



Oblivion (2013)

Il film riconduce il genio di Kosinski dentro il sistema hollywoodiano e sancisce la fumettizzazione del cinema d'avventura.

Un film di Joseph Kosinski con Tom Cruise, Morgan Freeman, Olga Kurylenko, Andrea Riseborough, Nikolaj Coster-Waldau. Genere Azione durata 124 minuti. Produzione USA 2013.

Uscita nelle sale: giovedì 11 aprile 2013

Una corte marziale manda un soldato veterano in un distante pianeta dove deve distruggere i sopravvissuti di una razza aliena. L'arrivo di un inaspettato viaggiatore lo porterà a domandarsi cosa conosce del pianeta, della sua missione e di se stesso.

Gabriele Niola - www.mymovies.it

Nella seconda metà degli anni 2000 la Terra è stata devastata da una guerra nucleare che gli umani hanno combattuto e vinto contro gli invasori alieni. La Luna è stata distrutta e questo ha causato terremoti, tsunami e diversi sconvolgimenti che hanno reso il pianeta una landa desolata in cui è possibile solo scorgere qualche rovina di quel che è stato.

In seguito alla devastazione l'umanità è in esodo su Titano mentre sul nostro mondo gli ultimi impiegati si assicurano che i grossi macchinari che prosciugano le risorse naturali (per generare energia utile alla vita sul nuovo pianeta) non siano distrutti dai pochi alieni rimasti. Due di questi impiegati, quasi arrivati al termine del proprio impiego, si imbattono in alcuni astronauti lanciati nello spazio decenni prima ma ora atterrati rovinosamente, che il sistema inspiegabilmente riconosce come "minacce".

La storia, scritta dallo stesso Kosinski per una graphic novel mai realizzata, è diventata progetto cinematografico dopo l'interessamento di Tom Cruise. Questa genesi aiuta a comprendere molti dei pregi di un film che sancisce la definitiva fumettizzazione del cinema blockbuster statunitense. Dopo il successo e il profluvio (per nulla terminati) di film direttamente tratti dai fumetti, negli ultimi anni tutto il comparto d'azione, anche quello originale, è contaminato da dinamiche, figure e strutture tipiche del fumetto.

La forma della graphic novel è la nuova cianografia su cui raccontare l'eroismo per il grande pubblico e non ne è immune nemmeno il regista di un capolavoro sperimentale come 'Tron: Legacy', sebbene le invenzioni e l'audacia audiovisiva di quel film qui siano lontane. 'Oblivion' riconduce il genio di Joseph Kosinski dentro il sistema hollywoodiano più canonico e incanala le sue intuizioni fantascientifiche in uno svolgimento più consueto, specialmente per ciò che riguarda la figura del protagonista, il cui carattere e il cui percorso appaiono modellati sul corpo, sui trascorsi e sulla carriera di Tom Cruise.

Benchè non si tratti di un sequel, 'Oblivion' attinge a piene mani dall'immaginario della fantascienza recente. Il protagonista è un 'Wall-E' potente e avventuroso che gira per una Terra distrutta, lavorando come ripulitore, raccogliendo scarti del mondo che fu per riunirli in una casa/museo mentre sogna un domani migliore nelle pause lavorative, a questo sono abbinati suggerimenti da "La fuga di Logan" (il film) e "Modello due" di Philip Dick, aggiornate al loro rimaneggiamento operato in 'Moon' di Duncan Jones. Inoltre, assieme al direttore della fotografia e al designer di 'Tron: Legacy', Kosinski descrive il suo futuro postapocalittico a colpi di architetture memori di Syd Mead e paesaggi miyazakiani, caratterizzati cioè da una rivolta della natura e una sua riconquista del pianeta in seguito ai postumi della guerra e degli eccessi umani. L'elenco dei riferimenti potrebbe andare avanti a lungo ma per fortuna non è nei debiti che si misura la forza del film.

Come la miglior fantascienza 'Oblivion' sfrutta un contesto avventuroso per affrontare la dialettica tra speranze e timori per quelle evoluzioni dell'uomo e del pianeta che è possibile intravedere oggi, e lo fa attraverso il rapporto che egli intrattiene con la tecnologia e le sue possibilità. La visione cinematografica di Kosinski rimane sbilanciata sull'audiovisivo più che sul narrativo, sempre pronta a sacrificare la coerenza e l'inattaccabilità della sceneggiatura per una trovata visiva in più, purtroppo però la "normalizzazione" di questo secondo film porta con sé anche un ribaltamento del pensiero fondante del precedente, un ritorno alla tradizione del genere, ovvero il racconto della lotta per la

riconquista della supremazia dello spirito sulla tecnologia. Non viene così portato avanti quel discorso molto più moderno e attuale di riscoperta dell'umanesimo proprio dentro il tecnologico e non in sua opposizione che poneva 'Tron: Legacy' all'avanguardia nel genere.