

# "Ralph Spaccatutto" di Rich Moore, call of duty dell'amicizia - USCITA IN DVD

Data: 4 ottobre 2013 | Autore: Antonio Maiorino



Ralph Spaccatutto di Rich Moore - La recensione. Rich Moore, di nome e di fatto: ricco, infatti, è il dolcissimo pastiche visivo del co-regista di molti episodi di *The Simpsons* e *Futurama*, quel Ralph Spaccatutto della Disney uscito al cinema a Natale 2012 ed approdato in questi giorni in dvd e Blu-Ray. Girato in animazione 3D digitale, avrà solazzato non poco gli smanettoni degli arcade ed i bambini: eppure, come l'animazione di qualità, è un prodotto trasversale, una storia d'amicizia universale alla quale è severamente vietato confinarsi nel game over di un "riservato agli under 14".

[MORE]

La musica è finita, gli amici se ne vanno. Anzi, i nemici, ed insieme. Ryu e Ken di *Street Fighter* smontano dal set del loro videogioco e ponderano un drink post-lavoro da Tapper's. Nel quartiere di Ralph Spaccatutto, il cattivo del videogioco degli anni '80 *Felix fix it*, l'abitazione del nerboruto bad guy, il cui ruolo è quello di spaccare il muro di un condominio che poi Felix ripara grazie ai giocatori, è una sorta di discarica\ghetto, con lenzuola fatte di mattoni all'aperto. Il suo happy hour è unhappy: mentre gli altri personaggi del videogame festeggiano nel palazzo, Ralph si ricicla nella propria solitudine. Inevitabile rivolgersi all'anonima cattivi. E quando la psico-gioco-terapia non funziona, c'è il piano B: diventare un eroe buono altrove, magari distruggendo le creature aliene di *Hero's Duty*, o aiutando una ragazzina-glitch a diventare personaggio ufficiale in pixel ed avatar.

Ralph Spaccatutto è un colorato *Arcade* di Noè, in cui a prescindere dal pedigree nerd che facilita il riconoscimento delle citazioni dei vecchi videogames, il meccanismo ludico dello sguardo è azionato dall'insert colour di un mondo virtual vintage ancora frizzantissimo, se non esplosivo, come il lago di Coca Cola con le stalattiti di Mentos che di tanto in tanto cadono generando un piccolo geyser.

È un film d'animazione che mutua da quell'universo un gradevolissima aria pop, zuccherosa, perfettamente incarnata dal videogioco Sugar Rush, il cui mondo non è solo disseminato di cioccolata, lecca lecca, canditi, pasticcini e dintorni; non solo ha guarnizioni scenografiche degne della miglior pasta di zucchero; ha soprattutto il ritmo sovraeccitato di un bambino che abbia mangiato troppe caramelle. Queste accelerazioni sono pienamente da anni duemila, da bulimia dello sguardo, più vorace rispetto alla grafica ingessata, ma affascinante, dei vecchi arcade: è dunque avventuroso aver considerato quell'estetica old style come una sorta di livello uno da esplorare con la fantasia, con una sorta di espansione virtuale in cui il cinema diventa messa in movimento di una electronic videoland.

Non meno adrenalinici, nelle loro azioni e nella gustosa insospettabilità dei propri impulsi elettronici ed emotivi, sono i personaggi. Ralph Spaccatutto, con le spalle larghe e l'alitosi, fa tanto Shrek: è una sorta di Monster senza i co., che cerca di guadagnare una medaglia al valore non così diversa da quella che alla fine di Up tocca in sorte al piccolo boy scout. Perché questo è il problema: Ralph è un mancato boy scout, è un bad guy a cui il ruolo sta stretto, che a differenza di Zangief e degli altri cattivoni non si rassegna a spacciare lo spaccabile. Questo villain sull'orlo di una spassosa crisi di nervi s'incontra\contra con Vanellope Von Schweetz, un glitch (errore di programmazione) di quello Sugar Rush che sembra il regno del fast food dolce. Fast, davvero: perché è un videogioco di corse con go-kart costruiti a mo' di carrozzeria\pasticceria. La piccola è dispettosa e bisbetica, ma non meno sola di Ralph, con cui sviluppa il codice universale di un'amicizia tra "diversi". Così, capita che da un lato lo sguardo conosce nuove frontiere, moltiplicando al cubo – cioè alla terza dimensione – la grafica elementare degli 8 bit, con background come quelli di Hero's Duty, che citano i moderni shooter sci-fi – che a loro volta, spesso, citano il cinema! Starship troopers, forse; dall'altro, è la vecchissima storia di una call of duty dell'amicizia, di una corsa coi go-kart che diventa mutuo soccorso.

Come in un Grande Fratello da dietro le quinte video ludico, questi personaggi sono letteralmente spatiolti oltre la propria dimensione di "ruolo", prendendo vita come i giocattoli di Toy Story a luci spente della cameretta – in questo caso, della sala giochi. È un gioco al rialzo, in cui, per l'appunto, non è solo il cinema a citare il videogioco, ma anche viceversa: lo script di Hero's Duty, con la bionda eroina (doppiata da Jane Lynch di Glee) costretta alla sorte tragica di mascolino Sergente dopo che le nozze erano state interrotte dall'invasione aliena, nel proprio coreografico biondame sembra addirittura citare una Uma Thurman cine-trasportata da Kill Bill e Kill Bug, in una guerra dei mondi in cui, tutto sommato, diversamente che gli insettoni a cui dà la caccia, i cattivi sono innocuamente bizzarri come il King Candy di Sugar Rush: un cappellaio matto Schumacher, di burtoniana memoria, in un Paese delle Gozzoviglie.

Con Rich Spaccattutto di Rich Moore, dunque, vissero tutti felici e contenti: amanti del cinema e del videogioco; fan dei videogiochi ad 8 bit e di quelli 3D; grandi e piccini; nostalgici e futuristi. Soprattutto, nel film, bad guys e principesse: tutto è fixed, e funziona a meraviglia per meravigliare.

**Titolo originale:** Wreck-It Ralph

**Regia:** Rich Moore

**Interpreti (voci originali):** John C. Reilly, Jack McBrayer, Jane Lynch, Sarah Silverman, Dennis Haysbert, Alan Tudyk

**Origine:** Usa, 2012

**Distribuzione:** Walt Disney Pictures

**Durata:** 108'

(in alto a sinistra: poster di Ralph Spaccatutto)

Antonio Maiorino

Critico d'arte e di cinema

@ follow on Twitter per tutte le recensioni

---

Articolo scaricato da www.infooggi.it

<https://www.infooggi.it/articolo/ralph-spaccatutto-call-of-duty-dellamicizia-in-8-bit/40359>

