

22 aprile 2024 11:42

Recensioni cinema-fiction. Fallout

di [Marco Solferini](#)



Allarme spoilers: se prosegui nella lettura potresti incontrare alcuni elementi riferiti alla trama.

Fallout è la serie Prime Video tratta dall'omonimo videogioco di successo. Si inserisce nel filone delle trasposizioni o adattamenti dei celebri videogame, di soggetti che pertanto sono già noti al grande pubblico, specialmente degli appassionati. Di recente abbiamo avuto produzioni di altissimo profilo e contenuti, fra cui meritano di essere ricordati "Last of us" e "Halo".

E' questo un filone, fra l'altro, da cui arriveranno molti altri titoli.

La storia essenzialmente narra la fine della civiltà umana in quella che è una catastrofe atomica i cui tratti ricalcano quelli del celebre film "The day after"; l'olocausto atomico devasta la vita sul pianeta per via delle radiazioni. La razza umana tuttavia sopravvive. Una parte nascosta in quelli che sono dei micromondi sotterranei, simili a dei Silos qui battezzati "Vault" e in parte all'esterno dove tutto è mortale e selvaggio.

Passano gli anni, davvero tanti e dopo oltre 200 la gente dei Vault pare essere pronta a ripopolare il mondo. Sono loro i conservatori dell'idea old style di come tutto era prima della devastazione. Hanno costruito delle città in miniatura adattando gli ambienti agli usi e ai costumi. Con una teatralità che si colloca tra il semplice e l'infantile. L'orologio biologico è rimasto immutato. E le nascite sono sotto controllo. Solo tramite l'approvazione si può ottenere un'unione fra uomo e donna tesa alla procreazione della vita. La trama comincia lì.

Nel primo episodio vengono presentati i protagonisti e la prima è Lucy che vuole un marito. Ed è la figlia del reggente del Vault, una sorta di guida affabile, responsabile e benevola devota alle regole e alla risoluzione in chiave problem solving dei conflitti. Tutto sembra andare per il verso giusto quando dal Vault comunicante gliene inviano un giovane uomo, in cambio di semi da piantare in quanto il Vault in questione non se la passa benissimo perlomeno non come quello di Lucy.

Una cerimonia per suggellare l'inizio della vita insieme? Non proprio. I Vault infatti sono molto ricchi di benessere fanno gola ai predatori cioè a coloro che sono rimasti "fuori" e che sono sopravvissuti ma anche portatori di alti livelli di radioattività. E' l'inizio di una mattanza. Un massacro indiscriminato e violento. I pochi sopravvissuti fra cui

Lucy decidono di chiudersi ancor più nel loro habitat ma non lei; in esito alla battaglia suo padre viene rapito dai predoni, la cui sedicente leader sembra conoscere bene il passato della sua Famiglia ed in particolare della madre attorno alla quale aleggia un mistero. Lucy decide quindi di uscire allo scoperto (in tutti i sensi). Il mondo esterno l'aspetta.

Nulla di realisticamente nuovo in questa ambientazione laddove non è inusuale che la percezione di una realtà distopica entri in contrasto con la disgregazione sociale dei c.d. esterni. L'ignoto che si scontra con le regole rappresenta da sempre un'occasione narrativa per creare i presupposti di un viaggio esplorativo. La vittima che si erge a paladina di ritrovata consapevolezza. Però è veramente ben realizzato. Tutto. Umori dei protagonisti. Battute, sequenze, minutaggio. Colori. Ottima anche la tensione. Il climax segue le regole del crescendo fino all'esplosione finale.

Nel mentre in una base militare adattata a quella che si definisce la Fratellanza dell'acciaio i cadetti vengono scelti per poter servire i guerrieri in armatura, un esoscheletro potenziato e robotico di ultima generazione che li trasforma in macchine da guerra modello "War machine". Vengono definiti Cavalieri. Ciascuno di essi ha bisogno di uno scudiero. Seppur in modo rocambolesco il ruolo finisce per arrivare

a Maximus che non brilla per essere uno dei più preparati o dei più simpatici all'interno della caserma. Tuttavia un pizzico di audacia al momento giusto e la sciagurata sorte della sua compagna d'armi lo favoriscono agli occhi dell'alto comando. La missione dei Cavalieri è recuperare un oggetto molto prezioso di cui è portatore uno scienziato. I manufatti del passato o contemporanei sono infatti importanti perché permettono la ricerca, la sperimentazione e la creazione di nuove potenziali armi.

La Fratellanza in questione è un ordine militare gerarchico di base tecno-scientifico che rappresenta quel che resta del settore militare del passato. Nel videogame è spiegato molto bene. Nella serie in maniera semplicistica. Del resto era inevitabile. L'approfondimento della Fratellanza significa in realtà apprendere tutta la storia alla base dell'ambientazione e degli scenari di Fallout e non sarebbe stato possibile diversamente. La vicenda è centralizzata sul giovane Maximus che è un sopravvissuto.

Infine, conosciamo anche il terzo protagonista che in realtà incontriamo già nella bellissima sequenza iniziale; è un cowboy cacciatore che viene risvegliato in versione ghoul da tre improvvisati malviventi che vorrebbero annetterlo alla loro gang. Le cose non vanno come previsto e l'unico che lascerà il cimitero "da vivo" è proprio il ghoul. Risoluto e spietato, pare possedere qualità molto al di sopra delle capacità umane.

Il ghoul (nel mondo di Fallout ci sono anche i mutanti per esempio) è un necrotico post umano in perenne putrefazione o decomposizione che per mantenere i tessuti e le sembianze umane quanto più possibile necessita di una particolare "medicina".

Gli eventi metteranno tutti sulla strada di ciascuno interfacciandosi in improbabili alleanze o scontri di vario genere ma sempre con il medesimo obiettivo seppur per motivazioni diversi. E' una caccia alla "testa" dello scienziato dove è custodito il segreto tanto ricercato.

Anche questo espediente non è nulla di nuovo. Un oggetto che tutti vogliono e che diventa la scusa per una lunga narrazione che impreziosisce lo spettatore grazie al mutevole scenario.

Fallout è prima di tutto un'ambientazione tratta da un videogame. Per molto tempo la discussione sulle trasposizioni di prodotti pensati per il mercato del gaming è stata centralizzata sul fatto se che si potesse (dovesse) adottare come script di una sceneggiatura l'idea alla base del videogame.

Si fronteggiano infatti da un lato il marchio forte che ha già acquisito una sua rinomanza ed è conosciuto e dall'altro il problema che potrebbe non esserci alcuna narrazione bensì una sequenza ripetitiva di situazioni più o meno drammatiche condite da roboanti effetti speciali, attorno alle quali si corre il rischio di cercare di produrre una storia vera e propria. Come tale la scelta è da sempre audace.

Ci sono dei casi che hanno rasentato sia il successo che il suo esatto opposto, come ad esempio il celebre Tomb

Raider più organizzato attorno all'eroina Lara Croft che ha vissuto più volte l'esperienza cinematografica impersonata da attrici diverse e con un diverso risultato.

Nel caso di Fallout la scelta è quella di premiare l'ambientazione post apocalittica. Le vicissitudini dei protagonisti, ovviamente destinati ad incontrarsi e a scontrarsi sono l'espedito perfetto per procedere nell'esplorazione del microuniverso di una terra ormai trasformata dove troviamo tantissimi elementi per esempio del selvaggio west in chiave post devastazione, alla Mad Max per capirci (o Furiosa per essere più attuali datasi la sua imminente uscita al cinema) ma anche i residui di quella tecnologia

futurista che in qualche modo ha abbandonato la razza umana lasciandogli dei reperti ad uso e beneficio di pochi.

E' una terra crudele, incattivita dall'odio e dall'opportunismo. E' il regno della violenza e della sopraffazione. Le redazioni hanno generato nuove specie di esseri o alterato quelle esistenti: tanto la fauna quanto la flora hanno imparato ad essere letali.

Ma il predatore per eccellenza rimane lui: l'uomo. Pur se mutato è sempre il problema principale. Le persone non si fidano più, e la percezione di una vita duratura non appartiene a questo mondo. La morte è una costante.

In questo contesto non pochi personaggi non protagonisti sono mossi da ragioni senza dubbio caricaturali ed estremizzate. La genuinità fanciullesca e meritocratica di Lucy fa davvero sorridere e sarebbe imbarazzante se tutto sommato non s'inserisse bene all'interno dei continui capovolgimenti di fronte. L'avere infatti più protagonisti consente di spezzare la narrazione dando a ciascuno il proprio spazio e creando situazioni complementari e fra loro portatrici di diversi stadi di tensione.

La sperimentazione di queste trame multi livello ha portato ad una sorta di mescolanza tra il concetto crossover e narrazione antologica, con delle linee narrative che intersecandosi tra loro creano dipendenza e gettano le basi di sotto trame. Alcuni commentatori affermano che questa sperimentazione in realtà è un espediente per cercare di mantenere alto il climax e compensare i limiti del soggetto.

Tuttavia in Fallout a mio avviso il livello è davvero buono e il risultato è premiante. I personaggi subiscono una crescita esperienziale e maturano delle acconcettualità diverse rispetto a quelle di partenza. Mi piacciono le relazioni che si instaurano.

Il risultato è che Fallout non è per niente un giocattolone che piace solo agli ex. smanettoni bensì un buon action dramma futuristico.

E' soprattutto coinvolgente. Lo spettatore ottiene ciò che la serie promette. Il cast è adeguato. I primi piani dell'attrice che interpreta Lucy premiano un'espressione trasognante, con gli occhi grandi spesso impietositi ma puntano direttamente al girl power di cui oggi si fa grande utilizzo. Il survivalismo oggi viene particolarmente reso immersivo dalle immagini. Sfondi e scenari sono impressionanti per la cura del dettaglio.

Fallout è un'ottima serie; coinvolgente e appassionante, molto ben realizzata offre allo spettatore un'ambientazione carica di adrenalina e ricca di avventure. **CHI PAGA ADUC**

l'associazione non **percepisce ed è contraria ai finanziamenti pubblici** (anche il 5 per mille)

La sua forza economica sono iscrizioni e contributi donati da chi la ritiene utile

DONA ORA (<http://www.aduc.it/info/sostienici.php>)