



Inverso - The Peripheral (2022)

Tratta da William Gibson, una serie convincente che viaggia tra simulazioni e linee temporali.

Un film di Alrick Riley, Vincenzo Natali con Chloë Grace Moretz, Gary Carr, Jack Reynor, Chris Coy, Louis Herthum. Genere Thriller Produzione USA 2022.

Uno sguardo affascinante e allucinatorio sulla sorte dell'umanità e su ciò che verrà.

Luigi Coluccio - www.mymovies.it

È il 2032 a Clanton, North Carolina. Tutto scorre sempre nello stesso modo in questa piccola cittadina rurale, con Flynne al lavoro nel negozio di stampe 3D e il fratello Burton a bere birra assieme ai suoi commilitoni della Haptic Recon dei Marine. I due giovani rampolli della famiglia Fisher per arrotondare si dedicano all'attività di gamer, aiutando qualche ricco annoiato e il suo avatar a superare i vari livelli delle simulazioni di realtà virtuale dentro la quale giocano. Un giorno Burton viene contattato da un'azienda colombiana, la Milagros Coldiron, che gli invia un headset (sensore) per testare una nuova e ancora più immersiva simulazione, ma a fare da beta tester si ritrova Flynne e quello che vede cambierà per sempre il corso delle loro vite: 2099, Londra, Wilf Netherton è un fixer incaricato di ritrovare Aelita West e i segreti che ha rubato al Research Institute...

"La nostra geografia si sta lentamente dissolvendo nel digitale" ha detto William Gibson, e in questa serie tv ne vediamo le prime conseguenze

La prima volta che William Gibson lesse un suo racconto davanti ad un pubblico c'erano quattro persone. Era il 1981, stava ad una convention di fantascienza a Denver, il titolo della lettura era "La notte che bruciammo Chrome" e uno dei quattro presenti era Bruce Sterling. Qualche decennio dopo, Vincenzo Natali entra nella sede della Kilter Films, la casa di produzione di Jonathan Nolan e Lisa Joy, e lascia sulla scrivania dei due "The Peripheral", il romanzo del 2014 che ha visto Gibson riaprire lo scrigno delle visioni e delle ossessioni che lo hanno reso il padrino di tante cose - fantascienza contemporanea, steampunk e sì, naturalmente, cyberpunk. Nolan e Joy non ci pensano neanche un attimo e iniziano a lavorarci su, realizzando da produttori esecutivi il loro primo progetto con gli Amazon Studios dopo il mega contratto di esclusiva da 150 milioni siglato nel 2019. E così nasce Inverso - The Peripheral. Ma sarebbe potuta andare in modo completamente diverso.

Già, perché la liasion tra Gibson e il cinema (e la tv) non è stata delle più fortunate e appassionanti, tra le pennellate a vuoto di 'Johnny Mnemonic' e gli ingorghi mentali di 'New Rose Hotel', gli script di 'Alien 3' solo su carta e le collaborazioni con Kathryn Bigelow, Sogo Ishii e Michael Mann mai concretizzate. Lo sa bene Vincenzo Natali, che per cinque anni ha sbattuto la testa cercando di realizzare il graal degli adattamenti, cioè il "Neuromante". E in questa sua ricerca biblica diventa anche amico di Gibson, così quando è stata data luce verde alla serie Natali ha subito tirato dentro lo scrittore per farsi dare consigli e idee su come provare a rendere sullo schermo la Londra del 2099 e la North Carolina del 2032. Soprattutto quest'ultima.

Perché è qui che sta il cuore di Inverso - The Peripheral. Sì, Flynne Fisher (Chloë Grace Moretz) viaggia tra simulazioni e linee temporali, indossa sensori e corpi robotici, si destreggia tra oligarchie criminali e multinazionali senza controllo, ma è sempre dalla Clanton immersa nel cuore dell'America profonda che parte e che torna. È tutto lì quello che ha sempre avuto, la madre con il glioma al nervo ottico, il vice-sceriffo Tommy sua vecchia fiamma, l'amica del cuore Billy Ann sposata con il nipote del boss locale. Ed è tutto lì quello che si ritrova il fratello Burton (Jack Reynor), ex-marine che condivide assieme al suo gruppo di amici locali, nonché componenti della stessa unità, impianti aptici per connettersi tra loro e rendere al meglio in battaglia. Ancora prima degli intrighi di Wilf Netherton e di Aelita West, è nella Clanton ad appena un decennio di distanza da noi che si gioca la partita emotiva

per i personaggi e gli spettatori, intenti, assieme, a decifrare e scansare le minacce fatte di auto invisibili e pistole soniche provenienti dal futuro.

Un futuro che Nolan, Joy, Natali e soprattutto lo showrunner Scott B. Smith sono stati ben attenti dal maneggiare, da un lato sentendo l'irresistibile attrazione degli orizzonti speculativi gibsoniani, dell'altro ben consapevoli dei rischi di trasportare tout court quello che sulla pagina c'è e sullo schermo non può esserci. E se le vedute con gli shards (colossali statue-macchine che aiutano a ripulire l'atmosfera) e le evoluzioni marziali dei koid (androidi gestiti da AI) sono irrinunciabili, tutto il resto ci viene offerto tramite la classica immersione à la William Gibson, dove non vieni introdotto ma spinto ad esplorare il mondo che hai davanti.

Così i fatali spiegoni serial-fantascientifici ci vengono risparmiati nella maggior parte delle volte, a scapito però di un pacing, uno sviluppo della narrazione che si ritrova infine a dover accumulare decisioni e svolte solo negli ultimi due episodi, non solo vanificando il lavoro fatto prima ma anche sacrificando la gravitas di certe scelte compiute dai personaggi come delle implicazioni teoriche e morali di alcune svolte (l'imperialismo delle ricerche temporali, il gioco di poteri che regge la società...). Comunque sia, c'è un seguito in cantiere per lo schermo, e uno già in libreria ("Agency") - il futuro è già qui, solo che non è equamente distribuito.