

Gods of Egypt

Spettacolare quanto insensata variazione sul tema della mitologia egizia (già complicata di suo e qui rifrullata ad uso e consumo dello spettatore più ignorante e appassionato di videogiochi) firmata da Alex Proyas (*Io, Robot, Dark City, Il Corvo*), questa pellicola ha avuto la sfortuna di finire nel mezzo della polemica imperversate negli Usa sull'eccesso di "bianco" sia nelle candidature agli Oscar che nei cast. In effetti a contendersi il trono dell'Egitto e il dominio su un variegato gruppo di divinità troviamo il danese Coster-Waldau nei panni di Horus e lo scozzese Gerard Butler, gigioneggiante in quelli dell'antagonista Seth, mentre a far navigare negli spazi celesti e la barca solare e a mantenere l'ordine dell'universo c'è l'australiano Geoffrey Rush.

La scorrettezza cromatica è però l'ultimo dei problemi di un filmone epico che non sa mai bene dove andare, tra inseguimenti e combattimenti in stile videogioco, meditazioni sul destino e il percorso morale di uomini e dei e viaggi nell'aldilà che paiono i passaggi nelle Passaporte di Harry Potter. Un paio di spunti più "seri", nei limiti di un film di questo genere, sul rapporto tra uomini e divinità, sul destino personale e il sacrificio, si perdono in un plot inutilmente complicato, che fa sembrare anche una panzanata come *Exodus* di Ridley Scott un trattato di teologia. Per cucire la sua storia, in effetti, *Gods of Egypt* pesca un po' dappertutto (il percorso di Horus, da erede al trono coraggioso ma un po' egoista e scapestrato a responsabile monarca di dei e mortali, è evidentemente modellato su quello di *Thor*) senza riuscire quasi mai a cucinare una storia coerente e coinvolgente. Questi dèi dell'Egitto, alti tre metri e così egoisti e autocentrati (più simili, se proprio si vuole, a quelli della mitologia greca) non riescono ad accattivarsi la nostra simpatia, ma neppure ci riescono i poveri mortali (per lo più, a parte il protagonista, la sua fidanzata, e un architetto malefico, ridotti a masse di comparse realizzate con il CGI), cui tocca in alternativa adorare felici o spezzarsi la schiena a costruire piramidi e obelischi, mentre il cambio della guardia sul trono implica di volta cambiamenti sulle condizioni con cui i poveretti possono accedere all'Aldilà, con un turn over che assomiglia a quello italiano per la tassa sulla casa.

Come è facile capire si tratta di uno spettacolo godibile, popcorn alla mano, solo a patto di mettere in pausa il cervello e prendere il tutto come una sorta di videogioco potenziato in cui farsi una risata di fronte a ogni nuova improbabile trovata degli sceneggiatori. E ammirare, tra lo sconsolato e l'incredulo, il progresso di effetti digitali che ormai fanno sì che pellicole anche costosissime come queste sembrano a momenti una recita di una decina di teatranti sullo sfondo di un mondo di carta (ops, di pixel).

Laura Cotta Ramosino

<https://youtu.be/Vv8JurFvuxk>