

Jumanji – Benvenuti nella giungla

Quattro normalissimi adolescenti si trovano in punizione per aver violato, ognuno in modo diverso, il regolamento scolastico. Gli viene affidato il compito di ripulire dal pattume accumulato negli anni in una stanza della propria scuola. Ed è proprio lì che abbandonato su una mensola trovano la console Jumanji, che una volta avviata gli farà selezionare degli avatar da impersonare, risucchiandoli però all'interno di una giungla reale e piena di pericoli. I quattro, calati nei corpi dei propri avatar, vengono coinvolti immediatamente nella sotto-narrazione del videogioco, e scoprono di dover superare delle prove, affrontare una serie di nemici per sconfiggere il villain che terrorizza l'intero universo di Jumanji, e così tornare alla propria vita.

Una cosa che non bisogna fare per godere a pieno di questo ***Jumanji – Benvenuti nella giungla*** è convincersi che si andrà ad assistere a un sequel dell'amatissimo film con Robin Williams. Difficile a farsi, visto che il titolo rimanda esplicitamente a quel mondo, eppure questa nuova pellicola ha il pregio di trarre dalla vecchia esclusivamente l'espedito narrativo che innesca l'avventura: quello del gioco da tavolo che risucchia le vite dei giocatori in un improbabile susseguirsi di sfortunati eventi. Peraltro sin dall'apertura quel pezzo d'artigianato del gioco che era Jumanji, si trasforma quasi diabolicamente in una console, per adattarsi ai tempi, rimpastando di fatto tutte le logiche dell'intera narrazione.

Queste premesse sono la salvezza dell'intero film, dato per spacciato da critica e pubblico, e che riesce invece a reinventare quell'universo del piccolo capolavoro di Joe Johnston, trasformandolo in qualcosa di completamente diverso (e che - per inciso - se non avesse voluto furbescamente far breccia in quella fetta di pubblico nostalgica e amante del primo film avrebbe potuto tranquillamente avere un altro titolo).

Il punto da cui parte la narrazione è l'idea di calare il modo narrativo cinematografico e i suoi strumenti dentro un mondo videoludico, sfruttando i punti di forza dell'uno e dell'altro, senza mai allentare la corda di un ritmo indavolato tra avventure e ironia, sostenute in modo eccelso dall'interpretazione dello statuario Dwayne Johnson, nei panni del ragazzino nerd Spencer e da un ottimo Jack Black, avatar di Bethany, avvenente ragazzina dipendente dai social network. Perciò l'espedito degli avatar incarnati dai protagonisti sviluppa un'intuizione intelligente, che ha lo scopo di far fronteggiare ai giovani adolescenti le proprie paure e le proprie debolezze, fornendogli un personaggio videoludico che incarna proprio quel punto di forza nel quale loro si percepiscono mancanti e inadeguati.

L'atmosfera è quella di un'avventura pura, a tratti addirittura banale, ma il sottofondo dominante ha l'anima di un percorso di formazione dei personaggi: proprio loro si mettono in gioco in contingenze di grande pericolo, sfruttando quelle capacità che non sapevano di possedere e puntando sulla costruzione di un'idea di sé più generosa e comprensiva, con l'aiuto della solidarietà e degli sguardi dei propri compagni.

Sul piano della caratterizzazione dei personaggi però il film si perde, maneggiando pericolosamente i buoni sentimenti e le soluzioni emotive facili e mancando miseramente il piano della delineazione dei twist psicologici dei personaggi, proposti in un'evoluzione di sé e del proprio approccio al mondo in modo veramente superficiale e frettoloso; quell'inaspettata

intuizione di profondità della formazione adolescenziale s'infrange così sull'onda delle banalità, come banale è il villain che terrorizza il mondo di Jumanji, del quale si fa fatica a ricordare nome e volto, debolmente costruito e ancora più raramente caratterizzato su schermo. Dall'altro lato la lunghezza del film non giova alla storia, che da un certo punto in poi incespica in logiche da videogame, nelle quali pesa la ripetitività delle strutture narrative, che si reiterano sempre uguali e rendono percepibile allo spettatore la necessità di una concretizzazione del finale.

Ma in fondo il tentativo di affermare ostentatamente una presa di distanze dal film originale è riuscito, possono essere felici gli ideatori e i realizzatori. E ancor di più il pubblico, che ad un'opera del genere non chiede altro che un sano intrattenimento, avventuroso e ironico al punto giusto, al quale prendere parte con la stessa spensieratezza con cui il film si concede anche quei momenti di scarsa credibilità, insieme a quegli inaspettati attimi di vero cinema che rendono la pellicola un'opera non così disprezzabile come ci si sarebbe aspettati.

Letizia Cilea

<https://www.youtube.com/watch?v=L7B1OYID9q8>