



Unfriended: tra horror, webcam e social network

Descrizione

Una *videochat* collettiva tra amici del *college* degenera, non appena un misterioso *account* si aggiunge alla conversazione, minacciando e seminando il panico.

In breve. Per certi versi è uno dei migliori *mockumentary* sovranaturali mai girati: narrazione pura, per quanto sia una sofferenza vederla relegata ad una minuscola chat, in molti passaggi, che viene puramente affidata ai *social* ed interamente ambientata dentro un computer (Youtube, Mac OS, Facebook, Skype come mezzi di comunicazione – e di condizionamento – del prossimo). Si lascia guardare fino alla fine, nonostante una parte visiva vagamente soffocante.

Unfriended è l'horror ambientato dentro il computer, ovvero il Macbook Air della protagonista, Blaire: tutto inizia con la visione di un video *snuff* (il suicidio di una ragazza), una videochiamata al fidanzato su Skype, chiacchiere tra amici e così via. Quello che vediamo avviene sempre attraverso lo schermo della ragazza, e viene inesorabilmente filtrato dal computer. Nella videochat compare un utente che sembra un bot, immediatamente sbattuto fuori dai protagonisti, che però rientra continuamente e sembra avere un atteggiamento inquietante. Dopo lo scetticismo iniziale, infatti, il *villain* non solo li minaccia, ma mostra di **conoscere i loro segreti più imbarazzanti**: video girati di nascosto, foto intime e via dicendo (se fosse una sorta di allegoria dei vari casi di *revenge porn*, sarebbe perfetta).

L'idea di relegare l'intera **dimensione narrativa alla chat di Skype** può sembrare bizzarra, anche perchè si tratta di un film legato ai dialoghi, pochissimo all'azione (per quello che si vede, chi si muove troppo dall'inquadratura della propria webcam non avrà vita facile, nè lunga) e tanto alla parola (intesa come chat). Il punto non è tanto il *come*, ma il *cosa*: e per quanto questa presa di posizione possa sembrare fracomoda per giustificare anche i più nefasti *z-movie*, è fondamentale per recepire ciò che questo *mockumentary* prova a trasmetterci. I cambi di scena, il montaggio, le sequenze e gli ammiccamenti tra personaggi sono interamente affidati al *multitasking*: questo aspetto è interessante quanto originale, e va



accettato a prescindere – altrimenti non si riuscirà ad arrivare alla fine senza maledire chi ce l'ha consigliato.

Unfriended sostanzialmente funziona e tiene in tensione lo spettatore, nonostante finisca per essere **paradossale** (per non dire *ricorsivo*) che il pubblico guardi un film ambientato in un computer -usando a sua volta un computer: questo non aiuta a cogliere certe sfumature. Infatti è importante sapere che molti dettagli indispensabili per capire la storia sono affidati **a minuscole chat** – neanche tradotte in italiano, almeno nella versione che ho visto. Per cui, come si suol dire su *La settimana enigmistica*, aguzzate la vista – e in bocca al lupo, in un certo senso.

Nonostante questo dettaglio che rende forse un po' scomoda la visione, *Unfriended* resta un buon film – per quanto non sia un vero e proprio capolavoro del genere, è superiore alla media del sottogenere (che in molti casi sono riconducibili ad una sequenza senza logica di *jump scares*). Alla fine dei titoli di coda, per dire, nonostante le velleità forzose da film *snuff* e la buona caratterizzazione “spiritica” della storia, **una scritta ci avvisa che tutti i personaggi citati non sono reali**: insomma, abbiamo solo visto un film. Un po' didascalico, secondo me – come a dire: *ehi, abbiamo scherzato*. Trovo questa cosa non proprio esaltante, e credo che questo faccia sospettare che sono passati i tempi in cui [Wes Craven](#), con i suoi feroci saggi cinematografici *homo homini lupus*, era in grado di spaventarti fin dalla prima scena, anticipandoti che avresti visto “una storia vera” (che poi non era tale) e soprattutto **facendotelo credere per decenni**. Del resto qui, oggi, siamo su Facebook – e siamo più superficiali, *sexy*, presunti interessanti, meno interessati a queste *storiacce* e più ricchi di pregi di quanto vorremmo credere. Mi viene in mente anche un film più recente (sempre con la pretesa di essere una storia vera) quale [Antrum](#), il quale cerca addirittura di convincere il pubblico che guardarlo possa materialmente nuocergli. Il tutto a testimonianza di come certo horror moderno debba, per forza di cose, prendersi sul serio, anche a costo di risultare greve o stucchevole. Per questo motivo, in definitiva, tantissimi parleranno per anni del film di Amato e Laicini, mentre probabilmente *Unfriended*, anche per questo suo **auto-disinnescarsi**, finirà per essere meno evocato e citato.



Quello che non bisognerebbe fare, peraltro, è sopravvalutare lavori del genere (cosa che una certa critica *nerdy* tende a fare), quanto relegarli ad una più corretta **dimensione sperimentale**, quella di un horror che prova legittimamente ad aggiornarsi secondo le nuove tecnologie, con il rischio (consapevole, credo) di far venire il mal di mare allo spettatore. Per chi è abituato alle coreografie di Cronenberg e alle trovate di Mario Bava questo lavoro potrà sembrare **fuori dal mondo**, ma cambiano i tempi: se prima il *mockumentary* era [The Blair Witch Project](#), oggi è probabilmente coerente (per non dire giusto) che il cinema dia spazio all'era *social*, e ne mostri le degenerazioni in questi termini. Se la mettiamo su questo piano, a questo punto, bisognerebbe per coerenza **rivalutare (tanto per dire) Il cartaiolo di Dario Argento**, che acerte soluzioni, come quella di mostrare gli omicidi in diretta webcam, era arrivato già nel 2004; opera però – quest'ultima – ritenuta quasi unanimemente debole, proprio per via delle dinamiche argentine più vivide sacrificate, in un certo senso, dai pochissimi (per l'epoca) pixel di una webcam.

In *Unfriended* non sarebbe dispiaciuta un'alternanza frenetica (alla Rob Zombi, per capirci) tra scene dal vivo – magari in presa diretta – e videochat, ma rispetto comunque la coraggiosa scelta del regista, e devo riconoscere che gli spunti positivi non mancano: *Unfriended* offre, tra uno spavento e l'altro, una riflessione seria sul **cyberbullismo**, su come vivere il sesso online, sui rapporti “virtuali” e **sul modo facilone di intendere internet** da parte di molti giovani di tutto il mondo. Nonostante il taglio giovanilistico, gli ammiccamenti iniziali al cyber-sex ed alle goliardate alla Porky's, **la struttura narrativa è molto solida**, visto che la situazione assurdamente claustrofobica tra i protagonisti offre l'occasione per metterne alla prova piccole ipocrisie, segreti e reali rapporti interpersonali. Forse Argento, all'epoca, non aveva abbastanza tecnologia per esprimersi (non ho trovato dati precisi in merito, ma con una webcam difficilmente si poteva andare oltre i 640x480 px), e sicuramente l'intuizione è stata giusta anche lì ed andrebbe, quantomeno, riconosciuto apertamente anche dalla critica.

Unfriended (come l'originalissimo [Cam](#), il sostanzialmente simile [Smiley](#) e mi viene in mente anche la bella trilogia di [V/H/S](#)) va relegato con massimo rispetto possibile all'*indie horror* a basso costo, riservato ad una nicchia che riusciremo ad apprezzare e capire completamente tra molti anni (forse), un po' come è successo con la riscoperta dei b-movie anni '70 ed '80 da parte di Tarantino e Rodriguez.

Sarà interessante scoprire, nel frattempo, come un lavoro del genere possa essere preso a modello per sviluppare qualcosa di nuovo che, ad oggi, è impossibile da immaginare: un *Tron* ambientato nel dark web? Un *War Games* attualizzato con smartphone? Un [Brazil](#) in cui le persone saranno schiavizzate da una tecnologia cloud? Anche solo per queste suggestioni, *Unfriended* meriterebbe di essere visto almeno una volta nella vita.

Data

23/02/2024