



Sword Art Online: Ordinal Scale - The Movie (2016)

Torna il fantasy virtuale di Sword Art Online, ma la dimensione cinematografica non gli appartiene.

Un film di Tomohiko Ito Genere Animazione durata 119 minuti. Produzione Giappone 2016.

Uscita nelle sale: martedì 13 giugno 2017

Il film è tratto dal racconto che ha venduto 19 milioni di copie in tutto il mondo.

Andrea Fornasiero - www.mymovies.it

Sopravvissuti alla mortale realtà virtuale di 'Sword Art Online', Kirito e Asuna si interessano a un nuovo gioco, questa volta in realtà aumentata, che funziona attraverso la tecnologia Augma. Quando però anche in questo videogame appaiono i nemici di 'Sword Art Online' i due vogliono vederci più chiaro e si ritrovano al centro di una nuova trappola. C'è infatti qualcuno che ha progettato questo sistema e che usa i "boss" del precedente gioco per attirarne i giocatori e rubare loro i ricordi di quel mondo virtuale, con possibili danni cerebrali. Inoltre un misterioso giocatore, rimasto del tutto defilato in 'Sword Art Online', è qui invece un campione abilissimo, che interviene negli scontri con propri obiettivi, in contrasto a quelli degli altri partecipanti che giocano in modo più cooperativo.

L'assunto, ossia la vicenda raccontata nell'anime e nei romanzi di 'Sword Art Online', è sinteticamente risolto all'inizio del film e permette anche allo spettatore ignaro di tutto di entrare in questa nuova vicenda. I protagonisti però non spiccano per originalità e anzi sono del tutto ascrivibili a quel filone dell'animazione giapponese dove la crescita personale dei giovani è parallela al loro potere in battaglia.

Inoltre le loro relazioni interpersonali sono date piuttosto per scontate e se chi conosce i capitoli precedenti potrà provare empatia verso i protagonisti, il pubblico del solo film si troverà di fronte a figure poco più che abbozzate e piuttosto intercambiabili. Fanno eccezione, non essendo apparsi in precedenza, gli antagonisti e la misteriosa pop-idol artificiale Yuna, che si manifesta anche in forma di fantasma virtuale a Kirito.

Si apprezza il tentativo di andare oltre l'originale e di aggiornarlo a una nuova tecnologia, quella della realtà aumentata divenuta per altro molto popolare nell'estate 2016 con il fenomeno 'Pokemon Go'. Non c'è però una riflessione che non sia banalmente superficiale riguardo il nostro rapporto con la sfera ludica, i rischi dell'immersione eccessiva o della dipendenza né nulla del genere. Il funzionamento del gioco è poi molto diverso da quello di 'Sword Art Online', perché si svolge nell'universo fisico e quindi richiede tutt'altre abilità atletiche. Purtroppo però, come tipico di molta animazione giapponese recente, si tratta di un problema velocemente risolto con un minimo di allenamento, e così Kirito si ritrova abbastanza presto a essere un prodigioso campione anche nella realtà aumentata.

Insomma l'aver posto un limite diciamo attitudinale finisce per non essere davvero un ostacolo da superare: quando Kirito capisce che dovrà fare sul serio ecco che ci riesce immediatamente. Sono ben distanti dunque gli anime di una volta, in particolare quelli sportivi, che sull'etica del sacrificio e la fatica degli allenamenti potevano costruire anche decine di puntate. Nonostante l'ambientazione non-virtuale, questo nuovo capitolo di 'Sword Art Online' rimane dunque un fantasy fantascientifico, in apparenza brutale, ma che in realtà non corre alcun rischio di scontentare i fan maltrattando i loro beniamini. Manca un vero senso del pericolo se non alla fine e anche allora il sentimento dominante è la riscossa degli eroi, che travolge ogni tensione e arriva a una risoluzione scontata.

Animato con abuso di sfondi fotografici, 'Sword Art Online: Ordinal Scale - The Movie', nonostante la distribuzione cinematografica, non appare tecnicamente più avanzato di un prodotto televisivo e non

regge minimamente la punitiva durata di quasi due ore, appesantite da ripetizioni e tempi morti.