

The Lost Dinosaurs

Variazione in chiave avventurosa-fantastica dell'horror del punto di vista. Gli ingredienti sono gli stessi del film apripista del genere, almeno per quanto riguarda gli ultimi anni, *Paranormal Activity*. Soggettiva interna, legata a uno o più personaggi, moltiplicazioni dei punti di vista (in questo caso addirittura si registra la soggettiva di un cucciolo di dinosauro), realismo della narrazione, budget minimo. Per *The Lost Dinosaurs* la questione del budget è ovviamente fondamentale: perché qualche dinosauro o mostro bisognerà pur far vedere allo spettatore e perché, per forza di cose, la vicenda sarà per gran parte ambientata e girata in esterni con conseguente esborso di denaro. Il regista Sid Bennett, forte anche di un'esperienza simile per la televisione (è autore di diversi documentari sul mondo preistorico) ottiene il massimo con il minimo sforzo. Grazie a una moltiplicazioni di punti di vista e di mezzi tecnologici di ripresa (smartphone, telecamera, videocamera, pc) riesce a risparmiare molto sui mostri che si vedono, in diversi momenti, hanno un realismo accettabile ma sono sempre in movimento, spesso inafferrabili. Insomma: che non ci si aspetti le lunghe sequenze per così dire "contemplative" di *Jurassic Park* in cui Sam Neill, stupefatto, ammirava enormi creature realizzate magnificamente dagli effetti digitali. D'altro canto, si lavora molto sul già visto: la vicenda e i personaggi sono un mix tra *Indiana Jones* e *Jurassic Park* stesso e i cliché non mancano. La spedizione che si trasforma in un disastro; il rapporto burrascoso tra il padre archeologo e un figlio curioso e incosciente, la guida congolese (la storia è ambientata nel cuore dell'Africa) superstiziosa e preoccupata. Tutto già visto abbondantemente per cui all'arrivo delle varie creature l'effetto sorpresa è davvero poca cosa per uno spettatore che soffrirà anche per una mancanza totale di ironia da una parte e dall'altra di una cattiva gestione dei meccanismi della suspense e della tensione: diverse le sequenze telefonate tra cui, quella di bassa qualità in cui il "cattivo" riceve il benservito. Una regia pigra, che ripropone il vecchio schema di *Paranormal Activity* senza aggiungere novità stilistiche o di contenuto e un'azione non sempre coinvolgente: troppo poco per appassionarci alla vicenda., Simone Fortunato