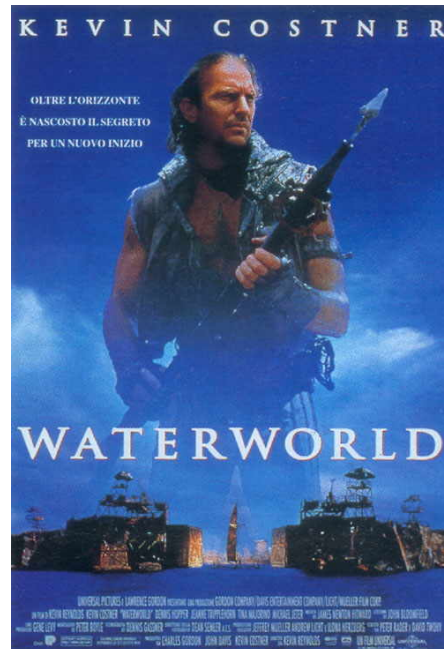
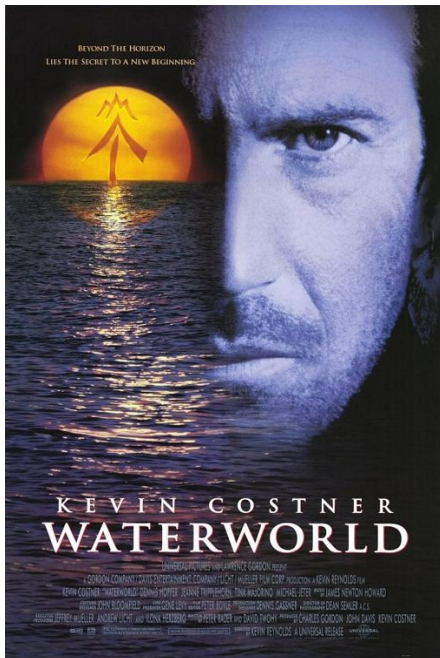




TITOLO	Waterworld – Mondo sommerso
REGIA	Kevin Reynolds
INTERPRETI	Kevin Costner, Jeanne Tripplehorn, Dennis Hopper, Tina Majorino, Jack Black, R.d. Call, David Finnegan, John Fleck, Neil Giuntoli, Michael Jeter
GENERE	Fantascienza
DURATA	135 min. - Colore
PRODUZIONE	USA - 1995
<i>Sull'immensa distesa d'acqua cui è ridotta la terra, veleggia col suo ingegnoso e possente trimarano Mariner, un avventuriero metà uomo metà pesce che vive di baratti. Non solo deve guardarsi dai colleghi furfanti ma anche dagli abitanti di un atollo artificiale i quali, scoperto che è un mutante, decidono di catturarlo. Sorte vuole che giungano gli Smokers, pirati feroci comandati dal bieco Diacono, che si spostano a bordo di natanti a motore ed hanno la base sulla famigerata petroliera Exxon Valdez. Costoro cercano di catturare Enola, una bimba con tatuata sulla schiena una misteriosa mappa che condurrebbe alla favolosa Dryland, la sospirata terraferma. Liberato da Helen, una giovane che fa da madre alla bimba, Mariner deve superare la sua misoginia che investe sia la bimba che la donna. Per sfamarle Mariner caccia un enorme squalo offrendosi quale esca, e familiarizza con la loquace bimba. Evitata fortunatamente un'altra trappola del Diacono, Mariner mostra con una campana subacquea una città sommersa all'incredula Helen. Ma intanto gli Smokers distruggono il trimarano e catturano Enola, portandola sulla petroliera. Fortuna che Gregor, un amico di Helen sfuggito all'attacco dell'atollo in mongolfiera, li soccorre. Poi Mariner si introduce da solo nella petroliera per liberare Enola ed ingaggia una furiosa lotta contro tutti, fino a far saltare la nave. Eliminato così il Diacono e utilizzando la mongolfiera, Mariner unitamente ad Helen, Enola e Gregor giunge finalmente a Dryland, dove trova morti in una capanna i genitori di Enola. La terra è lussureggiante e ricca di acque, ma Mariner sente che il suo destino è sul mare, dove si avvia solitario con una nuova imbarcazione</i>	

Kevin Costner, Tennis Hopper e Jeanne Tripplehorn sono i protagonisti di questa epica avventura che tiene col fiato sospeso fino all'ultimo minuto. Nel film la terra è stata coperta dall'acqua e la razza umana tenta di sopravvivere facendo uso di potenti motoscafi e città galleggianti costruite sull'acqua. Costner interpreta un navigatore solitario che si ritrova coinvolto in una lotta alla ricerca di una terra emersa.

Waterworld è una miscellanea di umorismo, straordinari effetti speciali e scene inquietanti, un action-movie divertentissimo e molto spettacolare.

Critica:



Che *Waterworld* fosse un film spettacolare lo avevamo capito dal soggetto, per altro attraente, nonché dall'enormità del budget - 200 milioni di dollari - cifra da capogiro che ha messo in moto una macchina produttiva dalle proporzioni inedite nella storia del cinema. Ma nonostante la star Kevin Costner, le spettacolari scenografie, le imbarcazioni futuristiche, i costumi, gli effetti speciali, le grandi esplosioni e chi

più ne ha più ne metta, alla fine del film viene da domandarsi: dove sono finiti tutti quei soldi?

Sicuramente ci sarà tra le centinaia di nomi che scorrono sui titoli di coda, qualche contabile che potrebbe, dati alla mano, fornirci un resoconto dettagliato di tutte le spese, ma non è questo che ci interessa. Poiché non è nostro interesse fare i conti nelle tasche altrui, ma invece parlare di cinema. La valutazione sull'impiego di così alte somme per questo film dunque non è di carattere morale. Più che altro è la sensazione apparentemente paradossale di avere visto in esso un film "povero" che induce a delle riflessioni inevitabili.

Waterworld incomincia con una buona esposizione dei suoi principali personaggi ed una visione di questo mondo post-apocalittico dove la terra è stata sommersa dal mare, che è suggestiva sia per lo stimolo che dà alla nostra immaginazione (qui la vera forza del soggetto) sia per le trovate sceno-tecniche come il bellissimo e ingegnoso trimarano portato da Kevin Costner che costituirebbe il sogno di qualsiasi appassionato di vela. E per tutto il primo atto ed anche parte del secondo, siamo immersi in questo nuovo mondo con la curiosità di chi vuole farsi guidare per mano per scoprire dove andremo a finire.



Purtroppo finiremo alla deriva. E' il caso di dirlo. Perche' nel momento in cui, a meta' del secondo atto, la storia entra nel vivo, Waterworld si rivela per quello che e'. Tutto



cio' che era stato costruito fino a quel momento si perde in un susseguirsi di cliché, e siamo dunque costretti a subire come spettatori situazioni e personaggi che abbiamo già visto centinaia di volte.

Esempio emblematico è la figura del cattivo interpretato da Dennis Hopper. Steven Spielberg e George Lucas ci avevano regalato una nuova visione dei grandi film d'avventura hollywoodiani, dove in 'Guerre Stellari' e in 'I predatori dell'arca perduta' i protagonisti della storia, anche nei momenti di maggior pericolo se ne uscivano con battute che sdrammatizzavano la situazione e dove i cattivi, oltre a spaventarci, ci facevano anche ridere. Ma sembra che molti autori di film d'azione americani da allora abbiano

adottato questo stile con la sola giustificazione che se ha funzionato per Spielberg e Lucas, funzionerà anche per loro. Così, il personaggio del cattivo in Waterworld, con le sue battute ironiche, la sua psicologia infantile di chi fa la guerra e uccide come se stesse giocando, funziona per poco tempo. Lo conosciamo già, era in tanti altri film ed ha il grosso limite di essere una macchietta, in un film, che malgrado la storia fantascientifica, era cominciato facendoci entrare piano piano in contatto con dei personaggi vivi, tridimensionali.

Viene da chiedersi allora se gli autori di Waterworld non abbiano avuto paura di seguire questa via fino in fondo, di sperimentare altre strade, (con un soggetto così, erano tante le possibilità) di rischiare insomma. E dunque se questa scelta come tante altre non sia tanto il frutto di un ragionamento drammaturgico quanto l'uniformarsi ad un cliché, un modello della quale si sono perse le motivazioni originali e le ragioni.

Infastidisce in Waterworld questa mancanza di idee, la scarsa ricerca di soluzioni nuove ad antiche tematiche. Ed ancor di più perché se nella prima parte gli autori ed il regista Kevin Reynolds creano delle aspettative, nella seconda parte del film le tradiscono completamente supplendo alla mancanza di un'idea coerente di cinema con una sfilza



interminabile di grandi battaglie nell'acqua farcite di effetti speciali. Così, tra un'esplosione ed un'altra, perdiamo contatto con i personaggi e di conseguenza perdiamo il nostro legame con il film, con le loro emozioni e dunque con le nostre.

Il personaggio di Costner, l'uomo-pesce, il 'mutante', come viene additato da coloro che poi salverà, e' forse il triste simbolo di questo film, anch'esso mutante: per meta' film, e per l'altro fumettone, inizialmente fatto di personaggi con una storia vera, tridimensionali, che nella seconda meta' del film si tramutano in figurini piatti quanto



lo schermo cinematografico. Naturalmente non si tratta qui di condannare il cinema spettacolare tout court. La spettacolarità, quando e' inserita in un contesto adeguato, non sostituisce nulla, ma può aggiungere, non nasconde, ma può rivelare.

Il cinema hollywoodiano non vive certo un periodo felice. Film come Waterworld, a nostro parere, contribuiscono enormemente a questa crisi. Il loro strapotere finanziario crea un consenso non meritato, e determina un impoverimento della nostra percezione critica.

Nel cinema non dovrebbero esistere fazioni e clan, non esistono film europei o film Americani, esiste

il buono e il cattivo cinema. Esiste soprattutto una storia lunga 100 anni, una memoria storica del grande cinema, del quale bisogna riappropriarsi con umiltà'.

Senza questa conoscenza anche con un budget di 200 milioni di dollari si rischia di fare un film povero.

Sebastiano Tecchio, *'www.tempimoderni.com'*

Scientificamente inattendibile, "Waterworld" è costato due anni di riprese in mare aperto e oltre 200 milioni di dollari, che all'epoca ne avevano fatto il film più costoso della storia del cinema. Con i suoi 90 milioni scarsi incassati negli Stati Uniti è a tutt'oggi uno dei più cocenti flop di Hollywood. Eppure, non fosse per l'enorme quantità di biglietti verdi che la Universal ha dovuto spendere per la sua realizzazione, non sarebbe un film disprezzabile. La pellicola regala infatti delle

ottime scene d'azione condite dalla giusta dose di ironia, e anche se risulta a tratti un po' ingenua e con un finale rivedibile, sa intrattenere e appassionare. Anche se a prima vista può sembrare semplicemente una versione riveduta e corretta di Mad Max, il personaggio protagonista di questo film è in realtà molto diverso da quello interpretato da Mel Gibson. La differenza sta nel tono della pellicola stessa, voluta dal Costner produttore ed orchestrata dagli sceneggiatori Peter Rader e David Twohy (in seguito regista dell'apprezzato horror fantascientifico "Pitch Black") e dal Kevin Reynolds di "Robin Hood principe dei ladri". Mariner ha un codice d'onore che rispetta a tutti i costi (a volte con esiti ridicoli: rischia la vita piuttosto che colpire un cattivo alle spalle) e le sue



azioni non generano mai effetti davvero violenti. In questo ruolo Costner è la scelta perfetta: nonostante la buona presenza di Dennis Hopper, Jeanne Tripplehorn e della piccola Tina Majorino, è lui che regge il film, non solo con la recitazione ma anche con il carisma che ancora lo accompagnava in quello che era un buon momento della sua carriera, che sarebbe però precipitata ad alta velocità di lì a poco.

Alberto Cassani, *'Film&Chips'*, 10 maggio 2003

Forse è un argomento per addetti ai lavori, ma fino a quanto *Waterworld* è un flop commerciale? O non è invece il



grande trionfatore della stagione, il kolossal hollywoodiano della miglior tradizione con l'avventura "impressionante" (ma adatta anche ai più giovani), il fascino misterioso del (non)eroe-divo (Kevin Costner, anche "folle" producer), i clamorosi travagli produttivi che hanno reclamizzato (e in parte affossato) il cammino realizzativo del film? L'aura

"mitica" di *Waterworld* parte da qui: le riprese effettuate in situazioni d'emergenza sul gigantesco set galleggiante in balia dei fortunali delle Hawaii, la sovrabbondanza di effetti speciali, tra modellini in miniatura e schermi blu sottomarini (la lunga sequenza in immersione), maxi-riproduzioni ed elaborazioni al computer (l'enorme ponte della petroliera e l'oceano fittizio che la circonda), il budget da record ripetutamente "sforato" (fino a superare i 175 milioni di dollari), la fuga indispettita del regista Kevin Reynolds che ha abbandonato alla fine il set, lasciando la conclusione dei lavori (montaggio compreso) nella mani dell'amico-nemico Costner.

Ma, al di là delle voci sulla pre-confezione (e alcune malignamente "pre-confezionate": sembra che il grande Kevin non sia molto amato dai media americani), la scia emozionale che accompagna *Waterworld* nasce tutta dalla tensione futuribile del racconto che descrive con indiscussa



suggerizione un mondo post-apocalittico completamente ricoperto d'acqua, dove gli esseri umani sono abbruttiti naufraghi della civiltà, rifugiati su isole artificiali di metallo e detriti, dove la minaccia imminente è costituita dalle bande degli Smokers guidati a feroci scorribande dal sanguinario Diacono (Dennis Hopper) e dove l'unica speranza per un domani migliore si chiama Dryland, la "terra secca" dell'utopia,

estremo atollo naturale non ancora sprofondato nel mare senza fine. E Kevin? Lui è il Mariner solitario, l'uomo-simbolo del medioevo acquatico prossimo venturo, che solca l'oceano sul suo super-trimarano (dati tecnici? 18 metri di stazza con vela da 26 metri e velocità di oltre 30 nodi!), affidandosi alla propria intraprendenza, a strani



marchingegni ecologico-riciclatori ed alla mutazione naturale che, rendendolo "diverso" tra i suoi simili, gli ha fornito branchie e piedi palmati adatti all'ambiente. Scettico e burbero, coraggioso e leale, Kevin-Mariner cede infine alla socializzazione con i buoni di turno (lei, la Jeanne Tripplehorn di *Basic Instinct*, è un po' opaca; più significativa, anche per il tatuaggio-mappa che ha sulla schiena, la piccola Tina Majorino

nel ruolo della petulante Enola) e accetta il ruolo di messia della "terra promessa", accompagnando il pubblico in un'avventura dal ritmo vertiginoso, coreografata da scenari spettacolari (con esplosioni e iperviolenza da fumetto), avara di "magia" epica ma prodiga di scontri avvincenti, di invenzioni narrative divertenti e divertite.

Waterworld insomma, senza arrivare al capolavoro, è sicuramente un'entusiasmante macchina da cinema: per essere perfetto avrebbe avuto bisogno probabilmente della regia ispirata e "selvaggia" di un autore australiano (il modello, in fondo, è sempre *Interceptor-Mad Max*), ma in quel caso, forse, il mutante-Mariner sarebbe stato ironicamente destinato ad un acquario. E super-Kevin non poteva finire così.

Ezio Leoni, 'www.movieconnection.it', 24 settembre 1995

Conosciamo, perché a questi livelli promozionali anche le notizie più sciagurate fanno ormai brodo, tutte le disavventure dell'ultimo Reynolds - Costner: un budget così spropositato da far inorridire i pur disinibiti finanziatori di Hollywood, quelli abituati a battere ogni sei mesi i propri record; dei sorpassi durante le riprese così imponenti da obbligare i produttori a far chiudere baracca e burattini. Poi, come non bastasse per un'opera che dovrebbe più o meno quadruplicare gli incassi di un *JURASSIC PARK* per rientrare nei costi, delle critiche assai tiepide da parte della critica americana.



Ebbene, anche se ciò non porterà ahimè la minima paglia al fienile dei nostri due Kevin, diciamo subito che: a) i soldi spesi per WATERWORLD si vedono tutti; b) il film è tutt'altro che da buttare. Non è l'acqua - anche questo è ormai arcinoto - che



manca in WATERWORLD: in seguito alla nostra trascuratezza le calotte polari si sono ormai sciolte, gli oceani sono dilagati, agli uomini non rimane che sopravvivere riciclando la propria orina su qualche vascello obsoleto, o tentare di difendersi dalle scorribande degli ultimi a morire -come sempre i delinquenti su degli strani atolli fortificati alla meno peggio. Per un pugno del buon vecchio, odoroso terriccio si è infatti prontissimi a scannarsi a vicenda. Mentre per i pochi

sopravvissuti, la terra ferma (ormai chiamata Dryland) è un mito del quale si favoleggia, un miraggio che giustifica qualsiasi mascalzonata. Figuriamoci quelle inventate dal cattivissimo Dennis Hopper, e dai suoi ecologicamente dannati Smokers per impossessarsi della mappa dell'itinerario tatuata sulla pelle della piccola protetta dal bel Kevin. L'aria che tira, insomma, è un po' quella della celebre serie dei MADMAX: un western da passato-prossimo fantascientifico, la rincorsa dei banditi ormai barbari al gruppetto di sopravvissuti che dovrebbe garantire la preservazione del barlume di civiltà. Costumi, armi, marchingegni da archeologia industriale, futurismo sgangherato di un Giulio Verne rivisitato da una rivista di fumetti in crisi di valori.

Se in tanta dovizia di orpelli George Miller si abbandonava al piacere dell'iperrealismo più sfrenato esasperando giocosamente ogni elemento espressivo a propria disposizione, Kevin Costner -lo sappiamo dai tempi di BALLI COI LUPI- aspira ad altre dimensioni; e così dev'essere per il suo collaboratore Kevin Reynolds, eterna promessa dopo l'esordio promettente di FANDANGO e di ANIMALE DA GUERRA.

Proprio come l'eroe di BALLA COI LUPI, allora, quello di WATERWORLD, il mutante Mariner ormai mezzo uomo e mezzo pesce provvisto di branchie che gli permettono di



sfuggire ai malvagi nelle profondità marine, aspirerà all'eterno sogno americano, ma rivisitato alla Costner: deciso, come il protagonista del "Deserto dei tartari" a visitare i confini estremi della terra e della civiltà, quella Nuova Frontiera che, se non è più

quella dei pionieri di Ford egualmente ci attira ai limiti sempre vertiginosi della conoscenza.



Come nel film precedente, per intraprendere questo viaggio altrettanto mentale che fisico, l'autore deve far piazza pulita di tutto ciò che ha occupato la nostra memoria, a cominciare da quella cinematografica. Allora, il fortino semi distrutto, i recinti che una volta contenevano del bestiame, i vaghi resti di una miniera; tutte vestigia di un'epoca (e di un modo di far cinema) sepolti nella nostra cultura. Qui, i resti di ciò che una volta doveva essere un porto, con i suoi

ormeggi, i bar, gli spacci; e tutta la chincaglieria di una civiltà scomparsa che il navigatore-mercante si porta nella stiva del suo fantascientifico quanto traballante trimarano.

A partire da questa intuizione del ricominciare da zero Costner costruiva in BALLA COI LUPI un semplice, progressivo ed ammirevole viaggio nella conoscenza; con il rigore del documentario etnografico, la semplicità e la generosità con non disdegnava di sconfinare coraggiosamente nel fantastico. Tutto ciò gli funziona assai meno in WATERWORLD, e non soltanto perché si riferisce ai fumetti piuttosto che alla sopravvivenza delle minoranze etniche: ma forse perché distratto, come succede in questi casi, dall'invadenza delle preoccupazioni budgetarie. Oppure addirittura obbligato - come insinuano i maligni - ad arrangiarsi di concludere le sue storie con il materiale a disposizione al momento dell'interruzione.

Fatto sta che a WATERWORLD manca quell'elemento portante che strutturava la semplice progressione del primo lungometraggio di Costner: la progressione di una vicenda, l'approfondimento di una psicologia, anche solo l'unità di tono di una pellicola che inizia e si conclude alla ricerca del delirio visionario, per accontentarsi, in tutta la parte centrale, delle simpatiche e risapute mondanità della commedia sentimentale. Genere: guarda che lui in fondo è un bonaccione, e finiranno per volersi tutti bene.

Rimane il fatto che una buona parte del film è non soltanto divertente e dinamica: ma rivela costantemente l'esistenza di ciò che costituisce l'anima imprescindibile di ogni film, l'esigenza, la qualità di uno sguardo.

Fabio Fumagalli, 'RTSI.ch', 3 ottobre 1995



(a cura di Enzo Piersigilli)