



Garm Wars: L'ultimo druido (2014)

Oshii mette in campo molte idee suggestive, ma le soluzioni adottate non si traducono in storytelling vivo e pulsante.

Un film di Mamoru Oshii con Mélanie St-Pierre, Kevin Durand, Lance Henriksen, Jordan Van Dyck, Dawn Ford. Genere Azione durata 102 minuti. Produzione Giappone, Canada 2014.

Uscita nelle sale: lunedì 18 gennaio 2016

Mamoru Oshii debutta con il suo primo film in lingua inglese, un progetto a cui ha lavorato per più di quindici anni.

Emanuele Sacchi - www.mymovies.it

Nel mondo di Annwn, dopo guerre interminabili, sopravvivono tre razze: i Briga, i Columba e i Kumtak. Insieme queste formano il Garm, una sorta di codice di appartenenza e di comportamento comune. Ma il Creatore si è misteriosamente allontanato e le creature viventi non fanno altro che combattere tra loro per il predominio del Garm.

Come già appurato in "Final Fantasy", "Kyashan" e altri casi simili, la trasposizione di un universo manga o videoludico in film live action, in cui attori in carne e ossa interagiscono con un mondo digitale, si scontra con diverse problematiche. In primis un problema di coinvolgimento e credibilità, per uno spettatore trasportato in un mondo complesso in cui dover assimilare troppo in fretta troppe nozioni. Il nome di Mamoru Oshii, però, suona come una garanzia di qualità: autore di due anime dai notevoli risvolti psicologici come "Ghost in the Shell" e "The Sky Crawlers", il primo dei quali incluso a Cannes in concorso, il regista giapponese ha un talento unico nel ritrarre l'umanità che si cela sotto un androide o un clone. "Garm Wars" non è adattato da un manga precedente, è un'elaborazione originale a cui Oshii lavora da più di un decennio per ottenere i finanziamenti. Si traduce in una coproduzione nippo-canadese, con caratteristi da B Movie come Lance Henriksen ("Aliens", "Pronti a morire") e Kevin Durand ("Lost") come interpreti principali.

In 90 minuti Oshii prova a creare un mondo, un passato remoto magico e un presente apocalittico, dominato dal conflitto permanente. Il futuro sembra non esistere per una civiltà che ha smesso di procreare e cresce solo a seguito di clonazioni.

Le idee messe in campo sono molte e suggestive, così come i mezzi tecnologici a disposizione, ma la cosmogonia concepita dal regista è troppo dettagliata e singolare per poter essere assimilata da uno spettatore rapidamente e in un'unica seduta. Il mix di futuro distopico, miti druidici sulle connessioni di Madre Terra adattati alla contemporaneità delle connessioni neurali e clonazioni cyberpunk di esseri umani privi di identità, con contorno bizzarro di cani basset hound sacri e intoccabili, confonde, stordisce, ma non si traduce in storytelling vivo e pulsante, né dona tridimensionalità ai protagonisti.

Nonostante i dettagliati fondali che riempiono lo schermo, la sospensione dell'incredulità non scatta e permane la sensazione di assistere alla recitazione di attori isolati davanti a uno schermo verde e alle prese con dialoghi involontariamente ridicoli. "Garm Wars" si conclude su un nuovo atto, lasciando intendere che seguirà un nuovo episodio. Ma dopo gli esiti de "L'ultimo druido" pare un auspicio frutto dell'ottimismo più che un'ipotesi concreta.