



## The Incite Mill (2010)

**Rigida riproposizione del tema dell'homo homini lupus in un ambiente high tech.**

Un film di Hideo Nakata con Tatsuya Fujiwara, Haruka Ayase, Aya Hirayama, Satomi Ishihara, Shinji Takeda. Genere Thriller durata 107 minuti. Produzione Giappone 2010.

Thriller psicologico diretto dal celebre regista Hideo Nakata e basato su un best-seller di Yonezawa Honobu.

**Edoardo Becattini - [www.mymovies.it](http://www.mymovies.it)**

Due ragazzi in cerca di un lavoro part-time si incontrano per caso e si scambiano informazioni su di un esperimento alquanto redditizio. L'esperienza consiste nel trascorrere una settimana assieme ad altre otto persone in uno stabilimento dove verrà messa alla prova nei modi più illeciti la loro capacità di interagire fra loro. I dieci partecipanti vengono accolti da una tavola imbandita e da un'arma diversa in ognuna delle loro camere. Quando, dopo la prima nottata, viene trovato il corpo crivellato di uno dei partecipanti, gli altri nove cominciano a elaborare le prime congetture e sospettare l'uno dell'altro.

Attraverso un'ennesima variazione sul tema "Dieci piccoli indiani" di Agatha Christie, Hideo Nakata porta ancora più in superficie la sua visione ansiogena della tecnologia contemporanea. Dopo la seconda parentesi americana di 'Chatroom', in cui al centro della speculazione critica vi era la dimensione idealizzata della conversazione virtuale, il regista di 'Ringu' e 'Dark Water' allestisce un nuovo spazio circoscritto dove mettere in scena le sue pseudo-teorie sociologiche sui nuovi media. Le intenzioni speculative vengono marcate dal fatto che i suoi "dieci piccoli giapponesi" sono un campionario prelevato da differenti generazioni e inserito all'interno di una casa-bunker dall'architettura circolare e dal design asettico, sede più unica che ideale per inscenare un reality show destinato a trasformarsi in massacro. Il gioco dei sospetti e delle indagini tipico del romanzo giallo detta le sue rigide regole fin dall'inizio (in ogni camera viene nascosta un'arma del delitto tratta dai racconti più famosi; i vari giocatori che si improvvisano detective o assassini raddoppiano il proprio montepremi), salvo poi richiedere un certo margine di improvvisazione per garantirsi la sopravvivenza. In un certo senso è come se Nakata cercasse di applicare i principi ludici del vecchio Cluedo all'interattività mutevole e sfuggente dei videogiochi moderni, dove conta sempre di più la libera iniziativa sulla metodica strategia. Per questo basa il punto di vista privilegiato sugli eventi attorno al personaggio più pavido e ingenuo, come a immedesimarsi e chiedere immedesimazione nello sguardo più sperso e impaurito di fronte a quella realtà tecnocratica. Se tali premesse figurano un po' passatiste e neanche troppo inedite, il modo di condurre il gioco da parte di Nakata risulta essere piuttosto rozzo, riproponendo rigidamente il principio dell'homo homini lupus in un ambiente high tech senza alcun tentativo di lucida introspezione psicologica o di rinnovo dei meccanismi della suspense. Certo, rispetto alle innumerevoli rivisitazioni del romanzo di Agatha Christie (vero archetipo moderno delle logiche ludiche del giallo), bisogna ammettere che l'intreccio riesce ancora a regalare qualche timida sorpresa. Ma se tale posta in palio possa valere la pena di prendere parte al gioco, è un mistero lasciato insoluto.