



Ratchet & Clank (2016)

La trasposizione del celebre videogioco manca in originalità ma compensa le carenze con un umorismo dai tempi giusti e buone sequenze d'azione.

Un film di Jericca Cleland, Kevin Munroe con James Arnold Taylor, David Kaye, Jim Ward, Kevin Michael Richardson, Armin Shimerman. Genere Animazione durata 94 minuti. Produzione USA 2016.

Uscita nelle sale: mercoledì 29 giugno 2016

Fixman, fidato scrittore della Insomniac Game è stato scelto per restituire al film i dialoghi e lo humour irriverente caratteristici del gioco.

Gabriele Niola - www.mymovies.it

Ratchet è un meccanico spaziale, uno come tanti, che vive nel mito di Captain Qwark, l'eroe leader dei Ranger della Galassia, un uomo che dietro l'apparenza monumentale è in realtà vile e vanitoso. Quando una terribile minaccia, cioè la scomparsa di alcuni pianeti, spinge i Ranger ad accettare nuove reclute, Ratchet si presenta per stare al fianco del proprio idolo ma sarà scartato. Tuttavia l'incontro con un altro scarto, un robot malfunzionante che proprio i responsabili della scomparsa dei pianeti hanno cacciato, darà vita ad una coppia in grado di conquistarsi la fiducia di tutti con i fatti e poter prendere parte alla grande battaglia per la salvezza della galassia.

I videogiochi quando arrivano al cinema riescono a perdere tutto quello che li rende originali nella loro collocazione d'origine. È la loro maledizione. 'Ratchet & Clank' è solo l'ultimo esempio di un'idea che sulle console ha un grande potenziale e una grande originalità, ma nel momento in cui viene portata sul grande schermo è affidata a team di autori decisamente non all'altezza, che la tramutano in un mediocre spettacolo senz'anima. Sebbene nel caso specifico 'Ratchet & Clank' sia un po' più di questo, l'impressione di essere di fronte ad una versione "normalizzata" di quello di cui si può fruire su console è forte.

Anche perché in questo caso più che in altri l'animazione è solo poco più raffinata, curata, tecnica e qualitativamente più pulita di quanto sperimentato nelle cut scenes videoludiche. 'Ratchet & Clank', il film, si propone a tutti gli effetti come la logica prosecuzione dei giochi, ne ha le medesime luci, le stesse inquadrature, il medesimo tono dei colori e stile visivo. Il fattore di adattamento allora sta unicamente nella storia, nelle interazioni tra personaggi e nei tempi delle battute o delle gag, molto più simili agli altri film animati che ai videogiochi. Probabile che Kevin Munroe non fosse proprio la persona adatta al lavoro, nonostante un curriculum invidiabile, per quantità più che per qualità, nel campo degli adattamenti (oltre al film d'animazione di Tartarughe Ninja, 'TNMT', anche il film americano di "Dylan Dog" e il prossimo "Sly Cooper", dall'omonimo videogioco). Troppo voglioso di girare un film convenzionale, troppo disposto ad adagiarsi su tutto il già visto in campo di storia, modo di esprimere i conflitti e strategie di racconto.

Di certo proprio l'estrema fedeltà visiva ai videogame assieme alla maniera convenzionale con la quale il film ripete i luoghi comuni del cinema per ragazzi di questi anni, siano l'arma più potente nella rincorsa al successo e al gradimento, ma è anche indubbio che se l'animazione è ancora uno dei terreni di sperimentazione e di frontiera per il linguaggio cinematografico, questo film non sa di cosa si parli. Perché è impossibile ancora credere alla consueta storia del ragazzo dotato che non viene valutato adeguatamente dal mondo intorno a lui eppure con umiltà lotta per la grande vittoria finale, se tutto ciò non passa per uno svolgimento meno retorico e trito di questo.

Per fortuna quello che il film manca in originalità lo compensa con un umorismo dai tempi giusti. I soliti personaggi macchietta (incluso un villain in originale doppiato da Sylvester Stallone) centrano meglio della media i tempi delle loro gag, e anche le sequenze d'azione raggiungono uno standard sufficiente ad avere cittadinanza nel cinema di serie A. Il minimo indispensabile per personaggi che nei loro videogiochi fanno proprio della dimensione avventurosa il loro forte, che hanno abituato chi li conosce ad evoluzioni, corse e una dimensione d'azione molto più sorprendente.