



The Den: chat-roulette e serial killer dal dark web

Descrizione

Elizabeth è una studentessa universitaria incaricata di studiare un campione di persone che interagiscono con una chat-roulette, ovvero una videochat ad interlocutori casuali (*The Den* potrebbe tradursi come “il covo”); dopo aver incontrato persone di ogni genere, assiste ad un omicidio in diretta.

In breve. Un serial killer che si annida nel dark web: è questa l'idea alla base di uno slasher modernizzato, “ambientato” quasi interamente in una chat. Può sembrare banalotto, ma non lo è.

La caratteristica principale di *The Den* è che la maggiorparte del film – non tutto – viene ripreso dall'interno di una chat, quindi mediante schermi di Mac e di smartphone. Siamo di fronte ad uno degli archetipi meglio realizzati di quella che a breve sarebbe diventata una tendenza – gli horror “virtualizzati” – da [Unfriended](#) (che è simile in tanti aspetti) fino ad un precedente altrettanto interessante: l'ingiustamente sottovalutato [Smiley](#) (che condivide la presenza di Melanie Papalia come attrice).

Ogni cinefilo che si rispetti diffiderà per forza di cose da un film girato in webcam, ma questo soprattutto per una forma di legittimo “purismo” (qui parzialmente ingiustificato: i mezzi visivi non latitano, e non c'è monotonia), ma soprattutto memore del precedente argentiano de “*Il cartaiò*“, storia di un killer su internet con videopoker non troppo amato dai fan, quanto immensamente premonitore del filone (è un film del 2004, un anno in cui neanche esistevano cam in HD).



Se da un lato la visione di un omicidio in webcam sembra poveristica quanto improbabile o voyeuristica (la protagonista assiste ad uno *snuff* in diretta, ed è questo che farà degenerare la storia), è la **tecnologia ad essere la vera protagonista**: fin dall'inizio, infatti, finiamo per curiosare via computer tra i vari momenti privati della giornata di Elizabeth, anche quando non sta facendo alcuna ricerca – testandone così umore, sentimenti e legami con l'esterno.

Tutte cose che non vedremo in questa veste con una telecamera ordinaria, e che viene affidata a situazioni realistiche, forse al limite del semplicistico quanto “appetitive” per lo spettatore, il quale ha la sensazione di spiare davvero nella vita intrigante e nei segreti di una ragazza. Del resto se la parvenza vuole essere quella di *real life*, o esperimento di vita vissuta che chiunque potrebbe vivere (le chat roulette esistono sul serio, e sono un'esperienza dai tratti effettivamente inquietanti), resta una considerazione di fondo sul fatto che ad Elizabeth piaccia *davvero* scoprire il “lato oscuro” delle stesse, al di là del fatto che ci sia una borsa di studio a finanziarla. Ed il pubblico è messo davanti a questa situazione *prima* di qualsiasi altra considerazione, e prima della rivelazione – totalmente realistica – di ciò che si nasconde dietro i delitti. *The Den* è soltanto un software, un mezzo che porta (non è chiaro se incidentalmente o volutamente) alla morte ed alla sua osservazione morbosa.

L'aspetto hacker, in questo dilagare di tecnologia quotidiana, è quello che finisce per spaventare sul serio col trascorrere dei fotogrammi: una tecnologia che sembra ribellarsi al controllo della protagonista, non solo riattivandosi autonomamente – ma anche registrandola a sua insaputa ed inviando i filmati via email. Se tutto questo poteva sembrare fantascientifico anni fa, con lo sviluppo tecnologico di oggi sappiamo che tutto ciò è non solo possibile, ma già successo: si pensi ai software [RAT](#), ai ricatti online con video intimi, ai software di controllo remoto o alle attività di spionaggio di chi produce di malware.

La stessa protagonista, del resto, finisce vittima di un [clickjacking](#), seppur ciò in realtà possa avvenire in casistiche circoscritte (per fortuna). A questo punto, in ottica modernizzatrice del genere, qualsiasi zombi o irrealistico *villain* dovrebbe farsi da parte in favore di questo orrore (quantomeno filosoficamente) *cyberpunk*, calato in una fantascienza che viviamo e che ci illude con il mito più difficile da combattere: quello dell'esistenza di un “mondo virtuale” (vedi la polizia che non dà importanza alle denunce di Elizabeth), quando si tratta più propriamente di un mondo **interconnesso**.

Del resto se si pensa allo sviluppo della trama, c'è qualche feeling che potrebbe richiamare [Hostel](#), un film in parte degradato da un'etichetta semplicistica (*torture porn*), ed a cui il regista sembra essersi ispirato per più di un aspetto. Forse è proprio quest'ultimo, un virtuale che diventa realtà, a rendere il film nettamente superiore a qualsiasi altro epigono del *virtual horror*.

Da un punto di vista di collocazione di genere, *The Den* si colloca a pieno diritto nello **slasher modernizzato**, dove le componenti di base sono quelle di sempre (il college, il killer di ragazzi), giusto posizionate in una moderna videochat. Il richiamo al sottogenere inventato – tra gli altri – da [Non aprite quella porta](#) sembra adeguato, del resto, se si pensa ad un killer dalle fattezze vagamente simili a Leatherface. Al tempo stesso, Donohue insiste parecchio



sull'aspetto "guardone" della trama non a sproposito, utilizzando telecamere non convenzionali (a circuito chiuso, portatili, di uno smartphone, di un PC) come unico "occhio" per conoscere la realtà, conferendo peraltro un vantaggio enorme al killer, che si annida tra esse e che agisce come un "Grande Fratello" (vede tutto senza essere quasi mai visto).

Questo lo porta registivamente ad abusarne anche quando non sarebbe necessario, ma tutto sommato riesce a risolvere in modo eccellente quasi ogni scena, fino ad un finale in crescendo e ad una discreta sorpresa conclusiva. Sarebbe bello pensare di aver di fronte una vera, nuova generazione di horror che parta da qui, ma Zachary Donohue è al suo primo – e ad oggi unico – lungometraggio: meglio andarci cauti prima di parlare di un vero e proprio *cult*, ma sicuramente si tratta di un ottimo horror passato inosservato ai più, di cui probabilmente riconosceremo i meriti solo tra qualche tempo.

Categoria

1. Recensioni

Tag

1. BRIVIDI_
2. FOBIE_
3. REALTÀ VIRTUALE_

lipercubo.it

Data di creazione

25/04/2023

Autore

cipollers