



Smile (2009)

Horror italiano che gioca al ribasso e fotografa la morte del B-movie.

Un film di Francesco Gasperoni con Armand Assante, Harriet MacMasters-Green, Robert Capelli Jr., Antonio Cupo, Giorgia Massetti. Genere Horror durata 90 minuti. Produzione Italia 2009.

Uscita nelle sale: venerdì 28 agosto 2009

Sette ragazzi organizzano una vacanza all'insegna del contatto con la natura in Marocco. Decisi a immortalare ogni momento del loro viaggio vengono in possesso di una strana macchina fotografica: da quel momento, la loro avventura diventa un incubo.

Edoardo Becattini - www.mymovies.it

Sette amici partono per un viaggio in jeep diretti in Marocco, ricchi di spirito d'avventura e di voglia di divertirsi. Lungo la strada che porta verso i boschi dell'Atlante, ad una ragazza del gruppo, Clarissa, viene rubata la macchina fotografica e, raggiunto il più vicino villaggio, decide di comprarne una nuova. Girando per le strade della città si imbatte nel bazar di un ambiguo signore, che le dona una vecchia 'instant camera' Polaroid degli anni Sessanta. Una volta arrivati nel bosco, comincia ad aver luogo una serie di omicidi che pare avere un legame con gli scatti della macchina fotografica.

Speculando sulle mitologie comuni a molte culture popolari, nel cinema horror le fotografie rubano ancora l'anima, e la volontà di fermare il tempo diviene possibilità di fermare una vita. Fin dal suo titolo, si capisce come in 'Smile' questo tema divenga esplicito elemento ludico, un gioco di ruolo al B-movie dove tutti i ruoli standard e le varie relazioni vengono predisposti dalla voce fuori campo della protagonista già nell'incipit. Ma, in disaccordo coi tempi, 'Smile' propone poi una concezione dell'horror orgogliosamente vintage, dove la sceneggiatura segue una logica elementare (e spesso incoerente) e dove gli attori sono visibilmente 'over' rispetto all'età dei personaggi che interpretano e non brillano di quella patina glamour virata a Photoshop delle più recenti produzioni 'teen'.

Rivendicare l'artigianalità del genere dentro una logica industriale, per Francesco Gasperoni non significa né fare giochetti post-moderni in stile Tarantino o Wes Craven, né tentare una variazione sperimentale delle meccaniche del 'teen-B-movie'. Significa invece attuare un gioco al ribasso con la formula imprenditoriale della produzione americana ed esporre un film concepito per il puro intrattenimento al pubblico ludibrio e ad una fruizione poco appassionata.

La colpa più grave di 'Smile' non è una sceneggiatura piuttosto rozza e poco avvincente, ma cercare di far passare questo sciatto lavoro di scrittura come la via più consona a realizzare un prodotto per il pubblico onnivoro dell'età adolescente e post-adolescente. All'interno di questa stessa deriva delle logiche hollywoodiane dell'"high concept", la regia tenta di dispensare in ordine sparso soggettive frenetiche, disinquadrature, oggettive irreali e angolazioni ardite.

Vezi autoriali che non nascono da un sincero amore per il mezzo, ma che vengono disseminati con la stessa raffinatezza con cui una catena di montaggio sostiene i suoi ritmi automatizzati e mercifica su larga scala situazioni e immagini riconoscibili.