Extrait du Close-Up.it - storie della visione

https://www.closeup-archivio.it/warcraft-l-inizio

Warcraft - L'inizio

- RECENSIONI - CINEMA -

Date de mise en ligne : mercoledì 8 giugno 2016

Close-Up.it - storie della visione

"Dalla luce vengono le tenebre, dalle tenebre viene la luce"
Kadgar

Gli appassionati di videogaming, soprattutto quelli che hanno da sempre preferito confrontarsi e sfidarsi in rete con altri utenti, non solo conoscono il leggendario marchio Blizzard Entertainment, ma si può star sicuri che la stragrande maggioranza di loro (se non l'intera orda di proseliti) abbiano giocato a uno dei titoli di punta della produzione almeno una volta nella vita. *Warcraft - Orcs and humans*, uscito nel 1994, autentica pietra angolare degli RTS (acronimo per indicare i giochi di ruolo di strategia in tempo reale) segnò l'inizio di tutte le fortune della Blizzard che, da lì in avanti, avrebbe costruito un impero sul gaming in rete.

Sono anni che voci su un possibile adattamento cinematografico in live action su uno dei tanti progetti di casa Blizzard si lasciano rincorrere sul web, ma nessuna di loro, nel corso del tempo, è mai riuscita a tramutarsi in qualcosa di reale. L'eroe che ha finalmente sguainato la spada per sconfiggere le incertezze del caso e l'agguerrito esercito di detrattori è **Duncan Jones**, figlio del compianto David Bowie, già autore del sottovalutato *Moon*. Partendo da un concept lineare e stracolmo di personaggi, Jones è riuscito a realizzare il primo capitolo di una trilogia fantasy medievale, in perfetta empatia con l'estetica grossolana e multicromatica della saga videoludica, indirizzata a un pubblico eterogeneo, con l'obiettivo di accontentare i sempre esigenti fan, introdurre un nuovo filone narrativo a chi di *Warcraft* non ne aveva mai sentito parlare, confezionando un blockbuster (poichè di questo si parla, essendo lontani ere dall'epica classica dell'insormontabile *Signore degli Anelli* jacksoniano) da far collassare i botteghini di tutto il mondo, offrendo due ore di intrattenimento ad alto tasso di adrenalina.

Jones, nonostante la breve filmografia alle spalle, non è un novizio e la fluidità dei movimenti di macchina è una chiara testimonianza della duttilità e dell'intraprendenza di un autore che non si esime dal proporre carrellate e profondità di campo in gran quantità per esaltare gli immensi paesaggi selvaggi e le sfavillanti città trapuntate di guglie e castelli; non solo, perchè la regia di Jones tenta in tutti i modi di ricercare in ogni primo piano, in qualche plongée e contre-plongée (alcuni, però, fini a loro stessi, venduti al servilismo da fanservice) e alla scelta azzeccata, perchè in tema, di infondere in ogni inquadratura sgargianti tonalità di colore, uno stile personale e altisonante, con lo scopo di mantenere l'attenzione sempre alta. Un obiettivo che si gradisce in relazione alle sequenze di pura azione, mentre si trasforma in limite quasi ogni volta che l'azione stessa necessità di essere rallentata, fallendo nel tentativo di imprimere quella giusta e necessaria profondità alla pellicola, valicando i confini del mero intrattenimento.

Vien da sè che *Warcraft - L'inizio* scivoli in (quasi) tutti i cliché del genere, non risparmiando affinità sentimentali forzate, più che dirette conseguenze di un processo di azione/reazione, costringendo lo spettatore a storcere il naso di fronte a un'evidente incapacità di trasformare alcuni personaggi (tutti gli Uomini, tranne il novello mago Kadgar, interpretato da **Ben Schnetzer**) in personaggi a tutto tondo, sbiaditi da un repertorio di frasi fatte e comportamenti ai limiti dell'infantilismo da far rabbrividire. Troppa carne al fuoco, in poche parole, per un primo capitolo che procede spedito a grandi falcate verso una fine che è da considerare come un vero e proprio inizio: perchè *Warcraft - L'inizio* è un prologo esteso che getta le basi e allunga ombre su un marasma di eventi proiettati verso un cataclisma (in senso figurato), tra guerre tra razze, alleanze inizialmente improponibili e giochi di potere.

Va riposta piena fiducia nel lavoro e nella lungimiranza di Duncan Jones, ma non si può non pretendere maggiore accuratezza nella gestione dei personaggi (quasi offensivo il trattamento di riguardo offerto al protagonista Anduin Lothar, interpretato da **Trevis Fimmel**, rispetto all'inverosimile disfatta dell'orco Manonera durante l'ultimo confronto tra i due) e una più accanita dedizione in fase di scrittura, spogliando la narrazione da quelle scorie videoludiche altresì impossibili da eliminare senza un'intuizione autoriale ben precisa. Siamo solo all'inizio, è vero. Ma anche i fan più accaniti, si sa, finiscono con il pretendere sempre di più.

Copyright © Close-Up.it - storie della visione

Post-scriptum :

(Warcraft); **Regia**: Duncan Jones; **sceneggiatura**: Duncan Jones, Charles Leavitt, Chris Metzen; **fotografia**: Simon Duggan; **montaggio**: Paul Hirsch; **musica**: Ramin Djawadi; **interpreti**: Travis Fimmel, Paula Patton, Toby Kebbell, Ben Foster, Dominic Cooper, Anna Galvin, Ben Schnetzer, Rob Kazinsky, Daniel Wu, Ruth Negga, Clancy Brown, Michael Adamthwaite, Callum Keith Rennie, Burkely Duffield, Dylan Schombing, Terry Notary, Dean Redman, Glenn Close; **produzione**: Atlas Entertainment, Legendary Pictures, Blizzard Entertainment, Universal Pictures; **distribuzione**: Universal Pictures; **origine**: U.S.A., 2016; **durata**: 123'; **webinfo**: Sito Ufficiale

Copyright © Close-Up.it - storie della visione