



Il film *Deathwatch* non ci ha convinti

## Descrizione

Prima guerra mondiale: un gruppo di soldati inglesi attraversa un banco di nebbia e si ritrova all'interno delle linee nemiche tedesche. Occupando il posto si renderanno conto di non essere soli...

**In breve. Ibrido tra film di guerra e horror abbastanza originale nei presupposti, quanto ordinario e quasi prevedibile nello svolgimento.**

Girato in sei settimane dal regista Michael Basset, questo film presenta una doppia faccia: se l'idea di fondo sembra eccellente, è piuttosto implicita nel titolo stesso, titolo che fa capire troppo in anticipo cosa sia successo e perchè. Partendo da questo presupposto (e da personaggi ben interpretati, quanto scontati da mettere in ordine nel *body count*), il giudizio deve tenere in conto gli aspetti positivi (pochi) quanto quelli negativi (non pochi).

Le numerose riletture che sono state offerte del film, in ogni caso (Wikipedia ne conta addirittura cinque diverse!), sembrano probabilmente più vanità da cinefili che altro: non per altro, ma se un film del genere – nella sua sostanziale linearità e richiami sempre attentissimi a farsi capire dal vituperato “grande pubblico” – scomodasse significativamente riferimenti mistico-biblici... parleremmo semplicemente di un *altro* film, di un'altra storia; forse anche di un altro regista. E a quel punto dovremmo dire che lavori criptici come [Begotten](#) (che è un film dichiaratamente poco comprensibile ambientato in uno scenario del tutto astratto, un po' come avviene nella trincea isolata da qualsiasi altra cosa) o meglio ancora [Baskin](#) (che presenta un buon grado di analogie con *Deathwatch*, ma viene sviluppato in modo molto più coinvolgente) siano dei capolavori. Ovviamente non è così, perchè bisogna sempre tenere in conto una varietà di aspetti legati alla narrazione (che in *Deathwatch* è tanto fluida da scorrerti addosso senza lasciarti granchè), alle interpretazioni degli attori (notevoli quanto poco credibili, per certi aspetti) alla fotografia ed all'ambientazione sulfurea (quella sì, interessante quanto “interattiva” con la narrazione stesse: la terra diventa l'orrore per eccellenza, e questo perchè contiene la morte, e finisce per assorbire e richiamare tutti a sè: forse proprio questa idea è quella



---

sviluppata meglio).

Se è vero che Basset era qui all'opera prima (e questo va tenuto in conto, per non incattivire più del necessario la critica), riesce comunque a girare con dovizia di particolari, dotando *Deathwatch* di un'estetica tra l'horror viscerale (fango, sangue, lacerazioni) ed il film di guerra più classico (*Platoon* e via dicendo). In definitiva, però, la visione tende ad appesantirsi durante lo svolgimento, almeno questa è la sensazione che ne ho avuto personalmente, e mi pare che questo film possa essere il tipico esempio di bella idea sviluppata in modo non eccezionale. *Deathwatch* non trova una dimensione propria, apparentemente, e cerca di barcamenarsi tra due generi (l'horror moderno ed il film di guerra) senza riuscire a decidere mai cosa essere. Nel finale succede anche di peggio, perchè sembra si voglia forzare una conclusione positiva nonostante il nichilismo di tutti i minuti precedenti: è questo, in fondo, l'autentico ago della bilancia per stabilire cosa si sia visto, e perchè.

Nella fase conclusiva, infatti, nonostante qualche trovata di livello (tra cui forse una citazione implicita di [Hellraiser](#)) l'enfasi orrorifica finisce per diluirsi in una conclusione scontata, per quanto, per certi versi, si cerchi di impreziosirla e raffinarla con il riferimento ad una sorta di realtà multi-dimensionale, che risulta, a conti fatti, poco comprensibile ai più. Ed è per questo che *Deathwatch* non può ricevere una valutazione positiva: perchè parte da presupposti interessantissimi ma si perde per strada, con ritmo altalenante e soffermandosi troppo sull'aspetto interiore e sentimentale dei personaggi. Nel farlo, mostra una visione della guerra lacerante quanto troppo nei canoni del genere e, soprattutto, sembra voler usare l'horror come mezzo (e non come fine). Uno strumento come un altro, insomma, per raccontare gli orrori della Prima Guerra Mondiale e di un gruppo di soldati che non riesce a rassegnarsi alla propria fine: ma questo, alla fine, non sembra un merito nonostante l'impianto regga e, anche se solo in parte, riesca a coinvolgere.

## Categoria

1. Recensioni

## Tag

1. FOBIE\_

## Data di creazione

26/03/2023

## Autore

cipollers