

Funny Games

Sono poco “funny” i games che si vedono nel film di Michael Haneke, rifacimento pedissequo – inquadatura per inquadatura – del suo precedente e celebre film che aveva provocato reazioni per lo più scandalizzate al Festival di Cannes del 1997. Con un gioco innocente il film si apre, con una sfida tra moglie e marito a chi riconosce più brani di musica classica, mentre raggiungono in macchina la villa sul lago dove intendono passare le vacanze. Cogliendolo in fallo su Händel, Anne (Naomi Watts) batte George (Tim Roth), e per tutto il film sarà in vantaggio sul resto della famiglia: sarà la prima ad intuire che i due giovani di bell'aspetto e dai modi gentili hanno in mente qualcosa (“non so a che gioco stiate giocando, ma non mi va di partecipare”, dice in modo profetico un minuto prima che si scateni l'inferno) e sarà quella a resistere più a lungo al gioco al massacro di questo tranquillo weekend di paura. Hanno un'aria rassicurante Paul (Michael Pitt) e Peter (Brady Corbett), a cominciare dai nomi “apostolici” con cui si presentano alla famiglia spacciandosi per ospiti dei loro vicini, atteggiamento che non dismetteranno per tutta la durata del gioco, nonostante questo si faccia progressivamente più sadico, malsano e sconvolgente. Ma di che gioco si tratta? Quali ragioni si nascondono dietro l'ossessione e la noncuranza con cui questi due ragazzi prendono in ostaggio ricche famiglie in vacanza, e le torturano in modo esasperato fino a che non si consumi una tragedia? A nessuno è dato di sapere, ai personaggi di questo film non servono motivazioni e caratteri perché protagonista del film è la violenza stessa, cieca e gratuita così come è data in pasto dal regista sceneggiatore agli spettatori. Michael Haneke riporta sugli schermi *Funny Games*, stavolta girato in lingua inglese con attori famosi americani, per ripagare con la loro stessa moneta gli spettatori americani alla ricerca di violenza e di emozioni forti. *Funny Games U.S.* – come recita il programmatico titolo originale – vorrebbe essere la risposta “morale” al cinema “moralista” di targa americana, quel cinema che in ragione delle “buone cause” (negli action movie punire i cattivi, negli horror farla pagare a chi conduce una vita sessuale disinvolta) giustifica senza scrupolo alcuno la violenza più truce e insistita. Il gioco funziona solamente in parte: Haneke realizza da par suo un film formalmente ineccepibile, dalla perfezione glaciale, e riesce a disturbare gli spettatori quanto basta perché riflettano sull'uso della violenza al cinema. Peccato solo che nel cercare la complicità degli spettatori, dando loro quello che crede essi vogliano, ammetta la propria colpevolezza (e questo può anche far parte del suo terribile gioco), ma anziché punire la voglia di moralismo e di giustizialismo del pubblico (dimostrandogli per esempio di provare piacere nel veder soffrire “chi se lo merita”, e questo sì che avrebbe avuto senso come istanza morale) asseconda una generica voglia di violenza (ma dài, chi tifa per i cattivi?) che probabilmente appartiene più alle sue ossessioni che a quelle di qualunque spettatore. Una vergognosa campagna di marketing, inoltre (ma qui la colpa è da dividere con produttori e distributori), ha pubblicizzato il film con trailer ammiccanti che inevitabilmente hanno portato al cinema un pubblico più indifeso e meno consapevole che, nella meno peggiore delle ipotesi, comunque non ha capito il senso del film.,Raffaele Chiarulli