



Conan the Barbarian (2011)

Un rigido fantasy che recupera fasti e convenzioni del genere epico-mitologico.

Un film di Marcus Nispel con Jason Momoa, Rachel Nichols, Stephen Lang, Rose McGowan, Saïd Taghmaoui. Genere Azione durata 105 minuti. Produzione USA 2011.

Uscita nelle sale: giovedì 18 agosto 2011

Un nuovo ciclo per l'eroe cimmero Conan e per la saga delle sue avventure nel mitico mondo di Hyboria.

Marzia Gandolfi - www.mymovies.it

Conan ha visto la luce nel sangue della battaglia. Orfano di madre è stato allevato dal padre, fiero guerriero cimmero, che lo inizia al segreto della spada e dell'acciaio. Unico sopravvissuto al saccheggio del suo villaggio e testimone impotente della morte del padre, Conan è determinato ad avere vendetta. Diverse imprese e anni dopo, il ragazzo è diventato uomo ed è finalmente sulle tracce di Khalar Zym, il volgare assassino del suo genitore che ha ricomposto la maschera di Acheron per ottenere potere e immortalità. Lo asseconda diabolicamente la figlia Marique, strega letale che pratica la magia nera e cerca una giovane donna dal sangue puro da sacrificare sull'altare del delirio paterno. Spetterà all'audace barbaro salvare la candida sacerdotessa e sprofondare nell'abisso il malvagio Khalar Zym.

A colpi di spada ritorna sugli schermi il celebre barbaro nato dalla penna di Robert Ervin Howard negli anni della Grande Depressione. Eroe longevo dell'heroic fantasy', Conan trovò vendetta e gloria al cinema nell'interpretazione di Arnold Schwarzenegger, che puntò al cielo degli dei corazzandosi fino a mutare la carne in acciaio. Ventinove anni dopo sono i muscoli ben oliati di Jason Momoa a solcare il cielo mitologico dell'Era Hyboriana e a rinnovare l'appeal del barbaro Conan. Archiviato il cubismo muscolare di Schwarzenegger e il panteismo epico di John Milius, 'Conan - The Barbarian' è una rivisitazione di un classico che procede lungo la strada della citazione-allusione ma nondimeno inventa nuovi personaggi, eventi e relazioni declinandoli nell'epoca storica e nel luogo geografico dei racconti originari. Recuperando i fasti e le convenzioni del genere epico-mitologico, il fantasy di Marcus Nispel rimette al centro del racconto l'eroe assoluto che abita un mondo immaginario e rigidamente manicheo, che vive e ama appeso a una lama rossa di sangue, impugnata per fare scempio di re malvagi, spettri reali e mostri ancestrali. Dentro una geografia ideale, disegnata su una mappa presentata nei titoli di apertura, e dentro una geografia umana, brulicante di nani, giganti, schiave lascive o sacerdotesse castissime, si svolge l'avventura umana di Conan, colpito personalmente dal cattivo di turno, le cui azioni precedono da sempre quelle del buono, giustificandone la violenza. Pervaso da un respiro 'democratico' (la liberazione degli schiavi e dei condannati ai lavori forzati), il 'Conan' di Nispel, già creatore di guerrieri vichinghi ('Pathfinder') e riesaminatore di invincibili 'psychokillers' ('Non aprite quella porta', 'Venerdì 13'), miscela agilmente divertimento e azione senza raggiungere la maestosa epicità delle battaglie di Jackson ('Il signore degli anelli'). Se a mancare è il coinvolgimento emozionale, i personaggi si fermano all'epidermide, l'aspetto senz'altro più godibile è il gusto per il dettaglio esaltato dalla tridimensionalità e dall'altissima tecnologia, che frantuma le ossa e fende la carne investendo verosimilmente occhi e orecchie dello spettatore.