

Chronicle

Tre ragazzi si trovano a dover gestire il problema di aver sviluppato super poteri. I problemi sono, amplificati, quelli già giganteschi con cui un ragazzo deve avere a che fare durante l'adolescenza: il conflitto coi genitori e con l'istituzione, il sentirsi sempre diverso, inadeguato e impacciato di fronte alle situazioni, la gestione dei sentimenti, l'esplosione degli affetti, la ricerca di un legame. I tre, uno più diverso dall'altro e diventati amici o forse complici proprio per il "dono" che casualmente hanno ricevuto, reagiscono davanti alla situazione in maniera diversa. Dapprima, come è logico, prendono le proprie capacità di muovere gli oggetti col pensiero come un semplice passatempo da consumare in solitudine, successivamente però si fanno prendere la mano e i guai diventano direttamente proporzionali ai poteri enormi che faticano a controllare. Diretto da un esordiente e sceneggiato da un giovane ma già esperto figlio d'arte, Max Landis, figlio del grande John e già navigato autore per la tv americana, *Chronicle* appare come un oggetto curioso sin dallo stile in assoluta economia con cui è stato girato. Camera a mano un po' sballonzolante, soggettiva sempre di uno dei tre protagonisti, potrebbe apparire come l'ennesimo film che sfrutta la moda, a dire il vero già un po' esaurita del mockumentary, il finto documentario girato con videocamere amatoriali utilizzato nelle ultime stagioni soprattutto nell'ambito horror. In realtà, dietro l'apparente esilità della vicenda, si riconoscono problematiche più complesse. L'assunto celebre dello *Spiderman* di Sam Raimi ("Grandi poteri portano anche grandi responsabilità") viene qui quasi accantonato perché, fedeli al realismo della messinscena e della caratterizzazione psicologica dei ragazzi, Trank e Landis costruiscono un film tutto segnato dall'enorme fragilità dei tre ragazzi, immaturi, spesso solitari, segnati da ferite in famiglia o nel passato. Certo anche per esigenze narrative, è soprattutto uno (il "nerd" Andrew, interpretato dal bravo Dan DeHaan) ad avere grossi problemi personali verso i quali i poteri offrono magra consolazione. Un padre violento, una madre in fin di vita, una vita sociale assente e tante angherie e umiliazioni subite dai perfidi compagni di scuola. Poi la svolta, data dai poteri, la fama e la notorietà e due ragazzi praticamente estranei e anche un po' antipatici con cui condividerà i poteri e con cui inizierà anche una certa amicizia. Elementare e poverissimo nella messinscena, limiti che si vedono tutti nella seconda parte meno riflessiva e più action, *Chronicle* ha il merito di raccontare l'adolescenza con realismo e con la bella metafora dei supereroi che fanno fatica a capire cosa è bene e cosa è male. Non tutto è a fuoco: meglio la prima parte più scavata psicologicamente della seconda, catastrofica e più elementare; e anche alcuni momenti troppo programmatici della sceneggiatura che mette in bocca ai ragazzi dialoghi filosofici sul Mito della caverna di Platone e sulla figura di Schopenhauer lasciano un po' perplessi. Ma è il tono, delicato e discreto con cui si racconta un personaggio come Andrew Detmer a convincere: stretto tra inquietudini tipiche dei ragazzi come la paura della perdita dei cari, il timore dell'insuccesso, la condizione dura dell'isolamento e impulsi sentimentali e violenti che finiscono per condizionare pesantemente le sue azioni, è una sintesi efficace dell'adolescente di oggi, confusamente alla ricerca di un punto fermo della vita che non riesce a trovare perché privo dell'apporto fondamentale di adulti, assenti o semplicemente disinteressati. Anche perché, come si evince da un film in cui non mancano momenti di drammaticità intensa, il vero super potere non è la capacità di smuovere gli oggetti con la forza del pensiero o di arrampicarsi tra le nuvole, ma la capacità o forse la fortuna di trovare il modo di farsi ascoltare dagli adulti., Simone Fortunato