici» gli sussurra ironicamente il cacciatore di taglie – come fosse il suo angelo custode e citando, non a caso, *La vita è meravigliosa* (1946), il film di Frank Capra e tra i più celebri del cinema americano –, ricevendo un ringhio come risposta.

Nel frattempo, Art3mis porta avanti la propria missione, ovvero quella di connettersi come Sixer dalla Sala della Guerra, all'interno dell'IOI, per poter annientare la barriera che circonda il Castello, dove i Gunter senza nome di Sorrento, con l'aiuto del gruppo di oologi, stanno provando ogni gioco possibile dell'Atari 2600 per trovare quello giusto e vincere la terza sfida. Tutte le riflessioni degli studiosi all'opera convergono, infine, grazie all'illuminazione della “cervellona” dai capelli rossi, su: Atari Adventure, del 1979, il primo videogioco ad avere un Easter Egg (il suo designer e creatore, Warren Robinett, aveva infatti inserito una stanza segreta nel gioco in cui appariva il suo nome). La voce di Art3mis, tramite il mini-drone sferico, raggiunge il Globo di Osuvox e la formula magica pronunciata consente l'annullamento della barriera protettiva. La ripresa plongée dello sgretolamento dello scudo, in campo lunghissimo, ne restituisce la grande spettacolarità, accompagnata da un sordo boato in sottofondo.

Fuori dal Castello, Parzival sprona il suo esercito alla vittoria, e dai campi medi che ritraggono le varie truppe in azione, scorgiamo una schiera di personaggi di culto (in 3 fotogrammi consequenziali) per il appassionati del genere. In ordine di apparizione vengono, infatti, inquadrati: Tracer (del videogioco Overwatch), Chun Li (di Street Fighter), Lara Croft (di Tom Rider), l'esercito di scheletri guerrieri de *L'armata delle tenebre* (film del 1992, diretto da Sam Raimi), Cassie Cage di Mortal Kombact e FemShep di Mass Effect 3; gli SPARTAN di Halo; Spawn, Joker, Batgirl, Flash (dal mondo DC Comics), HeMan dei Masters of the Universe e il furioso gremlin Ciuffo Bianco (*Gremlins* del 1984, film diretto da Joe Dante).

Quando Parzival, accende lo stereo (ripreso in “sonante” dettaglio), brandendolo sopra la testa – citando, stavolta, John Cusack/Lloyd Dobler, protagonista della commedia *Non per soldi... ma per amore*, del 1989, diretta da Cameron Crowe – è il rock duro dei Twisted Sister, con il brano “We're Not Gonna Take It” (1984) a sostenere diegeticamente la rivolta del popolo di OASIS, parimenti intenzionato a “non accettare più” i soprusi dell'IOI e a determinare la propria esistenza.

Dalla ripresa, in “volata” aerea, del campo lunghissimo, possiamo notare anche la presenza statuaria del ciclope gigante di *Il 7° viaggio di Simbad*, la pellicola del 1958 diretta da Nathan H. Juran.

Il ritmo sempre più incalzante del montaggio alternato (che mette in relazione situazioni dipendenti tra loro che si svolgono simultaneamente in luoghi diversi), la fluidità e il dinamismo delle riprese che sembrano voler trasportare lo spettatore fin dentro l'azione, insieme all'uso sapiente di un parallelismo visivo-sonoro di grande effetto, costituiscono i punti di forza di *Ready Player One*. Un salto dentro a un immaginario ipercinetico che “frulla”, in modo scaltro e mirato, mezzo cinematografico, realtà virtuale e immersione videoludica.

Art3mis, in tuta da Sixer, dopo aver appreso che il videogioco dell'ultima prova è Atari Adventure, si getta “letteralmente” tra i fuochi della grande battaglia, atterrando nella DeLorean di Parzival a cui rivela l'informazione.

## **28. Il Gigante di ferro e Gundam contro MechaGodzilla (01:37':33" - 01:43':25")**

Stacco netto. Il montaggio alternato continua a mettere in relazione le varie situazioni che, dipendenti tra loro, si svolgono simultaneamente, ma in luoghi diversi, durante lo scontro epico tra le forze del bene, capitanate da Wade/Parzival, e quelle del male gestite da Sorrento. Il ritmo della sequenza è serratissimo, l'adrenalina alle stelle e la fantasia geek è sempre più al comando.



Mentre, nel mondo reale, F'Nale cerca il furgone di Aech, con i tre Gunter connessi ad OASIS, sul campo di battaglia del Pianeta Doom, l'esercito dei ribelli lotta con tutte le armi a disposizione, utilizzando persino Chucky, il sanguinario "piccoletto" de *La bambola assassina* – il noto film horror del 1988, diretto da Tom Holland – pur di sconfiggere le truppe di Sorrento.

Oltre ai guerrieri nell'agone virtuale, vediamo anche i combattenti nella vita reale, per le strade cittadine, totalmente immersi, con i loro visori, nel set di guerra, come mostra il carrello laterale che scivola rapido sulla fila di giocatori davanti agli occhi di F'Nale.

Dalle moltitudine di forze schierate che si scontrano nell'arena bellica, uno spettacolare travelling aereo ci conduce, in picchiata, al cospetto dell'avatar di Sorrento che si prepara ad entrare nella mischia niente meno che... all'interno del terrificante MechaGodzilla; il robotico antagonista di Godzilla, apparso, per la prima volta, al cinema in *Godzilla contro i robot*, film del 1974 diretto da Jun Fukuda. La potenza smisurata del cyber mostro – la cui mole fuoriesce, simbolicamente, dall'inquadratura – si scaglia subito sul Gigante di ferro che ne fa le spese e, a fatica, la DeLorean con Parzival e Art3mis riesce a schivare le sue gigantesche zampe, fino a capitolare sotto il colpo della sua coda possente.

Le scene diventano sempre più ansiogene e coinvolgenti, grazie alla dinamicità estrema delle riprese e all'emozione suscitata dalla musica over, composta per il film da A. Silvestri. L'alternanza tra campi lunghi, lungheggianti e piani ravvicinati consente al regista di mostrare sia la complessità dell'evento rappresentato che l'azione e l'emozione dei vari personaggi coinvolti.

Daito, in meditazione zen fino a questo momento, decide – ripreso in un concentratissimo primo piano – di fare il proprio ingresso utilizzando l'artefatto (Gregarious 120) capace di trasformarlo in Gundam... Ma solo per 2 minuti. L'iconico robot gigante vola in discesa vertiginosa sul posto, salvando Parzival e Art3mis, ma il poco tempo a disposizione non consente a Daito di sfuggire alla furia di MechaGodzilla. Ed è il Gigante di ferro a permettere ad Art3mis di lanciare una Madballs (uno dei giocattoli preferiti dei ragazzini degli anni Ottanta, attratti dalla simpatia disgustosa di queste orride palline) dentro al MechaGodzilla, facendo esplodere sia l'avatar di Sorrento, ripreso in un deflagante primo piano, sia il robotico mostro alieno che frana sul povero Gigante di ferro.

Nel fragore generale, Art3mis e Parzival devono correre verso il Castello.

## **29. “Posso accettare la sfida ma non di perderti nel mondo reale” (01:43':26" - 01:46':54")**

Stacco netto. La frenesia continua all'interno della IOI, dove le riprese con camera a mano restituiscono visivamente – nelle oscillazioni del quadro – la ricerca affannata di Art3mis da parte di Sorrento. Il montaggio alternato passa al campo lungo, antistante il Castello, in cui Art3mis, Parzival e Sho tentano di raggiungere il maniero, ostacolati dalle cariche esplosive azionate da I-R0k. Il sacrificio del Gigante di ferro consente ai Gunter di passare oltre la voragine che li separa dal Castello, grazie anche al Glaive lanciato da Sho – l'antica arma magica a cinque punte, brandita dal principe Colwyn nel fantasy *Krull*, del 1983, diretto da Peter Yates – che mette fuori gioco il temibile cacciatore di taglie.

Il toccante momento in cui l'eroico gigante sprofonda nel fiume lavico mostrando il pollice alzato – ritratto in piano ravvicinato e soggettiva dei Gunter che lo guardano dall'alto – è una citazione del gesto di T-800 che, alla fine di *Terminator 2 - Il giorno del giudizio* (del 1991, film prodotto e diretto da James Cameron), si fa calare nella vasca di acciaio fuso.

Nascosti dietro a un riparo di fortuna, nel fragore degli spari intorno al Castello, Parzival rinnova il suo amore alla sua ragazza: può lottare, sfidare i cattivi, qualsiasi cosa... Ma non perdere la vera Samantha. Quindi spara ad Art3mis, azzerando l'avatar per consentire a Samantha di fuggire nella realtà. Come mostra il montaggio alternato, mettendo in relazione il momento dello sparo, nel

mondo virtuale, con quello successivo della corsa della ragazza in quello reale.

Grazie all'utilizzo della Sacra Granata, di cui sentiamo il coro di voci angeliche, (e con la “benedizione” simbolica dei Monty Python), Parzival riesce a creare un varco nella difesa del maniero e ad avvicinarsi alla terza sfida.

### **30. Il Cataclizzatore: l'azzeramento prima della vittoria (01:46':55" - 01:50':21")**

Stacco netto. La suspense avanza nel suggestivo parallelismo visivo-sonoro del montaggio alternato che, con ritmo incalzante, continua a mostrarci le varie situazioni, nei luoghi virtuali e in quelli reali, dei personaggi coinvolti nella grande sfida per OASIS.

Sorrento si appresta a tornare al Castello di Anorak, dove Parzival e Sho hanno raggiunto il luogo della postazione Atari 2600 con l'ultimo Sixer ancora in gara, ma che sprofonda nelle acque gelide nonostante abbia vinto nel videogioco. Che Adventure non sia il gioco giusto? È la domanda che si pongono in molti, soprattutto tra gli studiosi. Capiamo presto, però, anche grazie alle parole dell'abile protagonista, che: «*Non bisogna vincere. Bisogna giocare*», cercando la chiave in una stanza nascosta all'interno del videogame.

La voce off di Sorrento distoglie Parzival dalla consolle e anticipa l'entrata in campo del suo avatar che, assistito dal fido I-R0k, cerca di “comprare” il giovane Gunter per l'ultima volta.

Parzival, con determinazione e coraggio, risponde negativamente all'offerta, mostrando tutto il suo disprezzo nei confronti dell'antagonista. Ma Sorrento non accetta la sconfitta e, per non far vincere nessuno, dopo una vibrante colluttazione con Parzival – con il ralenti che potenzia il significato del calcio finale –, attiva il potentissimo Cataclizzatore, azzerando così tutti i giocatori sul Pianeta Doom.

La spettacolare onda d'urto, creata dall'esplosione del terrifico artefatto, non risparmia niente e nessuno, travolgendo, con la potenza di uno tsunami, tutto ciò che si trova nel suo raggio d'azione.

La forza espressiva delle riprese, con tagli rapidi e angolazioni dinamiche, immerge lo spettatore nell'impeto del momento, e l'effetto sonoro di urla soffocate ne potenzia la suggestione.

Le conseguenze del vile atto di Sorrento sono visibili anche nelle postazioni dei Sixer all'interno della Sala della Guerra, tutte in allarme, nel totale della stanza, e il risultato è impresso sul mega segna-punti, ripreso in dettaglio; mentre nel desertico scenario post-atomico del Pianeta Doom, ritratto nel campo lunghissimo che chiude la sequenza, non si intravede nessun superstite.

### **La caccia alle citazioni continua...**

Parzival, durante lo scontro finale con Sorrento, convoca – gridando “Hadouken” – una palla di fuoco, lanciandola poi sull'avatar dell'antagonista: si tratta di un tipo di attacco ben noto ai fan del videogame Street Fighter...

### **31. La vittoria in diretta di Wade/Parzival (01:50':23" - 01:58':00")**

Stacco netto. La sequenza si apre con Sorrento che emerge, provato, dal set nel suo studio, ma convinto di aver eliminato anche Parzival dalla sfida, come emerge dalla semi-soggettiva dell'uomo che guarda il segna-punti azzerato e dall'eloquente mezzo busto successivo, che ne evidenzia l'arroganza impressa sul volto. Si tratta, però, di una gioia solo momentanea.

Per fortuna (o per oculatezza del curatore degli Archivi di Halliday), la moneta vinta da Parzival nella scommessa con l'androide-maggiordomo, gli concede una vita extra – sottolineata in dettaglio – consentendo al protagonista, ormai l'unico ad apparire sul segna-punti, di continuare la ricerca dell'Easter Egg all'interno del videogame.

Halliday, inoltre, ha fatto in modo che il gioco del nostro eroe venga trasmesso su tutti i canali OASIS, affinché chiunque possa assistere all'evento epocale.

Nel dipartimento di Oologia, un carrello laterale segue i due responsabili mentre si apprestano al grande schermo su cui appare Parzival in postazione di gioco, e un campo totale mostra l'eccitazione della moltitudine di studiosi, riuniti per la visione straordinaria e pronti a coglierne ogni passaggio.

Samantha, giunta all'interno del furgone di Helen/Aech, ritrova i propri amici, conoscendoli per la prima volta nelle loro vere identità umane. Quando Toshiro ed Helen scorgono la ragazza per strada, all'inizio della scena, l'organizzazione dello spazio all'interno dell'inquadratura – diviso tra il quadro del vicolo in cui Samantha cammina e quello dello specchietto retrovisore in cui emerge il primo piano di Helen che la individua tra la folla – serve al regista per isolare i personaggi e metterli in relazione tra loro attraverso un'espressiva simultaneità visiva.

Gli Altissimi Cinque sono ora tutti riuniti nel veicolo di Aech/Helen ma vengono presto intercettati dai droni di F'Nale Zandor, mentre Sorrento decide di trovarli e fermarli in autonomia. Armato e alla guida di un camioncino della sicurezza, l'uomo si lancia per le strade della periferia di Columbus.

Il montaggio alternato che conduce anche questa sequenza, contribuisce a esaltarne la suspense progressiva, grazie al ritmo battente con cui vengono presentate le varie situazioni, dipendenti tra loro, che avvengono, simultaneamente, nel mondo virtuale e in quello reale. Sempre sostenute da un accompagnamento musicale sintonico e coinvolgente.

Da ogni angolo della terra, tutti osservano Parzival e ascoltano le sue parole (voce sia in che off) mentre si appresta a trovare l'Easter Egg in Adventure; ovvero, il nome del creatore del gioco, Warren Robinett, con lo schermo ripreso in dettaglio, e soggettiva del protagonista, per amplificare il significato della scoperta e la portata storica di questa vittoria. Tale scena racchiude una messaggio in abisso dello sguardo cinematografico: noi spettatori guardiamo i personaggi che guardano lo schermo del videogame attraverso gli occhi del protagonista.

Parzival ha raggiunto l'obiettivo, grazie all'abilità e alla sua conoscenza del creatore di OASIS, quindi ecco apparire Anorak, sempre avvolto da quella forza spettacolare che lo rende un mito fantastico, accompagnato da una musica over altrettanto evocativa. Ma il recupero della Chiave di Cristallo, donata dall'avatar di Halliday al protagonista, non è immediato, a causa del duello, per le strade del mondo reale, tra il furgone di Helen/Aech e il veicolo di Sorrento che cerca violentemente di farlo sbandare. Gli sbalzi di Wade, dentro al van, si riflettono sui movimenti di Parzival che non riesce ad afferrare la chiave nello spazio virtuale di OASIS, sotto gli occhi incuriositi di Anorak, e nell'ansia di tutti gli altri spettatori reali che assistono alla scena videotrasmissa. Durante lo speronamento tra i veicoli, alla richiesta di spiegazioni di Wade, sbalottato nel furgoncino, all'amica che guida, Helen risponde ironica: «*Mi alleno per fare Mario Kart, tu che dici?*». Divertente riferimento alla nota serie di videogiochi di corse con go-kart prodotta da Nintendo.

Il montaggio alternato accresce la suspense del momento, tenendoci incollati allo schermo, fino a quando Parzival riesce a inserire l'ultima delle tre chiavi nella serratura della porta, sottolineata in dettaglio, sprigionando l'euforia collettiva.

Un suggestivo travelling in avvicinamento, come un volo fluido e panoramico, introduce l'entrata di Parzival nella stanza del trono di Anorak, con l'Uovo iridescente posto tra due draghi che volteggia in evidenza (immagine ispirata al logo del videogioco Mortal Kombat), e dove il vincitore dovrà

firmare il contratto per la consegna definitiva di OASIS.

La quiete magica che ammantava questo spazio virtuale stride nettamente con la rumorosa concitazione all'interno del furgone; contrasto ben sottolineato dal montaggio alternato, rimarcando la dipendenza tra i due contesti mostrati. La lotta tra F'Nale Zandor e i nostri Gunter è serratissima – debitamente ripresa con camera a mano per restituirne la veemenza – ma Wade riesce a spingere la donna fuori dal veicolo, concentrandosi finalmente sul sudato contratto.

### **32. L'Easter Egg: passaggio di eredità da Halliday a Wade/Parzival (01:58':00" - 02:03':21")**

Stacco netto. Nel silenzio ovattato della stanza di Anorak, Parzival sta per procedere con il contratto quando si rende conto che, firmandolo, ripeterebbe soltanto l'errore di Halliday nel momento in cui costrinse Morrow a cedere tutte le sue azioni della compagnia; l'esitazione del protagonista è evidenziata dal dettaglio delle mani che battono sulla pergamena. Infatti, si tratta di un test, l'ultima strategia inscenata dal geniale creatore per verificare le reali qualità del suo successore. L'angolazione delle inquadrature, dal basso di Parzival all'alto di Anorak, rimarca visivamente la posizione, sia fisica che psicologica, dei rispettivi personaggi.

Il volto del vecchio saggio, ripreso in un intenso primo piano, si illumina al pensiero di aver trovato nel giovane Gunter la persona giusta a cui affidare la propria “creazione” e, grazie alla magia del mondo virtuale, si dissolve in milioni di pixel lasciando ricomporre al suo posto l'immagine umana di Halliday, in camicia jeans e maglietta Space Invaders, insieme al cambio totale del set.

Qui, le sembianze e l'atteggiamento svagato dell'inventore di OASIS ricordano Garth, il personaggio interpretato da Dana Carvey in *Fusi di testa*, il film comico del 1992, diretto da Penelope Spheeris.

Parzival si ritrova, insieme al suo Maestro, nella cameretta in cui è cresciuto Halliday, piena zeppa di giocattoli, libri, poster, videocassette, videogame... tutti rigorosamente anni Ottanta e icone di un immaginario molto caro al protagonista – come anche alla generazione di giovani adulti cui il film strizza l'occhio.

La m.d.p. retrocede, mediante zoom out, per mostrare l'ambiente nella sua totalità, rivolgendo poi l'attenzione al piccolo James (Halliday) che gioca, silenzioso e solitario, in un angolo della stanza. Il bambino si gira per un attimo verso Parzival, intimorito da quell'osservatore sconosciuto, come notiamo dal campo medio che lo ritrae circondato da pupazzi e video-giochi: gli unici “compagni” d'infanzia del futuro creatore di mondi virtuali.

Halliday adulto richiama Parzival ai propri doveri, indicandogli il grande pulsante rosso che detiene il potere di OASIS, come vediamo dalla semi-soggettiva del protagonista mentre si dirige verso quel bottone capitale e, per poco, non ci sbatte sopra rischiando di “cancellare tutto il primo giorno”. Nel passaggio alla realtà, mostrata dal montaggio alternato, il veicolo di Sorrento continua, infatti, a speronare il furgone in cui si trova Wade, facendolo sbalzare al suo interno con azione riflessa nei movimenti di Parzival dentro al set virtuale.

Un camera-car riprende lo spericolato tentativo del capo dell'IOI, ormai sempre più folle e isolato, di inseguire il mezzo degli Altissimi Cinque che cerca riparo all'interno delle Cataste, dove una folla di cittadini circonda Sorrento, decisa a fermarlo, come evidenzia il campo lungo che ritrae dall'alto la scena a dimostrare la forza collettiva rispetto alla debolezza del tiranno, seppur armato.

L'alternanza delle due situazioni, tra loro dipendenti, che si svolgono ora nella realtà, ora nel set virtuale, accrescono visivamente la tensione della sequenza, e le note della musica over, prima avventurose poi malinconiche, raccordano, a livello sonoro, il passaggio tra le due scene fino alla convergenza finale.

Halliday cerca l'Eagg nel disordine della sua cameretta d'infanzia, accovacciato nel campo medio che lo mostra, in piano ravvicinato, mentre spiega (voce in e off) a Parzival le motivazioni che lo hanno spinto a creare OASIS: un rifugio, un'oasi virtuale da quel mondo reale da cui si è sempre sentito emarginato. E solo al termine della propria esistenza, l'uomo si è reso conto che: «*Per quanto dolorosa e terrificante sia, a volte, la realtà... Rimane l'unico posto in cui mangiare un pasto decente*» (citazione di una celebre battuta di Graucho Marx).

Il volto di Halliday, ritratto in controluce nell'intimità della stanza, viene alternato a quello livido di Sorrento che, intimorito, si fa largo tra la folla per raggiungere Wade nel furgone, mentre la mesta musica d'accompagnamento suggerisce, simbolicamente, la sconfitta di entrambi. Entrambi sono stati confinati nel “fuori gioco” dalla vita, anche se in modo diverso.

Sorrento ha immolato se stesso nella brama di potere che lo ha reso invisibile da tutti, Halliday ha compreso troppo tardi l'importanza della realtà e delle relazioni umane, ma è riuscito a escogitare un piano di salvezza per la sua eredità intellettuale.

La scena in cui Halliday consegna l'Eagg dalle sue mani a quelle di Parzival, nel calore intimo della stanza dei giochi, è particolarmente toccante perché sancisce il passaggio di eredità tra il Maestro e il suo discepolo; con la consapevolezza, però, che Wade/Parzival saprà non solo proteggerla ma anche migliorarla, grazie alla sua capacità di amare e di condividere nel mondo reale. L'angolazione dell'inquadratura, con Halliday accovacciato, in basso, e Parzival in piedi, in alto, ribalta i ruoli nella storia: il giovane Gunter è diventato, grazie al sostegno dei suoi amici e dei cittadini, il nuovo riferimento del popolo di OASIS. E la luce fulgente di quell'uovo prezioso – riflesso nei visori di Wade – irradia persino dai guanti aptici, incantando e commuovendo non solo Samantha ma persino Sorrento che, invece di sparare al protagonista, si lascia arrestare (quasi con un certo sollievo) dalla polizia sopraggiunta sul posto, mentre la porta del furgone si chiude terminando anche la sequenza.

### **La caccia alle citazioni continua...**

Nella cameretta di Halliday bambino ci sono tantissimi riferimenti filmici: i poster de *I predatori dell'arca perduta* (del 1981, diretto da Steven Spielberg) e di *Ladyhawke* (del 1985, diretto da Richard Donner), il pupazzo di Robby, il robot de *Il pianeta proibito* (di Fred M. Wilcox, un classico del cinema di fantascienza del 1956) e di *Godzilla*, protagonista, a partire dall'omonima pellicola del 1954, di una lunga serie di film.

A questi si aggiungono, la locandina del videogioco *Joust* e il poster dell'album “2112” dei Rush, uscito nel 1976.

### **33. Gestire le cose insieme (02:03':22" - 02:07':00")**

Stacco netto. La m.d.p. inquadra di spalle il piccolo James che, nella sua cameretta, termina il videogioco per seguire Halliday adulto che sta per congedarsi da Parzival. Il “Game Over” impresso sullo schermo del televisore racchiude anche il senso della storia: la fine di un percorso e l'inizio di quello nuovo, incarnato dal giovane protagonista che rivolge al suo mentore un'ultima, faticosa domanda. Se il vero Halliday è realmente morto e quello che ha davanti agli occhi non è un avatar, allora cos'è, con chi sta parlando Parzival?

E la risposta viene elusa, nel perfetto stile del bizzarro creatore che, ringraziando il ragazzo, chiude definitivamente la porta dietro di sé, accrescendo l'alone di mistero intorno alla sua essenza, mentre i toni delicati del sottofondo musicale conducono la scena nel mondo reale.

Stacco netto. Il primo piano di Wade, nel furgone, mostra la forte commozione del giovane, subito rincuorato dalla vicinanza di Samantha e dei suoi amici. Ma la porta del veicolo si spalanca di nuovo e, con enorme sorpresa dei ragazzi, è Ogden Morrow in persona – ripreso a mezzo-busto,

dall'alto verso il basso – che interrompe l'armonia del gruppo per presentare Wade pubblicamente. Tuttavia, c'è qualcosa che il ragazzo deve fare prima di tutto il resto: baciare la sua amata, compiere “quel salto non fatto” da Halliday, a suo tempo, e vivere le gioie (come anche i dolori eventuali) del mondo reale. E che bacio sia! Immortalato dalla camera nell'intenso primo piano dei due innamorati che, presi dall'impeto della passione, dimenticano persino i cavi di connessione della tuta di Wade. Come evidenzia il campo medio successivo, con i corpi orizzontali, a figura intera, della coppia.

Ma non c'è tempo per l'intimità e le porte del furgone continuano ad aprirsi e chiudersi, come fossero il sipario di una gag comica, davanti a polizia, avvocati, “Ogd” e comuni cittadini. Tuttavia la cosa più importante è la decisione finale presa da Wade: condividere con i propri compagni la gestione di OASIS e delle quote della Gregarious Game. E mentre la folla acclama i nuovi eroi, la camera stringe sul campo medio della macchina della polizia, per mostrare anche la sorte degli sconfitti: il pugno che F'Nale Zandor sferra a Sorrento in piena faccia sintetizza bene il concetto definitivo, chiudendo anche la sequenza.

#### **34. Il nuovo inizio (02:07:01" - 02:09:14")**

Stacco netto. Tra le Cataste, Wade e Morrow parlano tra loro, seguiti da un carrello che ne precede i passi, e ripresi in campo medio, così da mostrare anche il festoso contesto circostante. Il movimento di macchina si ferma quando l'anziano “Ogd” rivela al ragazzo di essere lui il curatore mostrando la moneta da un quarto di dollaro. Il dialogo tra i due continua in un breve campo-controcampo, nella commozione di entrambi. Wade afferma l'importanza di Morrow nella vita di Halliday, infatti, l'elemento cardine, la vera “Rosabella” del gioco, era il rimpianto per aver perso il suo unico amico.

E siccome OASIS “non è stata pensata per un solo giocatore”, ecco avvicinarsi anche gli altri componenti del gruppo che, insieme a Wade e al vecchio socio di Halliday, gestiranno con consapevolezza l'eredità del creatore.

Il campo medio che li ritrae tutti insieme sancisce la loro collaborazione, ribadita in voice over da Wade stesso che, seguito da un carrello a precedere, si stacca dal gruppo mentre la sua voce narrante ci spiega – come aveva fatto all'inizio del film – gli sviluppi della nuova conduzione di OASIS, raccordando con la scena successiva. Il travelling fluido che dal basso sale a inquadrare la sommità di una catasta, seguendo lo sguardo del protagonista, sembra indicarne simbolicamente l'elevatezza degli obiettivi futuri.

Le prime “tre mosse” sono presto effettuate, come dichiara il nostro narratore in voice over: la consulenza di Morrow (per un quarto di dollaro!), l'abolizione di tutti i Centri Fedeltà e la chiusura di OASIS due giorni a settimana per poter sperimentare e vivere il mondo reale.

L'importanza di questa ultima mossa è ben spiegata dalla scena conclusiva del film, dove un travelling panoramico della m.d.p. scorre dentro il nuovo appartamento di Wade per fermarsi sul campo medio in cui Samantha e il protagonista si baciano, tenendosi teneramente abbracciati. La dimostrazione più eloquente di quanto possa essere piacevole l'esperienza umana, perché, alla fine, come dice Halliday: «*La realtà è l'unica cosa che... è reale!*».

Quando questa storia è cominciata, Wade poteva solo sognare i traguardi che poi ha raggiunto veramente alla fine del film, ed ecco che, mediante stacco netto, scorrono i Titoli di coda, sulle note di “You Make My Dreams” di Hall & Oates; un altro brano di successo dei tanto celebrati anni Ottanta.