



Halo - Stagione 1 (2022)

Vittima di idee poco ispirate, la serie si distingue per un manicheismo fuori tempo massimo.

Un film di Otto Bathurst, Jonathan Liebesman, Roel Reiné, Dennie Gordon, Debs Paterson, Craig Zisk, Jessica Lowrey con Pablo Schreiber, Shabana Azmi, Natasha Culzac, Olive Gray, Yerin Ha. Genere Azione durata 60 minuti.

La prima stagione della serie.

Andrea Fornasiero - www.mymovies.it

Nel 26esimo secolo l'umanità ha conquistato lo spazio, colonizzando nuovi pianeti, ma ha incontrato anche un nuovo nemico: il Covenant, un'alleanza di razze aliene, unite in nome di una religione. Cercano di realizzare una misteriosa profezia e per farlo si affidano a una umana, la benedetta Makee, cresciuta tra loro e capace di entrare in sintonia con misteriosi artefatti. Tra gli umani, la dottoressa Halsey ha sviluppato una squadra di supersoldati, gli spartani, guidata da John-117, detto anche Master Chief. Ignaro del proprio passato, l'uomo è come Makee capace di entrare in sintonia con gli artefatti alieni. Per studiare questa connessione, ma pure per prenderne il controllo, Halsey installa in lui l'intelligenza artificiale Cortana.

La serie tratta da uno dei più grandi successi videoludici non è all'altezza delle aspettative, né dal punto di vista produttivo né, soprattutto, da quello narrativo.

Nonostante una produzione iniziata molti anni fa e supervisionata nientemeno che da Steven Spielberg con il suo studio Amblin Television, 'Halo' è vittima di idee poco ispirate, di un manicheismo fuori tempo massimo e di effetti speciali che si fanno via via più inadeguati. Questi sono particolarmente evidenti nell'ultima puntata, dove tutto lo scenario desertico risulta da subito falso, troppo vuoto e troppo pulito, come se il lavoro sul digitale non fosse stato ultimato o fosse rimasto agli standard di molti anni fa. Va meglio con gli alieni, che sono più al passo coi tempi, ma che nel loro appoggiarsi solo alla CGI, senza effetti pratici, lasciano comunque la sensazione di essere fantasmatiche presenze virtuali anziché creature in carne ed ossa dotate di peso e inerzia. In questo senso siamo insomma significativamente indietro rispetto a "The Mandalorian".

Quel che è peggio, però, non è la CGI così evidente, che in un certo senso potrebbe essere tollerata come una sorta di richiamo al materiale originale videoludico, bensì la povertà del racconto e dei suoi personaggi. Che in pratica si riducono a pochi individui: Master Chief e Makee, la ribelle Kwan e lo spartano reietto Soren, la dottoressa Halsey e sua figlia Miranda, la spartana in cerca di emancipazione Kai e la AI Cortana. Basta questo elenco per notare che non c'è alcun alieno tra i protagonisti: gli extraterrestri sono infatti una schiera muta e multirazziale di nemici, cosa che può andare bene in uno sparattutto per dare varietà ai nemici, ma è offensiva nel suo totalizzante antropocentrismo in un racconto che vorrebbe essere una saga.

Non aiuta che Makee sia un personaggio scritto davvero male, che un momento prima è una fanatica e un momento dopo è perduto innamorate. Non va molto meglio nemmeno a Master Chief, monolitico buon soldato che conquista l'empatia di Cortana, ma troppo vittima degli eventi per dimostrare un'umanità propria. Tutto quello che succede a John è strettamente dipendente dall'intreccio e non lo lascia mai respirare.

Il problema opposto riguarda invece le figure di Kwan e Soren, che vivono una sottotrama così scollegata, desinata a ricongiungersi solo nella prossima stagione, da sembrare i protagonisti di un'altra serie. E non una buona serie, visto che anche qui si sceglie lo stesso motore narrativo, quello più scontato: le profezie misticheggianti. Inoltre non si ha mai la sensazione che le distanze spaziali siano

reali e la base dei pirati è a un solo stacco di montaggio dal mondo di Kwan, quasi fosse situata sullo stesso pianeta.

Unico personaggio dotato di un certo spessore e capace di intrigare con la propria intelligenza, è la diabolica Halsey, che è anche interpretato dall'attrice più famosa della squadra, Natascha McElhone. Gli intrighi politici intorno a lei sono estremamente semplificati, ma non abbastanza da schiacciare l'ambiguità del suo ruolo. Non basta però a salvare una serie tanto ambiziosa, tratta da una mitologia che negli anni è diventata molto ricca ma di cui qui, in nove puntate, emerge poco o nulla.

Un ulteriore problema, a ben vedere, è anche nel manico: 'Halo' sembra l'incontro tra la sci-fi militare di "Starship Trooper" e il supereroismo degli "Avengers", dove gli spartani sono inarrestabili superumani, così potenti che pure per missioni cruciali basta inviarne quattro su un intero pianeta ostile. La loro invincibilità riduce gli avanzatissimi nemici a creature bestiali da sterminare e fa in modo che l'unica vera tensione possa arrivare da uno scontro tra loro stessi. Tutto questo va bene come premessa per uno sparatutto, ma portata in Tv avrebbe avuto bisogno di un trattamento diverso, in linea con un conflitto interplanetario che davvero non si può ridurre, in modo credibile, a una manciata di soldati.