

# Sucker Punch

Inviato da Nicola Picchi  
mercoledì 23 marzo 2011

Sucker Punch

Titolo originale: Sucker Punch

USA: 2011. Regia di: Zack Snyder

Genere: Fantasy

Durata: 105'

Interpreti: Jon Hamm, Emily Browning, Vanessa Hudgens, Jamie Chung, Carla Gugino, Jena Malone, Abbie Cornish, Scott Glenn, Oscar Isaac, Danny Bristol

Sito web ufficiale: [www.suckerpunchmovie.warnerbros.com](http://www.suckerpunchmovie.warnerbros.com)

Sito web italiano: [www.suckerpunch.it](http://www.suckerpunch.it)

Nelle sale

dal: 25/03/2011

Voto: 7

Trailer

Recensione di: Nicola Picchi

L'aggettivo ideale: Onirico

Scarica il Pressbook del film

Sucker Punch su Facebook

Nell'America degli anni '60, la giovane Babydoll viene rinchiusa dal perfido patrigno in un ospedale psichiatrico nel Vermont. In attesa di subire una lobotomia, progetta un piano di fuga coinvolgendo altre quattro ragazze, Sweet Pea, Rocket, Amber e Blondie.

Zack Snyder possiede un talento essenzialmente visivo ed è, da questo punto di vista, il più creativo tra i registi del cinema americano contemporaneo.

In "300", novello Leni Riefensthal in salsa peplum, fondeva il taglio grafico delle tavole di Frank Miller con la pittura pompiere di un Bouguereau, rasoiata da una cascata di effetti digitali ai limiti del kitsch, mentre i dylaniani titoli di testa di "Watchmen" rimangono tuttora memorabili.

Quest'ultimo film, il primo nato da un soggetto originale del regista, è uno zibaldone che assorbe e rigenera tutte le suggestioni della cultura pop contemporanea, in primis il movimento del "Pop Surrealism" di artisti quali Mark Ryden e Marion Peck, nato dal coacervo di sottoculture dell'underground americano, e di cui "Sucker Punch" può essere considerato un po' l'equivalente cinematografico.

Ed è solo l'inizio, perché tra i materiali riversati in questa ribollente fucina non mancano le guerriere nipponiche alla Sasori, innumerevoli illustratori fantasy d'oltreoceano, suggestioni videoludiche, gli anime giapponesi e persino il glorioso "Métal Hurlant" di Druiet e Moebius. Un distillato di estrema complessità che sfugge alle maglie del cinema ottuso che ad

Hollywood va per la maggiore, riuscendo ad essere molto personale pur nell'eterogeneità delle fonti.

“Sucker Punch” è una favola dark, e delle favole conserva l'architettura e le convenzioni. Babydoll deve superare una serie di prove iniziatiche recuperando cinque, importantissimi oggetti il cui utilizzo le restituirà la libertà: una mappa, un coltello, una chiave, un accendino e un quinto elemento non specificato.

Secondo quanto teorizzato da Propp, la ragazza è coadiuvata da un “aiutante magico”, che si incarna di volta in volta in monaco zen, pilota di caccia, soldato e persino conducente di autobus.

Questa figura, che rappresenta anche un “padre” buono contrapposto al patrigno malvagio, le fornisce indicazioni preziose per completare le sue quest, che si svolgono in mondi alternativi. Altre realtà che Babydoll costruisce con il potere della sua fantasia per evadere dall'angosciante realtà del manicomio.

La prima, figura speculare della casa di cura, è un bordello d'alto bordo, gestito da Blue (nella realtà, un infermiere) e Madame Gorski (una psichiatra), dove le ragazze attendono l'arrivo del misterioso e temuto High Roller. Da qui si avventurano in altri universi, ognuno con le proprie peculiarità, attingendo ad un immaginario fecondato dalla cultura pop.

L'onirico non si configura secondo i dettami dell'inconscio, ma secondo quelli della cultura di massa. Quattro set differenti, uno ogni oggetto, e quattro generi diversi da scardinare.

Un tempio buddista, in cui Babydoll affronterà dei mostruosi samurai bronzei, le tempeste d'acciaio della I Guerra Mondiale in versione steampunk, con tanto di zeppelin, soldati zombie e Mech stile “Yattaman”, un castello assediato da orchi e goblin, con un drago da far invidia allo Smaug di Tolkien, e un lontano pianeta, dove le ragazze guerriere dovranno battersi contro un'orda di cyborg.

Naturalmente ogni oggetto assume forme differenti da quelle reali, e così l'accendino diventerà fuoco di drago, il coltello un ordigno da disinnescare e così via. La fotografia di Larry Fong, collaboratore abituale del regista, utilizza toni lividi e freddi per il manicomio, caldi e ambrati per il fantasy, sepiati per le trincee della I Guerra Mondiale, esaltando ogni mondo con una diversa palette cromatica.

L'incipit, sulle note di una melanconica versione di “Sweet Dreams”, è indicativo dell'utilizzo aggressivo della colonna sonora. Ogni quest è infatti accompagnata da un differente brano musicale, da Bjork a Iggy Pop, le cui note definiscono il ritmo del montaggio, e questo senza rischiare il vituperato effetto videoclip.

Alcune raffinatezze, come le piante dei vari edifici che riproducono quella della casa di cura, o la storia incisa sulla lama del wakizashi di Babydoll passano francamente inosservate nel marasma generale, ma sono indice di apprezzabile ossessività. Molto efficace Emily Browning nelle vesti di Babydoll, mentre il comparto tecnico, ovviamente di prim'ordine, comprende le suggestive scenografie di Rick Carter (Avatar), i riuscitissimi effetti visivi di John Desjardin (Matrix) e gli elaborati costumi di Michael Wilkinson, che utilizzano con originalità elementi di epoche diverse.

Ma chi è davvero il narratore di questa storia? Allo spettatore il compito di assaporare il colpo di coda finale, avvisando che la morale della favola è ben poca cosa. Quello che conta è che siamo autorizzati a leggere la figura di Babydoll come una metafora dell'artista, e quindi dello stesso Snyder, demiurgo di mondi fantastici creati con il potere dell'immaginazione.