

LUCIUS ETRUSCUS

GAME OF DEATH

STORIA DI UN'OPERA INEDITA

I LIBRI DEL



ZINEFILO

**IL CAPOLAVORO
INCOMPIUTO
DI BRUCE LEE
COME NESSUNO
L'HA MAI RACCONTATO**

Lucius Etruscus

Game of Death

Storia di un'opera inedita

~

*Il capolavoro incompiuto di Bruce Lee
come nessuno l'ha mai raccontato*

Indice

[Crediti](#)

[Trama](#)

[L'autore](#)

[Dello stesso autore](#)

[Game of Death Storia di un'opera inedita](#)

[Premessa](#)

[Introduzione](#)

[1. La morte di Bruce](#)

[2. La morte di Brandon](#)

[3. La scoperta di John](#)

[4. La ricerca](#)

[5. Il “Gioco” in Italia](#)

[6. Il “Gioco” di Li](#)

[7. Una pista italiana](#)

[8. Il mistero dei piani](#)

[9. Le false biografie](#)

[10. Arriva Sammo Hung](#)

[11. Preparativi al “Gioco”](#)

[12. Vita e morte di Billy Lo](#)

[13. I trucchi del mestiere](#)

[14. Distribuzione italiana](#)

[15. TV ed home video](#)

[16. Il Gioco dell'Asta](#)

[Conclusione](#)

[Altre opere di Lucius Etruscus](#)

Crediti

Collana: **I Libri del Zinefilo** n. 4

Prima edizione digitale gratuita: febbraio 2017

~

Il testo di questo saggio è tratto dal post del 5 marzo 2016 del blog [Il Zinefilo](#).

~

In copertina: elaborazione grafica dell'autore

~

[Scrivetemi](#) o venitemi a trovare su [google+](#), [twitter](#), [instagram](#), [tumblr](#) e [pinterest](#).

Trama

Il 20 luglio 1973 muore Bruce Lee, lasciando incompiuto un progetto a cui lavorava da tempo con energia e vigore ai limiti della resistenza umana: malgrado il suo entusiasmo, purtroppo ciò che lascia ai posteri è solamente un insieme sconclusionato di sequenze di combattimento girate più e più volte, alla ricerca della perfezione. Con la nascita del mito di Lee si perde di vista la reale entità del suo lavoro ma soprattutto i vari modi (non sempre palesi, non sempre onesti) in cui il suo *Game of Death* è stato rimaneggiato.

Chi di solito racconta l'ultimo lavoro di Lee si lascia prendere dal mito dell'atleta e dimentica il mondo che lo circondava: per la prima volta qui viene raccontata la nascita e la vita dell'opera che Lee sognò e non realizzò mai. Per la prima volta, con particolari inediti e aspetti di solito non trattati dai biografi, viene raccontato il "Gioco della Morte" di Bruce Lee.

L'autore

Lucius Etruscus è vice-curatore di [*ThrillerMagazine*](#) e redattore di [*SherlockMagazine*](#), gestore del database “[Gli Archivi di Uruk](#)” e di vari altri blog, come “[Fumetti Etruschi](#)” (recensioni di fumetti di ogni genere), “[Il Zinefilo](#)” (dedicato al cinema di serie Z), “[30 anni di ALIENS](#)” (dedicato all’universo degli alieni FOX), il “[CitaScacchi](#)” (citazioni scacchistiche da ogni forma di comunicazione) ed altri ancora. Scrive saggi su riviste *on line*, ha partecipato (sia come giuria che come autore) al romanzo corale “Chi ha ucciso Carlo Lucarelli?” (Bacchilega Editore) e su *ThrillerMagazine* ha raccontato le indagini del detective bibliofilo Marlowe... non “quel” Marlowe, i cui retroscena (ed altro ancora) sono narrati nel blog “[NonQuelMarlowe](#)”.

Dello stesso autore

Le indagini di Marlowe (non “quel” Marlowe):

[Chiamatemi Marlowe.](#) Le prime indagini in formato cartaceo

[Le mani di Madian.](#) Il romanzo di Marlowe

[Malanotte.](#) Un'indagine di Marlowe

[La variante di Marlowe.](#)

Un'indagine scacchistica

[True Marlowe e il Re in Giallo.](#)

Un'indagine di Marlowe

[De Marlowe Mysteriis.](#) Mistero Marlowe 1

[La caduta degli Uscieri.](#) Mistero Marlowe 2

~

*Racconti horror “Risorgimento di Tenebra”
(ordine di lettura):*

[La notte dei risorti viventi.](#) Giona Sei-Colpi 1

Fratelli di fuoco. Giona Sei-Colpi
2

Fuoco e fango. Giona Sei-Colpi 2 e
mezzo!

Anita Nera. Giona Sei-Colpi 3

Voglio la testa di Garibaldi. Anita
Nera 2

Chi muore per primo, muore due
volte. Giona Sei-Colpi 4

~

Racconti vari:

Platone, lo schiavo filosofo.
Commedia breve in quattro atti di
quando i libri non si leggevano

~

Saggistica:

Ninja. Storia di un mito cine-
letterario

Gynoid: a forma di donna.
Duecento anni di donne artificiali

Alla conquista del Monte Athos.
Quattrocento anni di caccia al libro

Notovitch e la vita segreta di Gesù.

Storie da non credere 1

[Petronio e la Cena di Trimalchione.](#)

Storie da non credere 2

[Arpe e il Trattato dei Tre Impostori.](#) Storie da non credere 3

[Ireland, il ragazzo che fu Shakespeare.](#) Storie da non credere 4

~

*Saggi scaricabili **gratuitamente**:*

[Mistero Shakespeare.](#) Analisi inedita di un mistero inestricabile

[Dieci contro mille.](#) Il grande cinema di assedio

[La Falsa Novella.](#) Viaggio tra i falsi vangeli inventati dai romanzieri

[Tradurre l'incubo.](#) Da Shakespeare a Goethe

[Lupin contro Holmes.](#) Scontro fra titani del pulp

[21 grammi.](#) L'insostenibile (e fumosa) leggerezza dell'anima

[Da Samarra a Samarcanda.](#) La storia della Morte inevitabile

[Mangiare libri](#). La più antica forma di lettura

[L'apprendista stregone](#). La Parola Creatrice orale

[Geremia, il Golem e Ruby Sparks](#). La Parola Creatrice scritta

[Spaghetti Marziali](#). Quando gli italiani inventarono il kung fu western

[Left Behind. Il mito dei "rimasti indietro"](#). Una guida per non rimanere indietro

[Vergine, Violenza, vendetta](#) (I Libri del Zinefilo). Una violenza, una ballata, cinque film

[La partita della morte](#) (I Libri del Zinefilo). Tre sfide a calcio contro i nazisti

[Per un pugno di piombo e sangue](#) (I Libri del Zinefilo). Un romanzo, un film, un plagio, un remake e copie varie

~

Fan fiction gratuita:

[Aliens vs Boyka](#). Lo scontro fra i

due personaggi più pericolosi
dell'universo

Game of Death
*Storia di un'opera
inedita*

Premessa

In occasione della recensione zinefila del 30 settembre 2015 del "[Game of Death](#)" di Wesley Snipes, il film con cui l'attore chiude la propria carriera prima di entrare in prigione, promisi ai lettori che commentarono il pezzo un approfondimento su un altro celebre "Game of Death": ci ho messo un po', perché c'era tanto da dire e da cercare, ma alla fine ho mantenuto la promessa...

Introduzione

Esistono miti creati ad arte ed altri che si guadagnano ogni grammo della propria fama: *Game of Death* non è nessuno di questi. Semplicemente perché è un'opera che non esiste se non nella mente del suo autore, morto prima di poterla completare.

Tutto ciò che Bruce Lee ha creato è niente in confronto a ciò che *non* ha creato: quest'ultimo diventa un mito e ancora oggi la tuta gialla a fasce nere laterali è un simbolo universale di marzialità. Peccato sia il simbolo di ciò che Lee non è riuscito a fare... mentre ciò che ha fatto – come per esempio la sua filosofia espressa in diversi saggi – viene troppo spesso dimenticato, o ignorato.

Questa è la storia di un mito mancato... come nessuno ve l'ha mai raccontata.

1. La morte di Bruce

Dall'agosto all'ottobre del 1972 **Bruce Lee** gira instancabilmente delle sequenze di combattimento per un film che, nella sua mente, sarà la *summa* del proprio pensiero filosofico-marziale. Un film che chiama *Game of Death*, il gioco della morte. E la morte si è davvero divertita a giocare, prima con Bruce poi con il suo progetto.

Le riprese vengono interrotte perché il colosso americano Warner Bros vuole il celebre attore nel cast de *I 3 dell'Operazione Drago* (Enter the Dragon), il primo film dichiaratamente marziale prodotto da una *major* statunitense, ma ovviamente Lee sarà solo un comprimario: il mondo occidentale non è ancora pronto ad un asiatico protagonista assoluto di un film prodotto da questa parte di mondo. (In realtà non lo è ancora oggi!) Finite le riprese, nella metà del luglio 1973 Bruce può tornare a dedicarsi anima e corpo al suo progetto. La giornata del 20 di quel mese la passa

a casa della discussa attricetta Betty Ting Pei a... discutere della sceneggiatura di *Game of Death*. Quando arriva Raymond Chow – amico, collaboratore fedele nonché produttore – trova Bruce steso sul letto. Non si muove e non si sveglia. Non si sveglierà mai più.

La confusione che segue dura anni. Bruce nell'ultimo periodo della sua vita è diventato strafottente e litigioso, si è fatto un mare di nemici sia nella comunità marziale che in quella cinematografica, e in una città dove il cinema e la criminalità organizzata non sempre riescono a distinguersi non è stata una buona idea. Iniziano a sollevarsi mille ipotesi e leggende sulle “vere” cause della morte del divo, che però esulano da questo contesto: mi limito alla perizia ufficiale.

Alex Ben Block, autore di una delle prime biografie di Lee – *Bruce Lee, il suo mito, la sua leggenda* (The Legend of Bruce Lee, marzo 1974) – ci informa che il patologo clinico dottor R.R. Lycette del Queen Elizabeth Hospital di Hong Kong, dove Bruce era arrivato privo di sensi, dove era morto e dove era stata eseguita l'autopsia da

parte dello stesso Lycette, afferma che in mancanza di qualsiasi altra prova l'unica causa di morte proponibile è l'ipersensibilità ad uno degli elementi dell'Equagesic, medicinale che Bruce aveva assunto per la prima volta a casa di Betty Ting Pei. Lamentando un forte mal di testa, l'attrice gli aveva passato una delle sue pasticche, un farmaco per il mal di testa che ancora oggi è ampiamente usato: uno degli elementi di quel farmaco – impossibile ormai da identificare, a detta di Lycette – ha scatenato una reazione nell'organismo di Bruce che ha portato il suo cervello a gonfiarsi come una spugna, provocandone la morte.

Non mi esprimerò oltre sulle mille ipotesi e leggende che ricoprono la fine di Bruce Lee, perché qui non voglio parlare della sua morte... ma del suo *Gioco della Morte*.

2. La morte di Brandon

Anno 1994. **Linda Lee Cadwell**, moglie di Bruce Lee nonché detentrici dei suoi diritti, ha appena passato un anno terribile.

Il 31 marzo 1993 è morto suo figlio **Brandon Lee** mentre girava il film *The Crow*. Durante l'autopsia è stato trovato un bossolo nel suo addome, e le indagini successive riterranno essere lo stesso bossolo che non era stato trovato durante una negligente sessione di riprese precedente alla morte di Lee: quando cioè per dei primi piani erano stati sparati dei colpi senza accertarsi che tutti i bossoli fossero espulsi dalla pistola. Quando la stessa pistola, caricata a salve, venne puntata contro Lee, il bossolo rimasto in canna venne espulso penetrando l'addome dell'attore e infilandosi nella sua spina dorsale, come riporta il chirurgo Warren W. McMurry del New Hanover Regional Medical Center, che l'ha operato subito dopo. Nell'ottobre 1993 il procuratore distrettuale Jerry Spivey di New Hanover (dove stavano

girando il film) esclude qualsiasi atto volontario: è stato un incidente... *misadventure*, la stessa parola usata per Bruce.

I giornali impazziscono sin da subito e iniziano a strombazzare ovunque parlando di “Maledizione dei Lee”, e la beffa spietata è che nel maggio del 1993 esce nei cinema americani ***Dragon. La storia di Bruce Lee*** realizzato dalla Universal, casa a cui Linda ha venduto la propria biografia del marito scritta nel 1975: nel film il Bruce interpretato da Jason Scott Lee salva il figlio dalla maledizione che lo perseguita. **Il Brandon Lee dello schermo è salvo... a due mesi dalla morte del vero Brandon.**

Il mondo mediatico si avventa sulla coincidenza della morte di padre e figlio: si dice infatti che è sorprendente la coincidenza col fatto che anche Bruce sia morto sul set con una pistola carica con veri proiettili: ovviamente non è vero, ma i giornalisti non lo sanno. C'è poi la sorprendente corrispondenza delle date di morte: 1973 e 1993. Per fortuna i giornalisti non indagano, perché altrimenti scoprirebbero che nel

1983, decennio “di mezzo”, un grande attore marziale di nome **Fu Sheng** è morto per un incidente... dopo aver comprato la casa che fu di Bruce Lee! (E sì che lo avevano avvertito che quella casa portava male.) 1973, 1983, 1993: a chi toccherà nel 2003? In quell’anno muoiono Richard Crenna, [Charles Bronson](#) e Alberto Sordi: scegliete voi chi è legato alla “Maledizione dei Lee”. Se invece preferite ignorare Fu Sheng e affidarvi alla “Maledizione dei Vent’anni”, allora siete fortunati (si fa per dire): 1973 Bruce Lee, 1993 Brandon Lee... 2013 **Jim Kelly**, celebre attore marziale di colore co-protagonista de *I 3 dell’Operazione Drago* al fianco di Lee.

In mezzo a questo teatrino di cattivo gusto, Linda Lee continua a gestire il patrimonio di famiglia e visto che il film *Dragon* della Universal ha rilanciato la moda di Bruce, decide che è ora di affrontare l’ingente numero di documenti ed appunti del marito che giacciono in stato confusionario in un ripostiglio nella sua casa a Boise, Idaho. Per questo si rivolge a **John Little**.

3. La scoperta di John

Nel campo della saggistica di arti marziali John Little, ex bodybuilder, è un nome di spicco nella saggistica marziale, esperto di Bruce ed inoltre dal 1993 ha un qualità che molti gli invidiano: è l'unico a ricevere l'autorizzazione ad analizzare le carte di Bruce Lee. Linda gli affida il compito di riordinare il materiale con l'obiettivo di trovare degli inediti da pubblicare nella collana "Bruce Lee Library Series", che vede poi la luce per la Charles E. Tuttle Publishing Company di Boston. Intanto Little dal 1995 usa le sue ampliate conoscenze sulla vita e il pensiero di Lee per una colonna mensile sulla rivista "Black Belt".

Sistemando il mare di carte manoscritte, Little si imbatte per caso in qualcosa che lo colpisce subito: **«le bozze degli script e le coreografie originali di Lee per *Game of Death* perfettamente intatti»**. A raccontarcelo è Little stesso in un articolo che appare nel settembre 2000 sulla testata italiana "Bruce Lee Kung Fu

Magazine”: purtroppo non è specificata la data originale del pezzo o da quale rivista americana sia tratto, ma dai dati riportati è facile che si tratti sempre di un articolo risalente al Duemila.

Nell’ottobre successivo Little presenta a San Francisco – la città natale di Bruce – il sorprendente documentario *Bruce Lee: A Warrior’s Journey*, che viene poi distribuito in home video nel 2001 grazie alla Warner Bros. Arriva anche in Italia lo stesso 2001 in una pregiata edizione in DVD, e poi viene inserito come “contenuto speciale” nel secondo disco dell’Edizione Speciale de *I 3 dell’Operazione Drago* (2004).

Nel documentario John Little spiega la trama che Bruce Lee aveva appuntato per il suo *Game of Death*:

«Stando al suo soggetto di 12 pagine, interpreta un campione di arti marziali ritiratosi imbattuto di nome Hai Tien che viene avvicinato da alcuni membri della malavita coreana affinché partecipi a un’incursione in

una pagoda a cinque piani che contiene, al piano più alto, un tesoro di inestimabile valore. Quando rifiuta di partecipare, sua sorella e suo fratello minore vengono rapiti, costringendolo a partecipare al colpo.

«Durante una riunione, Hai Tien viene presentato agli altri membri della banda: tutti grandi esperti di arti marziali. Il boss mostra loro un filmato del tempio, spiega come in quel villaggio le armi siano bandite e che a guardia della pagoda vi sono dei mercenari esperti di arti marziali: uno per ogni piano. L'obiettivo dei malviventi è quello di riuscire ad arrivare al piano più alto e prendersi il tesoro.»

Non è proprio una trama da far impazzire, così come la parte del filmato proiettato e del divieto di armi da fuoco è palesemente presa da *I 3 dell'Operazione Drago*: non a caso Little, mentre racconta la trama, fa passare le immagini di quel film.

4. La ricerca

Trovati dunque gli appunti di Bruce per la lavorazione di *Game of Death*, John Little in quel 1994 parte per Hong Kong con una missione impossibile: trovare nei magazzini della Golden Harvest tutto ciò che resta del girato originale.

«Volai ad Hong Kong nel 1994 – racconta Little nel citato articolo della rivista italiana, che riporto fedelmente pur se in un italiano non impeccabile (frutto probabilmente di una traduzione sommaria) – per incontrarmi con i loro dirigenti per discutere il progetto. Fu iniziata una ricerca delle riprese indicate dal copione manoscritto di Lee ma che non si erano mai viste pubblicamente. In un gioco d'investigazione durato sei anni accadde l'impossibile: più di 95 minuti di riprese tagliate vennero infine scoperte nei sotterranei degli *studios* Golden Harvest. Il nome del signore che rimosse fisicamente i nastri dagli

scaffali e che condivideva con me la stessa passione per il progetto era Bey Logan, un giornalista di *Martial Arts Illustrated* nel Regno Unito che lavora anche full-time per Media Asia. Adesso, dopo 28 anni, il copione e le riprese di Bruce Lee sono state finalmente riunite.»

Possibile che nel 1973 nessuno alla Golden Harvest abbia pensato a riutilizzare in qualche modo quei 95 minuti di girato che Little troverà vent'anni dopo? Pare proprio che nessuno ci abbia pensato... finché Taiwan non fece l'impensabile.

5. Il “Gioco” in Italia

Torino, Italia. Sabato 23 agosto 1975. Cinema Capitol, via San Dalmazzo. Gli spettatori pagano 1.500 lire ed entrano per assistere al nuovo film con Bruce Lee. Qualcuno dev'essersi per forza domandato come sia possibile un nuovo film, quando l'attore è morto da due anni, ma si sa che il cinema sopravvive sempre ai propri interpreti. Finita la messa in onda di *Good Bye Bruce Lee!*, gli spettatori escono infuriati ed aggrediscono la cassa del cinema: «Rivogliamo i soldi, è un imbroglio. Non c'è Bruce Lee».

Il quotidiano “La Stampa” segue la vicenda, ma è importante ricordare che all'epoca e per molti anni a seguire il cinema marziale è schifato dagli intellettuali e disprezzato dai giornalisti: solo il pubblico lo ama e ne decreta il successo in sala. Malgrado infatti chiunque abbia voce in quegli anni la usi per insultare i film marziali e tutti quei dementi che li vanno a vedere, questi film rimangono in sala per anni ed anni, tra prime

visioni, seconde, terze, cinema parrocchiali, arene estive e quant'altro. Lo stesso insultato *Good Bye Bruce Lee!* sarà proiettato in sala per più di due anni.

Il quotidiano torinese ci informa che per evitare altre “rivolte”, il cinema Capitol ha esposto un cartello: «Nel film “Good Bye Bruce Lee”, Bruce Lee non c'è». Al che il distributore italiano del film, Subalpina cinematografica, interviene piccato a spiegare la situazione con un comunicato illuminante: «In realtà questo è anche un po' il film di un film. Come è noto, Bruce Lee morì durante le riprese. E si dovette sostituirlo: tutto ciò è spiegato chiaramente all'inizio del film, in una sequenza che riprende i teatri di posa, nella palestra dove queste pellicole vengono girate».

È tutto falso, ma non importa: ciò che conta è che né i distributori, né i disinformatissimi giornalisti né il pubblico si rese conto, quel 23 agosto 1975, di aver assistito alla proiezione del *Game of Death* di Bruce Lee.

6. Il “Gioco” di Li

Già nel 1973 girano su riviste le foto e le informazioni relative al progetto di *Game of Death* e ci sono foto dove Bruce presenta i celebri nunchaku gialli che usa nelle sequenze di combattimento. L'arrivo ad Hong Kong nel 1972 del star gigante del basket **Kareem Abdul-Jabbar** non è certo passato inosservato, e insomma tutti sanno che Bruce sta girando un film dove affronterà vari tipi di lottatori, di varie etnie, salendo i piani di una pagoda.

Nel numero di novembre 1973 della rivista americana “Black Belt” Johnson Chan, del Chinese Movies Theater, avverte i lettori che sono finalmente disponibili le versioni doppiate dei film *Dalla Cina con furore* e *Il furore della Cina colpisce ancora*: curiosamente quei film sono già usciti nelle sale italiane da diversi mesi. Il “colpo di scena” arriva quando Chan avverte i lettori che ha notizia dell'imminente arrivo in lingua inglese di altri due film con Bruce Lee: «Sono *L'urlo di*

Chen terrorizza anche l'Occidente (con la partecipazione speciale di Chuck Norris) e *The Game of Death* (dove Lee si scontra con Kareem Abdul-Jabbar).» Forse che questo Chan fosse stato male informato? Forse che la Golden Harvest all'epoca avesse sparso la voce che stava per presentare l'ultimo lavoro di Lee? E nel caso, perché poi ha aspettato cinque anni per farlo?

In questo periodo burrascoso, il produttore taiwanese Robert Chow – da non confondersi con Raymond Chow, produttore e amico di Bruce – gira in fretta e furia un film che ricalchi tutto ciò che si sa del *Game of Death*, sfruttando l'eco mediatica della morte di Bruce e facendo in pratica quello che la Golden Harvest non sembra intenzionata a fare, o che sta ritardando troppo a fare: portare sullo schermo l'ultimo lavoro di Lee. Con una distribuzione capillare, grazie alla Atlas International attiva ancora oggi, gira per il mondo ***Goodbye, Bruce Lee: His Last Game of Death***, diretto da Lin Bing. (Nelle edizioni europee è affiancato dal nome Harold B. Swartz.)

Come protagonista la scelta ricade sul

venticinquenne taiwanese **Ho Chung Tao** – che già aveva recitato nel biografico *A Dragon Story* o *Super Dragon: The Bruce Lee Story* (1974) – bravissimo atleta dalla vaga somiglianza fisica con Bruce: versato in molte discipline agonistiche, purtroppo l'attore che verrà conosciuto in Occidente come **Bruce Li**... non ha la minima idea di cosa siano le arti marziali! Infatti le prime sequenze del film ce lo mostrano impegnato in salti acrobatici, piegamenti, capriole, salti alla sbarra e tutto ciò che non c'entra assolutamente nulla con le arti marziali. Quando nel parco gli fanno eseguire un kata del karate che si insegna alle prime lezioni di questa disciplina, si capisce subito da come si muove che è tutta roba imparata al volo per le riprese.

Ribattezzato immotivatamente **Lee Roy Lung** per il mercato europeo, Ho Chung Tao interpreta Hai Siung, giovane atleta adocchiato da una casa cinematografica. «Bruce Lee ha lasciato incompiuto il suo ultimo film – spiega il responsabile della casa – che ha un titolo particolarmente significativo: il Gioco della

Morte. Noi vogliamo presentare ai suoi ammiratori questo lavoro che il destino ha troncato, e perciò dopo una lunga ricerca pensiamo che lei sia il più adatto per completarlo.»

Questo delizioso siparietto metacinematografico dura poco. Hai Siung finisce vittima del gioco sporco di alcuni criminali, che lo incolpano di aver fatto perdere un'ingente quantità di denaro. I soldi sporchi appartengono al corrotto direttore della Farmaceutica Sin Tin: spero vi ricordiate che la causa ufficiale della morte di Bruce Lee è dovuta ad un farmaco...

Dopo vari attentati infruttuosi, i criminali rapiscono la fidanzata del protagonista e la portano in cima alla Torre delle Sette Stelle: qui, salendo piano per piano, Hai Siung affronterà lottatori di ogni razza e stile marziale, ovviamente sbaragliandoli tutti. Finirà affrontando il *big boss* criminale, interpretato dal celebre caratterista baffuto Fei Lung, interprete di una quantità inimmaginabile di film marziali anni Settanta.

Molte cose sono cambiate, ma anche se i nunchaku sono bianchi... è palesemente il *Game of*

Death di Bruce. C'è la tuta gialla a bande nere e c'è pure il lottatore afroamericano... che però è alto quanto il protagonista: possibile non avessero un atleta di colore più alto sotto mano?

A giudicare dalle immagini, la Torre delle Sette Stelle sembra la Pagoda Ci En su lago Riyue, a Taiwan, pagoda costruita nel 1971 dal presidente Chiang Kai-shek in memoria della propria madre. Invece Bruce voleva ambientare il suo film in Corea del Sud, e come *location* aveva scelto il tempio buddhista di Popchusa, con il suo Buddha di trenta metri e la sua pagoda.

Sebbene sia un film dalla rara bruttezza, girato male e recitato peggio, con una trama ridicola e combattimenti indecorosi, *Good Bye Bruce Lee!* è un vero e proprio smacco alla Golden Harvest, celebre casa di Hong Kong che si è fatta soffiare sotto il naso la sua carta migliore. O forse *non ha voluto* giocare quella carta?

7. Una pista italiana

Un curioso articolo (senza firma) del quotidiano “La Stampa” del 19 luglio 1975 apre un intrigante scenario. «Il film incompiuto di Bruce Lee, il Rodolfo Valentino del cinema cinese di Hong Kong, verrà completato con un definitivo rigetto delle molte pressioni affinché la pellicola già girata venisse distrutta perché “maledetta”.»

È più che noto l'alto livello di scaramanzia e superstizione che pervade completamente ogni abitante di Hong Kong, quindi risulta plausibile che l'immobilismo della Golden Harvest, di fronte ad altre case che sfruttano l'ultimo progetto di Lee, possa essere spiegato con una ritrosia a mettere le mani in una torta avvelenata. L'articolo italiano quindi testimonia che anche in un distrattissimo Paese come il nostro arriva l'eco di una decisione epocale: sfidando la cattiva sorte – come aveva fatto l'attore Fu Sheng comprando la casa “sfortunata” di Bruce Lee... e morendo poco dopo! – la Golden Harvest già nel 1975 ha dato notizia di

voler completare l'opera che da due anni giace nei loro magazzini. «La casa cinematografica – prosegue il citato articolo italiano, – è arrivata alla conclusione che i miliardi che sperano di guadagnare con il film sono più che idonei a fugare la paura della “maledizione”.»

Come pensa però la casa di tappare le molte falle del progetto *Game of Death*? «La Golden Harvest sta considerando due progetti. Il primo consiste nel modificare il soggetto, facendo morire assassinato il protagonista Bruce Lee e quindi continuando la pellicola con l'intervento di un allievo del “maestro” che si batte contro gli assassini finché non riesce a vendicarlo. Il secondo progetto consisterebbe invece nel trovare un attore che possa continuare la parte di Bruce Lee in modo che il film possa essere completato secondo il copione originale. È più probabile che si opti per la prima soluzione.»

Sarà invece la seconda soluzione ad essere scelta, ma rimane un mistero: perché dopo queste notizie del 1975... la Golden Harvest ha aspettato altri tre anni per presentare il film?

Purtroppo non sembra esserci risposta, ma intanto pochi mesi dopo l'articolo de "La Stampa" esce nei cinema italiani il citato *Good Bye Bruce Lee!*, rimaneggiamento apocrifo del *Game of Death* con il protagonista che affronta i vari nemici in una pagoda a tre piani... No, un momento: **i piani sono sette!**

8. Il mistero dei piani

Perché il combattimento finale di *Good Bye Bruce Lee!* si svolge in una pagoda a sette piani quando il progetto di Lee ne prevedeva cinque mentre il *Game of Death* che abbiamo visto tutti in TV e in DVD ne ha solo tre?

Il protagonista del film apocrifo scala sette piani perché affronta sette avversari: lottatore di kung fu, samurai con la katana, karateka con il bo, bianco occidentale brutto e rozzo, indiano dai poteri soprannaturali, pugile afroamericano e *big boss* con la frusta. Gli artefici della pellicola stanno cercando di ricopiare in tutto e per tutto il copione di *Game of Death* noto all'epoca, e si sa che Bruce ha previsto sette combattimenti per il suo personaggio - solo nel '94 Little troverà gli appunti di Lee con il disegno di una pagoda a cinque piani, non sette - con lottatori di varie nazionalità e colore... compreso il bianco occidentale, cioè il suo amico Bob Wall.

Robert Alan “Bob” Wall, con un passato da

campione del mondo dei pesi massimi di kickboxe, conosce Bruce nel '63 e fa due ben note partecine nei suoi *L'urlo di Chen terrorizza l'Occidente* e *13 dell'Operazione Drago*: già che c'è, viene anche scritturato per *Game of Death*.

«Lo spunto era quello di Ercole e le sette porte – racconta Bob Wall in un'intervista pubblicata nel 2011 su Cityonfire.com (ma probabilmente anteriore) – ma qui c'era un edificio con sette piani, ad ognuno dei quali si trovava un lottatore sempre più forte e sempre più pericoloso. Io ero al quinto piano, Kareem Abdul-Jabbar era al settimo.»

Wall lancia uno spunto intrigante, suggerendo che l'idea di Bruce per il film non era originale bensì l'adattamento “marziale” di un mito greco: forse però non c'è bisogno di scomodare questa fumosa storia di sette fantomatiche porte (di cui non ho trovato traccia nella mitologia legata ad Ercole), basta guardare molto più vicino.

Nello scontro finale contro la spietata banda delle Tigri Volanti, Yi e Siang – interpretati da due mostri sacri come David Chiang e Ti Lung –

salgono i piani di una pagoda affrontando frotte di nemici fino al *big boss* in cima: il mercenario cinico Yi e l'inaffidabile Siang affrontano un percorso interiore che li rende migliori, sia fisicamente che moralmente.

Non è un mito greco, è molto di più: è uno dei tanti film in cui il maestro Chang Cheh riversa la sua epica immortale, cioè *Bao biao* (1969). La distribuzione internazionale lo battezza *Have Sword, Will Travel* (strizzando l'occhio alla serie western di successo *Have Gun, Will Travel*) mentre la nostrana AVO Film lo porta in DVD nel 2009 – non esistono tracce di distribuzione italiana precedente – intitolandolo *Le invincibili spade delle Tigri Volanti*.

Mentre ad Hong Kong nel 1972 Bruce scrive e riscrive la sceneggiatura di *Game of Death*, può non conoscere un film del '69 prodotto nella stessa città da uno dei suoi più grandi maestri ed interpretato da due dei più luminosi divi del periodo? Va bene, è un film della Shaw Bros mentre Bruce lavora per la concorrente Golden Harvest, ma è davvero difficile non pensare ad

un'ispirazione molto più “vicina” rispetto alla mitologia greca.

9. Le false biografie

Alla morte di Bruce Lee tutto il mondo sa del suo ultimo progetto, ha visto le foto di scena, ha visto la tuta e i nunchaku gialli e sa per larghe somme la trama. Quando due anni dopo il taiwanese *Good Bye Bruce Lee!* si presenta sugli schermi affermando di presentare l'ultimo progetto di Lee, altre case come la Eternal Film colgono al balzo l'occasione.

«All'inizio mi devo arrampicare in cima a una torre, e quando sono a metà cinque uomini tenteranno di fermarmi. Io li faccio fuori e poi nella scena successiva riprendo ad arrampicarmi e raggiungo la cima. È alta come un palazzo di sette piani.» A parlare è di nuovo l'attore Bruce Li che, un anno dopo *Good Bye Bruce Lee!*, viene chiamato ad interpretare il biografico ***Bruce Lee Supercampione***.

Il film racconta la vita dell'attore in modo pressoché identico a come lo farà, circa vent'anni dopo, l'americano *Dragon* ma con una sostanziale

differenza: qui la moglie americana non conta assolutamente nulla, è una comparsa sullo sfondo che non ha alcuna rilevanza. Bruce va in giro picchiando chiunque e ghignando in camera, perché evidentemente è questo che corrisponde al gusto dell'epoca di Hong Kong.

Ciò che conta è che anche nel 1976 viene raccontato agli spettatori il *Game of Death* rimasto inedito, con la sua torre di sette piani - ma stavolta con soli cinque "cattivi" - e a farlo è Bruce Lee comodamente seduto nel letto di Betty Ting Pei: la donna nella cui casa l'attore è stato ritrovato morto.

Lo spunto intriga addirittura la Shaw Bros, che ingaggia la vera Betty e le fa girare lo stesso anno *Io... Bruce Lee*, un melodramma smielato in cui personaggio e attrice si fondono: Betty Ting Pei stessa si rivolge ai suoi concittadini spiegando come non sia colpa sua la morte di Lee, visto che lei l'amava e anzi la fatale sera della morte Bruce le aveva appena procurato un ingaggio proprio in *Game of Death*, che le avrebbe procurato grande fama.

È curioso notare come nelle ricostruzioni occidentali, filtrate dalla moglie Linda Lee, sia taciuto l'ingaggio dell'attricetta Betty Ting Pei in *Game of Death*: è vero o è un'invenzione del film della Shaw Bros? Non si sa, ma va notato come nel novembre del 1977 il film *Io... Bruce Lee* viene presentato in Italia con una incredibile scritta sulle locandine: «**Per concessione degli eredi e della sua donna Betty Ting Pei**»... Chissà se la Linda Lee ha mai saputo di questa frase di lancio.

10. Arriva Sammo Hung

Rimane il fatto che tutte le case di Hong Kong nella metà degli anni Settanta stanno sfruttando in ogni modo l'ultimo lavoro di Lee: l'unica a non farlo è paradossalmente l'unica che ne detiene i diritti. Finalmente però la Golden Harvest si risveglia dal torpore e decide di controbattere. La casa ha in mano una carta eccezionale: il girato di Bruce, le sequenze già pronte da utilizzare con il vero attore, materiale che ancora nessuno ha mai visto al di fuori degli studi cinematografici. C'è però un problema: Lee credeva così tanto nel progetto da essere diventato un maniaco del controllo. Il che vuol dire che ha ripetuto le sequenze di combattimento fino a renderle perfette ma anche fino a rendere la stragrande maggioranza del girato del tutto inutile: si tratta per lo più di semplici ciak sbagliati, sequenze doppie, triple, riprese da tagliare. Insomma, è impossibile fare un film con quel girato senza integrarlo pesantemente.

La Golden Harvest non va per il sottile, non sta

omaggiando il suo miglior attore: sta semplicemente sfornando un prodotto che riesca a guadagnare il massimo dagli ultimi scarti rimasti di un personaggio molto noto.

Visto il successo de *I 3 dell'Operazione Drago*, la casa chiama **Robert Clouse** a fare da regista "ufficiale": lui girerà la parte occidentale del film così da assicurarsi l'attenzione dei distributori internazionali come la Columbia Pictures e la Fox... ma il cuore del progetto finisce in tutt'altre mani. Quelle di **Sammo Hung**.

Sconosciuto in Occidente fino a tempi recenti, Sammo è una delle colonne portanti del cinema di Hong Kong: è molto difficile trovare qualcuno che in quell'ambiente abbia la sua esperienza e capacità.

Dagli anni Sessanta compare in piccoli ruoli e principalmente la sua specialità è "farsi menare" dal protagonista di turno. Attore e stuntman, diventa ben presto *action director* per un gran numero di film, e già nel 1972 è così apprezzato che Raymond Chow lo rende co-protagonista del successo dell'epoca *Lady Kung Fu* (o *Hapkido*),

mentre i suoi due inseparabili amici dell'Opera di Pechino – Yuen Biao e Jackie Chan – devono limitarsi a semplici comparse, in compagnia di Corey Yuen e di altri grandi professionisti che si affermeranno in seguito. Quel film – che sette mesi dopo *Dalla Cina con furore* ricrea identica la scena del dojo giapponese, con tanto di scritta offensiva! – dimostra che Sammo ha il carisma giusto per Hong Kong.

Dovrà però aspettare fino al 1977 per avere dalla Golden Harvest di Chow l'occasione di svoltare: finalmente ha un film tutto suo, distribuito in seguito come *The Iron-Fisted Monk*. Sammo ricopre tutti i ruoli possibili, sia tecnici che artisti: regista, sceneggiatore, *action director*, attore, stuntman e via dicendo, dimostrando alla casa produttrice che puntando su di lui risparmierà parecchio sulle figure professionali!

Non va dimenticato che nel '73 un Sammo capellone “si fa menare” da Bruce Lee nelle scene iniziali de *I 3 dell'Operazione Drago*, e quei minuti dimostrano quanto sia un nome di spicco dell'epoca: nessun'altra comparsa cinese nel film

ha lo stesso minutaggio di inquadrature, neanche i suoi amici Yuen Biao e Jackie Chan. Insomma, Sammo è l'uomo giusto per "sporcarsi le mani" creando un film al volo partendo da pochi minuti utili di girato.

Malgrado Sammo si ritaglierà giusto un'apparizione, per "farsi menare" da Bob Wall, è lui il reale unico artefice del *Game of Death* del 1978, sebbene non abbia certo la libertà di fare il film come vorrebbe. Per sfogarsi, Sammo finite le riprese va da un'altra casa, la Fong Ming, e gira una parodia dei film di Bruce Lee: la storia di un campagnolo ingenuo che va nella rutilante città e passa un mare di guai, non ultimo finire sul set di un film "finto-Bruce Lee" e prendere a calci sul serio gli attori e il sosia-Lee di turno. *Enter the Fat Dragon* è un capolavoro che conquista l'Asia: da quel momento è Sammo a comandare nel cinema di Hong Kong.

11. Preparativi al “Gioco”

Autunno 1977, è il momento di tirare le somme.

Del materiale originale girato da Bruce Lee in vita rimangono circa undici minuti buoni da poter utilizzare nel film, tolti i ciak sbagliati e le ripetizioni. Robert Clouse è il regista ufficiale che in realtà, come vedremo, farà più danni che altro. Sammo Hung è il vero artefice, organizza tutto e chiama i vari attori.

Chiama il suo amico fraterno **Yuen Biao** a interpretare le scene in cui il finto Bruce Lee dovrà combattere, ma la somiglianza dell'attore con Lee è davvero poca: serve qualcuno con la tuta gialla nel finale, nelle sequenze da inframmezzare con il girato originale. Chiama il coreano **Kim Tae-jeong** o **Kim Tai Jung** (scomparso nel 2011), esordiente che non farà altro che imitare Bruce Lee al cinema: ancora nel 1985 interpreterà il fantasma di Lee in *Kickboxers: vendetta personale* di Corey Yuen,

prima di dare l'addio ad una carriera non proprio luminosa.

Contatta Bob Wall, l'unico attore del film originario che viene chiamato ad interpretare questa operazione pasticciata. Appena ricevuta la chiamata di Sammo che gli spiega il progetto, Bob esclama: «Oh no, non Bob Clouse! È il peggiore regista del mondo!» C'è molta ruggine tra l'attore e il regista che l'ha diretto ne *I 3 dell'Operazione Drago*, e nella citata intervista Bob Wall non lesina parole durissime e spietate per Clouse. Avverte Sammo che l'incompetenza del regista rovinerà la scene di combattimento e che toccherà rigirarle. Dietro forti rassicurazioni, Bob Wall accetta di partecipare: «Me ne andai nell'ottobre del '77, e a dicembre mi chiamarono dicendo che toccava girare di nuovo la sequenza di combattimento. Io risposi che sarei tornato solo se avessero messo nel contratto, nero su bianco, "Bob Clouse deve rimanere fuori". [...] La verità è che Bob Clouse è un idiota ed è una fortuna per il mondo che non possa più fare film.»

Non pago di avere un così stimato ruolo di

regista, Robert Clouse pensa bene di scrivere anche la sceneggiatura del film, firmandosi però con lo pseudonimo Jan Spears: già c'è Bob Wall che lo vuole picchiare come regista, non serve farsi altri nemici!

Clouse chiama un attore-stuntman che ha già diretto in *Johnny lo svelto* (Black Balt Jones, 1974) e ne *Gli avventurieri del pianeta Terra* (The Ultimate Warrior, 1975): **Mel Novak**, “cattivo” d’eccezione dell’epoca nonché curiosamente allievo marziale di Bob Wall. A lui Clouse affida la sequenza più controversa e più foriera di devastanti conseguenze.

12. Vita e morte di Billy Lo

Billy Lo, il personaggio posticcio inventato da Clouse nel '78, è un attore marziale di grande fama preso di mira dalla mafia: attenzione, però, non una mafia qualsiasi. La mafia degli attori! In una città come Hong Kong, nota per la sua brulicante criminalità organizzata, agiscono tre brutti ceffi occidentali che girano il mondo uccidendo gli attori famosi che non vogliono pagare il pizzo. Forse la pessima opinione di Bob Wall per il Clouse regista può essere estesa anche alla sua qualifica di sceneggiatore...

Billy Lo, insomma, firma la sua condanna a morte quando decide di non cedere alla mafia e addirittura di denunciarne l'operato, e per sfuggire ai tentativi di omicidio ha una gran bella pensata: finge di morire così da poter indagare su chi lo voglia morto. Non fa una piega.

Visto che in questa folle realtà metacinematografica Billy Lo sta girando spezzoni di film già noti di Bruce Lee, Clouse organizza una

scena in cui Billy deve eseguire il celebre salto in alto davanti al plotone d'esecuzione del finale di *Dalla Cina con furore*. Nel film originale del 1972 nessuna comparsa del plotone spara, non ce n'è bisogno perché la sequenza finisce con Bruce che vola e gli spari sono solo un rumore di sottofondo, ma Clouse decide che quella sarà la scena topica del film: Billy Lo corre, salta... e Mel Novak, vestito da mafioso in mezzo a comparse cinesi, spara con una pistola vera uccidendo (o almeno così crede) l'attore marziale.

Questa infelice sequenza verrà ricordata vent'anni dopo, alla morte di Brandon Lee, quando i giornalisti fantasiosi inizieranno a parlare di pistole caricate con pallottole vere sul set.

13. I trucchi del mestiere

Rimaneggiando i pochi minuti utili di girato originale, utilizzando trucchetti di pessimo gusto – sagome di Bruce appiccate sulla faccia della controfigura – chiamando addirittura dei sosia di Kareem Abdul-Jabbar e Dan Inosanto da mostrare di sfuggita per giustificare il loro apparire a fine film, *Game of Death* esce ad Hong Kong il 23 marzo 1978. Viene presentato come quello che *non* è: l'ultimo lavoro di Bruce Lee terminato dal regista Robert Clouse. In realtà è tutta farina del sacco di Sammo Hung.

La Golden Harvest è così entusiasta del lavoro di Hung e dell'evidente successo di questo guazzabuglio filmico che poco dopo vuole ripetere identica l'operazione.

Prende dalla Shaw Bros le sequenze scartate da *I 3 dell'Operazione Drago* e le usa per costruirci intorno un altro film: *L'ultima sfida di Bruce Lee*. Il regista ufficiale è l'artigiano Ng See Yuen, autore di molti film marziali degli anni

Settanta compresi gli pseudo-biografici come *Bruce Lee Supercampione*, ma in realtà dietro di lui c'è di nuovo Sammo Hung.

Stessi identici trucchi di *Game of Death*, stesso sosia Kim Tae-jeong, stesso ruolo di stuntman per l'amico Yuen Biao, stessa tecnica di rubacchiare scene dei vecchi film spacciandole per nuove, e stessa scelta di richiamare un attore originale: in questo caso, il celebre Roy Chiao, il monaco de *I 3 dell'Operazione Drago* che interpreta lo stesso identico ruolo così che lo spettatore non capisca che le scene in cui parla con Bruce sono state girate quasi dieci anni prima. (Le sequenze citate sono state reinserite nel film originale in occasione dell'uscita del DVD Warner del 2003.)

Questo è insomma il modo di fare film con Bruce Lee sul finire degli anni Settanta, e la totale dabbenaggine del lavoro... corrisponde ad un successo internazionale senza limiti: con film raffazzonati rubacchiando scene in giro, la Golden Harvest si impone sul mercato e conquista il mondo. Sammo Hung è ormai il re incontrastato di

quel cinema e comincia a fare film dove affronta i re che l'hanno preceduto, cercando una specie di "passaggio del testimone". Ora può dare spazio anche ai suoi amici Yuen Biao e Jackie Chan, che iniziano la loro carriera in solitaria.

Tutto grazie a filmacci raffazzonati con spezzoni di Bruce Lee...

14. Distribuzione italiana

Cinque mesi dopo l'uscita originale, seguendo la tradizione italiana di far uscire d'estate i "filmacci", il 25 agosto 1978 arriva nei cinema di Roma *L'ultimo combattimento di Chen*.

Discutibile scelta italiana è quella di spacciare per identico il personaggio di Bruce nei suoi quattro film: *Fists of Fury*, *The Big Boss*, *The Way of the Dragon* e *Game of Death* sono tutti intitolati per far credere agli italiani che il personaggio sia sempre Chen Zhen, anche quando il nome pronunciato nel film è diverso. Sono anni di totale ed estrema libertà dei distributori, che se davanti a prodotti "di marca" come l'*Enter the Dragon* della Warner devono rigare dritto – e infatti dopo il 1974 l'edizione italiana *I 3 dell'Operazione Drago* è totalmente ignota ai più fino al finire degli anni Ottanta, quando finalmente la Warner la rilascia in home video – con i "filmacci" marziali di piccole case asiatiche hanno potere assoluto.

I distributori italiani possono rimaneggiarli

senza remore, possono prendere tre film a casaccio, fonderli senza alcuna logica e tirare fuori una pellicola con una voce narrante che si spaccia per Bruce Lee – nello specifico, mi riferisco all'incredibile *Il braccio violento del Thay-Pan*, tuttora trasmesso dalle reti Mediaset. Possono prendere un qualsiasi film di Hong Kong e far credere che il protagonista si chiami Chen, nome che nella metà degli anni Settanta è il simbolo stesso delle arti marziali al cinema: *Chen: la furia scatenata*, *Chen: il flagello del kung-fu*, *Chen... e continuò a massacrare a colpi di kung fu*: sono alcuni veri titoli di film distribuiti nelle sale italiane dal 1973, rendendo i titoli di Bruce Lee solo alcuni tra tanti.

Solo dopo la morte e relativa fama dell'attore inizia la tradizione italiana di usare il suo nome all'interno del titolo di un film, soprattutto nel mondo dell'home video. Qualche esempio? *Bruce Lee: Chen l'immortale*, *Bruce Lee: il colpo che frantuma*, *Il colpo maestro di Bruce Lee* o il chilometrico *I 12 colpi segreti del Kung Fu di Bruce Lee l'invincibile*: se non altro si è persa

l'abitudine di chiamare Chen qualunque protagonista marziale con gli occhi a mandorla.

«Finalmente possiamo presentare al pubblico l'ultimo film di Bruce Lee» riporta la locandina italiana del 27 agosto 1978, aggiungendo: «1) Contro il campione americano 2) Contro il campione asiatico 3) contro il gigante nero. Per sostenere questi tre combattimenti Bruce Lee si sottopose ad uno sforzo sovrumano che forse causò la sua fine. Solo oggi la magistratura inglese ha permesso la presentazione del film al pubblico.»

Risulta difficile immaginare quanto poco dovesse importare alla magistratura inglese di una co-produzione sino-americana, ma bisogna tenere presente che è lo stile dell'epoca: i lanci italiani di film controversi in questi anni spesso riportano nelle pubblicità sui quotidiani infiniti (e fasulli) problemi con censure e tribunali vari.

Il film rimane in sala per più di due anni, tra prime visioni, seconde, terze, piccoli cinema di provincia e via dicendo (dubito sia arrivato nelle sale parrocchiali): per gli standard di oggi può risultare un successo incredibile, in realtà è

praticamente ignorato. Ormai cinque anni di martellamento massacrante, di una distribuzione selvaggia e irresponsabile, che ha riversato nelle sale italiane fiumi di filmacci a basso costo rimaneggiandoli senza vergogna, promesse di “ultimi film” di Lee e via dicendo, noiosissimi *wuxiapian* (film di spadaccini volanti) spacciati per *gongfupian* (film dove ci si mena), tutto questo ha evidentemente saturato il pubblico. Per il “vero” Bruce Lee non ci sono pubblicità sui giornali e discussioni: un paio di locandine improvvisate – rimaneggiando in realtà quelle di *Dalla Cina con furore* – e basta.

15. TV ed home video

Il 12 aprile 1985 la giovanissima rete televisiva Italia1 inizia la trasmissione di quello che per almeno un decennio sarà un ciclo dall'ordine immutabile: *Dalla Cina con furore*, *Il furore della Cina colpisce ancora* (in ordine in realtà invertito, visto che sono rispettivamente il secondo e il primo film di Bruce), *L'urlo di Chen terrorizza anche l'Occidente* e *L'ultimo combattimento di Chen*. Il ciclo è stato ripetuto da Italia1 solamente altre tre volte – nel gennaio 1987, settembre 1988 e maggio 1990 – ma ha lasciato un segno indelebile nella cultura popolare, prima che la metà degli anni Novanta decretasse la fine completa del cinema marziale in Italia.

Da questa data il pubblico italiano non vuole più vedere nulla che assomigli ad un prodotto di qualità marziale media: gli eroi marziali ora sono Keanu Reeves in *Matrix* e Uma Thurman in *Kill Bill*. Cioè i prodotti più lontani possibili dal cinema marziale. Tutti a parole dicono di amare

Bruce Lee ma l'ultima volta che hanno visto un suo film era appunto in un ciclo di Italia1 degli anni Ottanta.

I distributori italiani invece seguono altre strade: quelle del risparmio. I film di Bruce Lee e i titoli marziali in generale costano pochissimo, così da ammortizzare le vendite praticamente nulle, e l'avvento del formato DVD è il momento per invadere un nuovo mercato. Apre le danze la Legocart, che nel 2000 presenta in edicola la nota tetralogia di Bruce in un pessimo riversamento dalla versione VHS della E.P.I. a DVD: una qualità generale davvero biasimevole ma ad un prezzo bassissimo, in un'epoca in cui il digitale è ancora limitato a pochi portafogli. (La stessa Legocart anni dopo presenterà una versione decisamente migliore, aggiungendo un «Remastered» in copertina.)

Negli anni Ottanta le versioni in VHS dei film di Bruce Lee riportano "Giappone" come paese d'origine: l'avvento del DVD riporta invece "Cina". Gli errori e le generalizzazioni fanno parte della cultura popolare, e nel 2000 italiano Hong

Kong è ancora nota solo agli appassionati e agli specialisti, e ancora meno sanno che *non è* Cina. Così come pochi ormai sanno che Bruce è nato in America o qualsiasi altro aspetto della sua vita: Bruce è diventato un nome, niente più.

In quest'era digitale *L'ultimo combattimento di Chen* conosce almeno quattro distinte edizioni in DVD, dovute probabilmente all'economicità del film più che a un reale interesse del pubblico.

16. Il Gioco dell'Asta

Nel 2013, nel quarantennale della morte di Lee, un collezionista rimasto anonimo ha affidato alla blasonata casa d'aste britannica Spink & Son alcuni preziosi oggetti originali appartenuti a Bruce: stando a quanto dichiarato dalla casa, questo misterioso collezionista li avrebbe comprati all'epoca da Taky Kimura, allievo di Lee, che a sua volta li aveva ricevuti in custodia dal maestro: difficile stabilire quanto ci sia di vero in questa storia.

Il 2 dicembre 2013 Anna Lee, dirigente della Spink di Hong Kong, espone al pubblico quattordici oggetti originali appartenuti a Bruce Lee, tra cui la celebre tuta gialla in poliestere indossata da Lee in *Game of Death* (valutata tra i 32 e i 38 mila dollari americani), i nunchaku gialli (tra i 26 e i 38 mila dollari) e il frustino di bamboo che l'attore usa all'inizio del combattimento con Dan Inosanto (tra i 9 e i 10 mila dollari). Il 5 dicembre l'asta si svolge in

un'esplosione di offerte: i nunchaku vengono venduti a 69 mila dollari, mentre la tuta straccia ogni record e viene venduta a 100 mila dollari. (Le transazioni sono avvenute in dollari di Hong Kong, ma per comodità le ho convertite in dollari americani anche per la loro valuta simile all'euro.)

Questo è il simbolo di Bruce Lee: la vuota superficialità. Nessuno sa perché egli scelse quella particolare tuta, fatta fare su misura dal suo sarto per *Game of Death*: la moglie Linda pensa che sia per simboleggiare la non appartenenza ad alcuna disciplina marziale codificata, e possiamo anche essere d'accordo. Ma quella tuta è anche il simbolo del mito di Bruce Lee: chi lo venera, in realtà non ne sa molto, perché quella tuta gialla fa parte di un progetto nebuloso, non proprio originalissimo pur se lodevole e totalmente tradito dalla casa produttrice, che ne ha fatto una porcata inguardabile.

La tuta rossa con cui Bruce è apparso l'ultima volta su un set occidentale non è affatto nota come quella gialla, e il telefilm in cui appare (*Longstreet*) continua ad essere sconosciuto nel

nostro Paese. Eppure è proprio mentre indossava quella tuta rossa che Bruce recitò la battuta - scritta da altri ma fedele al suo pensiero - che sempre viene citata da chi non conosce altro di lui: «Libera la tua mente, sii informe, senza limiti come l'acqua. Se metti l'acqua in una tazza, lei diventa una tazza. Se la metti in una bottiglia, lei diventa una bottiglia. Se la metti in una teiera, lei diventa la teiera. L'acqua può fluire, o può distruggere. Sii acqua, amico mio.»

Be water, my friend. Recitando con la cadenza esagerata dei cinesi stupidi che tanto piacciono agli americani, Lee nell'episodio 1x10 di *Longstreet* (18 novembre 1971) recita il testo scritto da Sandor Stern ma che comunque corrisponde alla sua filosofia. (Non a caso uno degli episodi si chiama *The Way of the Intercepting Fist*, come il Jeet Kune Do che Bruce insegnava ai suoi studenti.)

Proprio imitando l'acqua, il mito di *Game of Death* si è adattato ad ogni realtà in cui è apparso: è stato portato più volte su schermo e sempre tradito, ma non fa niente. L'acqua continuerà

sempre ad adattarsi.

Conclusione

Chiudo con un aforisma di Lee raccolto da John Little nel 2000 per l'antologia *Striking Thoughts*: è simile al precedente ma meno noto.

Devo lasciarti ora, amico mio. Hai un lungo viaggio davanti a te, e devi viaggiare leggero. Da questo momento in poi, lasciati dietro tutto il fardello di conclusioni preconcepite e "apriti" a tutto e a tutti coloro che troverai lungo il cammino. Ricorda, amico mio, una coppa è utile quando è vuota.

(da *Pensieri che colpiscono*,
traduzione di Andrea Tranquilli)

FINE

Altre opere di Lucius Etruscus

~

True Marlowe e il Re in Giallo

*Un'indagine di Marlowe
seguendo il re dei libri senza valore*

~

La realtà nasce sempre dalla fantasia, e quando l'investigatore bibliofilo Marlowe è testimone di un delitto troppo "citazionista", decide di battersi perché la verità venga a galla: un innocente è stato accusato di omicidio semplicemente perché... una citazione non è stata capita! Inizia un'indagine che porterà Marlowe a visitare le stelle nere del collezionismo librario, dove per completare una collezione si può anche uccidere, seguendo la scia di un libro che solo lui considera la chiave per sciogliere l'enigma: *Il Re in Giallo* di Robert W. Chambers.

~

Le mani di Madian

Il romanzo di Marlowe
(non “quel” Marlowe)

~

Il misterioso scrittore di successo che si firma solo Madian organizza un'intervista esclusiva con l'indagatore dell'occulto Daniele Arena, durante la quale gli mostra la propria mano destra e rivela... che quella non è la sua mano.

Inizia una storia oscura in cui ci sono mani che creano, come quelle di uno scrittore, e mani che distruggono, come quelle dell'assassino che (forse) sta colpendo delle donne che hanno un solo punto in comune: hanno tutte partecipato ad una traduzione misteriosa.

Ci sono mani che traducono e mani che sfogliano libri alla ricerca della finzione più grande di tutte: la verità. Sono le mani dell'investigatore bibliofilo Marlowe (no, non “quel” Marlowe), che viene ingaggiato perché solo chi studia la finzione letteraria potrà capire realtà.

Per la prima volta il personaggio nato sulle

pagine di *ThrillerMagazine* appare in un romanzo, alla ricerca di una verità che giace sanguinante... nelle mani di Madian.

~

La notte dei risorti viventi

(Giona Sei-Colpi 1)

L'assedio di Roma

secondo il Risorgimento di Tenebra

~

Roma, 1849. La neonata Repubblica Romana di Mazzini ha le ore contate: dal suo esilio a Gaeta papa Pio IX ha chiesto aiuto alla Francia e l'esercito del generale Oudinot sta per iniziare un assedio per espugnare il colle Gianicolo. Perché chi controlla il Gianicolo, controlla Roma. Questo è quanto ci dicono i libri di storia, ma quello che nessuno sa è che gli insorti romani non hanno dovuto affrontare solamente i soldati francesi... Questa è la storia, mai raccontata, dell'ultima notte della Repubblica Romana: quando gli insorti affrontarono... i "risorti".

Questo racconto rientra nel progetto di scrittura collettiva "[Risorgimento di Tenebra](#)",

ideato dal gruppo Moon Base.

~

Fratelli di fuoco
(Giona Sei-Colpi 2)

*La seconda missione di Giona Sei-Colpi
nel Risorgimento di Tenebra*

~

Dopo l'assedio raccontato ne [La notte dei risorti viventi](#), Roma è in mano ai francesi del generale Oudinot. Per dimostrare la gratitudine nell'aiuto a debellare la Repubblica Romana degli insorti e a liberare la città dai seguaci di Mazzini e Garibaldi, lo Stato Pontificio organizza per domenica 15 luglio 1849 una messa solenne nella Basilica di San Pietro in onore di Oudinot, a cui il generale parteciperà di persona: chi voglia organizzare un attentato per colpire al cuore tanto la Chiesa quanto la Francia non avrà occasione migliore. Giona Sei-Colpi e la sua nuova amica, la Sfregiata che durante l'assedio di Roma ha saputo tener testa a orde di morti viventi, dovranno assicurare l'incolumità dell'odiato generale, in una città ostile e con il costante pericolo di invasioni

di morti viventi: è il momento per Giona Hex di reclutare altro personale, è il momento di farsi aiutare da altri... fratelli di fuoco.

Questo racconto rientra nel progetto di scrittura collettiva "[Risorgimento di Tenebra](#)", ideato dal gruppo Moon Base.

~

Fuoco e Fnago
(Giona Sei-Colpi 2½)

*Il braccio sinistro della vendetta
per Giona Sei-Colpi*

~

Dopo lo scontro a piazza San Pietro, visto in [Fratelli di fuoco](#), Giona Sei-Copi e i suoi uomini tornano alla base per organizzare la prossima missione: nel frattempo un brigante locale ha la malaugurata idea di rapire La Sfregiata e Carlo Pisacane. La furia di Giona sarà di quelle che lasciano molti cadaveri in giro, anche perché ora ha trovato un validissimo alleato: il suo nuovo... braccio sinistro!

Questo racconto rientra nel progetto di scrittura collettiva "[Risorgimento di Tenebra](#)",

ideato dal gruppo Moon Base.

~

Anita Nera

(Giona Sei-Colpi 3)

*Non c'è furia all'inferno
come una donna "risorta"*

~

Primi di agosto del 1849. Dopo La notte dei risorti viventi e Fratelli di fuoco, è ormai chiaro che nell'Italia del Risorgimento di Tenebra non solamente il cardinale Lambruschini ha trovato il sistema di riportare in vita i defunti: qualcuno della Repubblica Romana ha deciso di utilizzare la terribile arma dei morti viventi contro la Francia e il Papato. Ma chi? Giona Sei-Colpi, detto Giona Hex, e i suoi "fratelli di fuoco" devono assolutamente fermare chi vuole distruggere l'Italia.

Intanto il 4 agosto 1849 muore Anita Garibaldi, la giovane brasiliana che ha seguito per tutta la sua vita il generale nizzardo da una battaglia all'altra. Malgrado i libri di storia non lo riportino, la sua non è stata una morte

“tranquilla”... e quando torna sulla terra, porta l’inferno con sé...

~

[Voglio la testa di Garibaldi \(Anita Nera 2\)](#)

La vendetta più pulp dell’800

~

«Voglio la testa di Garibaldi»: così si chiudeva [Anita Nera](#), terza avventura del ciclo Giona Sei-Colpi ambientato in un’Italia ottocentesca dove gli insorti incontrano i risorti. Nel Risorgimento di Tenebra i morti difficilmente rimangono sotto terra, e questo accade ad Anita Garibaldi: morta ufficialmente il 4 agosto 1849 a Mandriole ma in realtà cavia di un terribile esperimento. Ora è tornata con la furia dell’inferno dentro di sé, pronta a scatenare la propria vendetta contro il generale Garibaldi in persona. Come se già tutti gli eserciti d’Italia non lo volessero morto.

Preparatevi ad un breve viaggio che abbraccia tutti i dettami dell’*Italian Pulp* inseriti nella cornice *Italian Weird Western* del [Risorgimento di Tenebra](#), progetto di scrittura collettiva ideato dal gruppo Moon Base.

Questo è uno *spin-off* del ciclo di Giona Sei-Colpi, in quanto protagonista della vicenda è la sola Anita Nera, la moglie di Garibaldi tornata in vita con poteri misteriosi e pronta ad una “discussione accesa” con l’ex marito.

~

Chi muore per primo, muore due volte
(Giona Sei-Colpi 4)

*La quarta missione di Giona Sei-Colpi
nel Risorgimento di Tenebra*

~

Il segreto per riportare in vita i morti non è più un segreto: qualcuno ha approfittato degli scontri fra lo Stato Pontificio e la Repubblica Romana per carpirlo e farlo suo. Ma chi? Giona Sei-Colpi e la Sfregiata hanno seguito le orme della fuga di Garibaldi per scoprirlo, ed ora sono arrivati all’antico e misterioso monastero di Pietrarubbia, dove forse tutto è iniziato... e dove sicuramente tutto finirà.

Le rivoltelle di Giona e la picca della Sfregiata stavolta forse non serviranno contro le forze antiche e misteriose che dormono sotto il

monastero, mentre dovranno vedersela anche con i monaci di un Ordine antico, capeggiati da fra' Girola. Lo scontro finale è arrivato, e il problema non sarà morire... ma morire una volta sola!

Questo racconto rientra nel progetto di scrittura collettiva "[Risorgimento di Tenebra](#)", ideato dal gruppo Moon Base.

~

Malanotte

*Un'indagine di Marlowe
dove la letteratura diventa realtà*

~

Malanotte è un paese misterioso, e ancor più misteriose sono le riunioni che la medium nota come Madame Blavaschi tiene fra le mura del suo castello: tutto ciò che si sa... è che riguarda dei libri. L'indagatore dell'occulto Daniele Arena si troverà quindi costretto ad un gesto arduo e coraggioso: chiedere aiuto all'investigatore bibliofilo Marlowe. No... non *quel* Marlowe. Inizia un viaggio nel mistero di Malanotte... dove la letteratura diventa realtà.

~

La variante di Marlowe

*Un'indagine di Marlowe:
quando gli scacchi uccidono*

~

Alcuni strani omicidi a Roma sembrano essere accomunati dal mondo degli scacchi, ma visto che l'unico elemento certo è che tutte le vittime avevano la stessa copia di un libro sull'argomento, la polizia è costretta a consultare l'investigatore bibliofilo Cristoforo Marlowe. Per venire a capo del mistero e per fermare l'assassino, Marlowe stavolta dovrà impegnarsi in qualcosa di incredibile... spacciarsi cioè per Maestro di scacchi.

~

De Marlowe Mysteriis

(Mistero Marlowe 1)

*Un libro impossibile
per il TG Mistero*

~

La squadra del “TG Mistero” si imbatte in una notizia sensazionale: un collezionista ha recuperato una copia del *De Vermis Mysteriis*, un

libro misterioso che semplicemente non dovrebbe esistere. Per organizzare un buon reportage servirebbe il parere di un esperto di libri, magari un investigatore bibliofilo: e in questa professione c'è solo un uomo disponibile... per sfortuna del “TG Mistero”.

Inizia una *joint venture* fra i personaggi de *Il treno di Moebius* di Alessandro Girola e l'investigatore bibliofilo Marlowe (non quel Marlowe) di Lucius Etruscus per storie ai confini della realtà libraria: ecco il primo numero della serie “Mistero Marlowe”.

~

La caduta degli Uscieri
(Mistero Marlowe 2)

Un palazzo stregato
per il TG Mistero

~

Torna il “TG Mistero” nato dal libro *Il treno di Moebius* di Alessandro Girola: stavolta con un servizio esplosivo su un antico palazzo che finalmente viene aperto al pubblico. L'edificio, appartenente alla antica famiglia degli Uscieri, ha

fama di essere una vera e propria “casa maledetta”: sarà vero? Di sicuro il giorno dell’inaugurazione avvengono strani fenomeni... come per esempio la presenza fra i visitatori dell’investigatore bibliofilo Cristoforo Marlowe. Non è che l’inizio dei problemi.

~

Alla conquista del Monte Athos

*L’incredibile ma vera storia
di 400 anni di caccia al libro*

~

Sin dal Quattrocento l’Europa è stata attraversata da un mito senza fondamento, che cioè gli antichi monasteri del Monte Athos in Grecia siano pieni di libri preziosissimi e manoscritti rari, dimenticati e a rischio di distruzione a causa dell’ignoranza dei monaci. È un’idea assolutamente campata in aria, ma per quattro secoli ardimentosi esploratori di tutta Europa sono partiti entusiasti e fiduciosi... alla conquista del Monte Athos. Dopo secoli di fallimenti nel trovare un qualsiasi testo di valore sul Monte Tracio (come lo chiamava Omero), nel 1837 giunge il

turno di un tipo diverso di esploratore ed avventuriero: quella misteriosa figura che sin dal Quattrocento tutta Europa chiama con un'espressione italiana, «Cacciatore di libri».

Questa è la storia vera e documentata dell'incredibile avventura del britannico Robert Curzon, cacciatore di libri per passione, che partì alla conquista del Monte Athos per salvare dall'oblio dei suoi monasteri e riportare in Inghilterra preziosi manoscritti greci e latini, scoprendo che nulla era come l'Europa credeva.

Per la prima volta un saggio tira le fila di quattrocento anni di “caccia al libro” con l'Athos protagonista, per la prima volta è raccontata in italiano l'avventura di Robert Curzon e per la prima volta vengono presentati i molti “strani” ritrovamenti fatti dopo di lui, alcuni in odore di falso e di truffa: quando Curzon mette piede sul Monte Sacro, non sa di essere l'ultimo “innocente” che prova a conquistarlo.

~

[Notovitch e la vita segreta di Gesù](#)
[\(Storie da non credere 1\)](#)

La nascita del mito di Gesù in India



Da esattamente 120 anni molti sono convinti che Gesù Cristo passò l'infanzia in India, o che comunque i suoi insegnamenti arrivarono subito in questa terra grazie ai mercanti che "sparsero la voce". Chi crede questo, in buona o cattiva fede, di solito non si rende conto che l'idea circola appunto da soli 120 anni: nei secoli precedenti alla data del 1894 non si pensava affatto a questa "ipotesi indiana". Cosa è successo in quella data? Perché da quel momento la tesi di Gesù in India è argomento di discussione, visto che è totalmente campata in aria? Semplicemente nel 1894 apparve l'opera di un fantomatico giornalista russo che raccontava una storia incredibile... nel senso che è *da non credere*.

La collana "*Storie da non credere*" si occupa di truffe librerie o comunque di vicende legate a fenomenali ritrovamenti accompagnati da storie più attinenti alla sfera della *fiction* che alla realtà. Da secoli libri incredibili sono accompagnati da

storie incredibili... che spesso sono appunto *da non credere*.

~

Petronio e la Cena di Trimalchione

(Storie da non credere 2)

*La nascita del mito
del Satyricon completo*

~

Uno dei più apprezzati e basilari autori latini è in realtà noto all'Occidente da poco tempo, ritrovato per caso e rimasto frammentario fino ad oggi. E se esistesse una copia completa del *Satyricon* di Petronio? Guarda caso, esiste... o meglio, ne esistono diverse: bisogna però capire quale sia vera. Nel Seicento sono avvenuti diversi ritrovamenti “misteriosi” dell’opera di Petronio, tutti inerenti la celebre *Cena di Trimalchione*, ed ogni ritrovamento si è presentato con la sua storia incredibile... cioè da non credere: ecco le più sorprendenti di queste storie.

La collana “*Storie da non credere*” si occupa di truffe librerie o comunque di vicende legate a fenomenali ritrovamenti accompagnati da storie

più attinenti alla sfera della *fiction* che alla realtà. Da secoli libri incredibili sono accompagnati da storie incredibili... che spesso sono appunto *da non credere*.

~

Arpe e il Trattato dei Tre Impostori
(Storie da non credere 3)

*Il mito del “vero” esemplare
trovato in Europa nel '700*

~

Dalla fine del Cinquecento fino ai nostri giorni l'Europa è attraversata da un mito irresistibile: l'esistenza di un Trattato sovversivo che osa scagliarsi contro i tre profeti delle principali religioni monoteistiche (Mosè, Gesù e Maometto) accusandoli di essere tre “impostori”. Dopo più di un secolo di bisbigli e sotterfugi, di avvistamenti e fraintendimenti, finalmente agli inizi del Settecento qualcuno afferma a gran voce di averlo trovato, ma prima di presentarlo al giudizio degli esperti racconta l'immancabile roboante storia del suo ritrovamento, una storia incredibile... una storia cioè *da non credere*.

La collana “*Storie da non credere*” si occupa di truffe librarie o comunque di vicende legate a fenomenali ritrovamenti accompagnati da storie più attinenti alla sfera della *fiction* che alla realtà. Da secoli libri incredibili sono accompagnati da storie incredibili... che spesso sono appunto *da non credere*.

~

Ireland, il ragazzo che fu Shakespeare
(Storie da non credere 4)

*Il mito delle carte legali
e di un'opera inedita*

~

Il 1° aprile del 1796 il dramma “*Vortigern and Rowena*” viene programmato al Drury Lane Theatre, il celebre teatro londinese da poco restaurato ed ampliato: visto che alcuni autorevoli critici hanno sollevato un polverone gridando al falso, sottolineando cioè che quel dramma di William Shakespeare miracolosamente ritrovato nella soffitta di un gentiluomo misterioso solleva più dubbi che certezze, si preferisce spostare la prima al successivo 2 aprile. Mettere in scena

un'opera dal forte odore di falso proprio il giorno simbolo dello scherzo e della burla sarebbe stato l'apoteosi della beffa: il risultato però non cambia. Per circa due anni, alla fine del Settecento, Londra ha creduto ciecamente a William Henry Ireland: il ragazzo di 17 anni che fu Shakespeare. Questa è la sua incredibile storia.

La collana “*Storie da non credere*” si occupa di truffe librerie o comunque di vicende legate a fenomenali ritrovamenti accompagnati da storie più attinenti alla sfera della *fiction* che alla realtà. Da secoli libri incredibili sono accompagnati da storie incredibili... che spesso sono appunto *da non credere*.

~

Platone, lo schiavo filosofo

*Commedia breve in quattro atti
di quando i libri non si leggevano*

~

Un aneddoto riportato da alcuni storici dell'antichità ci racconta di un incidente occorso al celebre filosofo Platone, che avendo fatto infuriare il tiranno Dionigi come punizione venne venduto

come schiavo. La storia (semmai sia vera) si conclude velocemente con la liberazione del pensatore ma... e se invece chi doveva salvarlo non l'avesse riconosciuto? Cosa sarebbe successo se Platone fosse rimasto uno schiavo?

Questo breve testo teatrale si diverte a prendere elementi storici rigorosamente reali – personaggi, libri, eventi, idee – e a giocare con essi immaginando di quali eventi sarebbe stato protagonista Platone, lo schiavo filosofo.

In appendice una nota al testo che spiega i fatti salienti riportati e indica le fonti storiche.

~

Ninja

*Storia di un mito
cine-letterario*

~

Gli eventi “caldi” degli anni Cinquanta giapponesi spingono alcuni autori a rispolverare una figura storica poco apprezzata, e anche poco studiata, per trasformarla e distorcerla fino a creare un personaggio immaginario totalmente slegato da quello storico. Il successo

dell'operazione, dichiaratamente faziosa, esplose e in pochissimo tempo il fenomeno sfugge di mano agli stessi autori: nasce così quello che noi ancora oggi chiamiamo *ninja*, del tutto alieno a ciò che nei più di mille anni precedenti è stato per le cronache storiche. Contagiando i media di USA, Cina e sud-est asiatico, e quindi anche l'Europa, il fenomeno in pochi anni ha conquistato il mondo e ancora oggi la parola "ninja" ha acquisito significato internazionale.

Questo saggio, assolutamente unico nel suo genere, ripercorre dati alla mano il contagio dell'idea nata fra un ristretto gruppo di scrittori ed esplosa in ogni forma di comunicazione – dalla TV ai fumetti, dai libri ai videogiochi, ma soffermandosi in maniera particolareggiata sul cinema, grande veicolo di contagio in questo caso – sottolineando ovviamente le differenze che ha assunto in ogni Paese in cui è arrivata. Per portare luce su un fenomeno ancora oggi pressoché ignoto per cui una spia ed assassino del Giappone medievale è diventato un eroe moderno e mondiale.

Il saggio è completato da una *Guida al cinema ninja internazionale*, una luce nell'ombra che ricopre un genere pluridecennale.

~

Gynoid: a forma di donna

*Duecento anni
di donne artificiali*

~

Nel 1815 E.T.A. Hoffmann scrive di getto la bozza di un racconto destinato a fama imperitura, in cui dà vita alla più inquietante delle donne artificiali: Olympia, la bambola di legno che irride chi ancora non ha capito che il Romanticismo è finito e siamo tutti nell'Era della Macchina. Dopo cento anni Thea Von Harbou crea la sua Maria meccanica proprio mentre l'invenzione della catena di montaggio sta trasformando gli uomini in robot, e da allora le Donne Artificiali sono state piegate ad ogni tipo di preconcetto maschile, nel tentativo di neutralizzare la loro potenza.

Bambole, manichini, ballerine, robot, mogli, amanti, assassine... Molti i ruoli assunti dalle ginoidi, esseri “a forma di donna” creati dagli

uomini per dare sfogo alla propria contorta creatività: ecco un breve viaggio... che dura duecento anni.

~

21 grammi

*L'insostenibile (e fumosa)
leggerezza dell'anima*

~

21 grammi è una famosa misura dell'“anima” umana: leggenda vuole che quando una persona muore il suo corpo, subito dopo l'ultimo respiro, si alleggerisce di 21 grammi. Il peso dell'anima che abbandona il corpo. Ecco la storia del nebuloso esperimento che ha portato a questo risultato e dei vari millenni di cultura umana in cui è esistita un'idea di “pesatura spirituale”: peccato che a seconda delle culture... il peso cambia. L'unica costante è una operazione matematica: togliete ciò che resta a quel che era ed avrete ciò che manca. Peccato però che i risultati siano sempre diversi...

~

Da Samarra a Samarcanda

*La storia della Morte inevitabile
nella sua versione corretta e ampliata*

~

La storia la conosciamo tutti. Un uomo si accorge che la Morte lo sta fissando con occhi cattivi e chiede un cavallo veloce per sfuggirle; cavalca tutta la notte per arrivare in un luogo lontano, solo per scoprire che la Nera Signora era proprio lì che lo aspettava. È una storia molto nota e tutti hanno la convinzione sia di origine persiana o araba, comunque mediorientale: la verità è che tutti hanno sentito questo racconto citato da un occidentale, non da un mediorientale. E se la storia della Morte inevitabile fosse molto più europea e moderna di quanto pensiamo?

~

Mangiare libri

La più antica forma di lettura

~

Dopo aver dato un rotolo scritto ad Ezechiele, l'ordine di Dio è inequivocabile: mangialo! Sin dall'antichità è esistito un rapporto strettissimo tra leggere un testo e divorarlo (non solo

metaforicamente), e tracce di quest'idea si ritrovano nei punti più disparati e impensabili: ecco un piccolo viaggio biblo-gastronomico alla ricerca di uno dei personaggi più influenti e meno studiati del mondo letterario: il mangialibri.

~

L'apprendista stregone
(La Parola Creatrice parlata)

*Viaggio fra le varie versioni
di una storia antica*

~

Siamo noi che creiamo le parole o sono piuttosto le parole a creare il mondo che ci circonda? La nostra cultura è nata dalle parole che, pronunciate a voce alta, hanno creato oggetti e concetti che sopravvivono tutt'oggi, come per esempio la celebre storia dell'Apprendista Stregone: nata duemila anni fa e più viva che mai.

Ecco un viaggio nelle varie versioni di una stessa storia, sul sentiero tracciato dalla parola creatrice.

~

Geremia, il Golem e Ruby Sparks

(La Parola Creatrice scritta)

*Un viaggio dal dito di Dio
al Word Processor degli Dei*

~

N e L'apprendista stregione abbiamo conosciuto la Parola Creatrice nella sua accezione orale, ma nella storia occidentale un grande peso ha avuto ad un certo punto anche quella scritta. Sebbene i grandi profeti e maestri di pensiero non l'abbiano amata, la parola scritta ha in breve tempo conquistato l'immaginario collettivo andando a scalzare il predominio di quella orale. Partiamo dunque per un viaggio dal dito di Dio... fino al Word Processor degli dei.

~

Dieci contro mille

Il grande cinema di assedio

~

Esiste un genere particolare di film, nato quasi cento anni fa, che si potrebbe chiamare tanto "d'assedio" quanto "di barricate", ed indica una storia che veda alcuni personaggi costretti in un singolo luogo da un nemico che li circonda: le

storie di questo genere non si focalizzano sul nemico esterno bensì sui problemi interni al gruppo di protagonisti. Questi infatti si ritrovano impegnati non già a resistere agli attacchi del nemico esterno, bensì a fronteggiare il nemico interno: problemi di razza, religione, politica, estrazione sociale e mille altre questioni, unite alla paura e alla convivenza forzata, creano una situazione esplosiva.

Ecco un viaggio fra i migliori film che affrontano l'argomento.

~

La Falsa Novella

*Viaggio tra i falsi vangeli
inventati dai romanzieri*

~

Falsi profeti dotati di falsi vangeli sono esistiti da sempre, in ogni dove, ma nella metà del Novecento la riscoperta di antichissimi vangeli ritenuti apocrifi (nonché persi per sempre) ha infiammato la fantasia degli scrittori più disparati, che hanno cominciato ad inventare storie da romanzo con protagonisti vangeli inventati. È uno

stratagemma che ha permesso agli autori di stuzzicare tanto la curiosità dei lettori quanto la pazienza della Chiesa, magari togliendosi anche qualche soddisfazione personale.

Ecco un viaggio fra questi vangeli palesemente inventati che fanno il verso a quelli verissimi ma semplicemente non riconosciuti dalla Chiesa. Non sempre le intenzioni sono meramente letterarie, e questo renderà il viaggio più interessante.

~

Tradurre l'incubo

Da Shakespeare a Goethe

~

C'è stato un momento ben preciso, a metà Ottocento, in cui gli italiani si ritrovarono a dover tradurre il termine “nightmare”, scoprendo che quel termine antico era poco chiaro anche agli inglesi. Inizia dunque un viaggio alle radici dell'incubo per scoprire cosa esso sia veramente... e come si possa tradurlo nella nostra lingua.

~

Lupin contro Holmes

Le origini del personaggio

*che osò farsi beffe di Sherlock Holmes,
facendo infuriare Conan Doyle ma dando vita al
noir francese*

~

«Perché non provi a scrivere un racconto sul genere di Sherlock Holmes?» Questa proposta indecente dell'editore Pierre Lafitte al giovane Maurice Leblanc dà vita al personaggio di Arsène Lupin, nato sulle pagine della rivista “Je sais tout” il 15 luglio 1905.

Quello che all'inizio è una divertita parodia di Holmes, si attira ben presto le ire di Arthur Conan Doyle quando il suo segugio si ritrova nelle storie di Leblanc e nasce così una doppia sfida: Conan Doyle diffida Leblanc ad utilizzare ancora Sherlock Holmes nelle sue storie... e Lupin in persona sfida il segugio inglese a batterlo.

Ecco la storia di uno scontro letterario epico.

~

Spaghetti Marziali

*Quando gli italiani inventarono
il kung fu western*

~

In un breve lasso di tempo, agli inizi degli anni Settanta, registi e produttori italiani decisero di mettere in atto qualcosa di completamente inedito: utilizzare attori e tematiche cinesi, un argomento molto “caldo” dell’epoca, e fonderli con i più classici schemi del genere western, anch’esso di grande attualità.

Qualcuno chiama il genere “soja western”, ma visto che si parla di un prodotto completamente italiano che fondeva l’autorevole *spaghetti western* con la passione per i film marziali asiatici (dai samurai giapponesi al kung fu di Hong Kong), ho ribattezzato il genere *spaghetti marziali*.

Ecco un viaggio inedito in un genere troppo poco noto al grande pubblico.

~

Vergine, Violenza, Vendetta
(I Libri del Zinefilo 1)

*Una storia di vendetta
dal Medioevo al Duemila*

~

Le figlie di Pehr Tyrsson si svegliarono tardi, quella domenica lontana nel tempo, e si sbrigarono

ad andare a messa: purtroppo non arrivarono mai. Dei briganti le aggredirono e le uccisero, per poi vendere i loro vestiti ad una famiglia... senza sapere che era proprio quella di Pehr Tyrsson. La vendetta del padre fu spietata e nel punto dove è stato versato il sangue delle fanciulle è sorta una chiesa attiva ancora oggi.

Nel corso dei secoli questa leggenda svedese ha mutato forma ed è servita di ispirazione a ballate, poemi ma soprattutto come base per un celebre film di Ingmar Bergman: *La fontana della vergine*. Ricopiando la sceneggiatura da Bergman, altri quattro film racconteranno la stessa storia di origine medievale: una storia di Vergine, Violenza e Vendetta.

~

La partita della morte
(I Libri del Zinefilo 2)

Tre sfide di calcio contro i nazisti
in fuga per il plagio

~

Kiev, domenica 9 agosto 1942: nel cuore della Seconda guerra mondiale. La squadra di calcio

Flakelf (composta da tedeschi ed ungheresi) deve rifarsi della cocente sconfitta di tre giorni prima con la squadra locale Start (composta in gran parte da giocatori provenienti dall'associazione Dynamo Kiev). Lo stadio è aperto anche al pubblico ucraino in occasione dell'anniversario della sua "liberazione dai bolscevichi". Davanti a loro, i propri giocatori si battono da paladini dell'Unione Sovietica e sconfiggono i nazisti invasori per 5 a 3, malgrado le molte minacce di cui sono stati fatti oggetto. Pochi giorni dopo i giocatori della Start si ritrovano accusati di vari reati e, in breve tempo, sono tutti fucilati: il 6 dicembre 1942 il quotidiano "Izvestiia" chiama quella partita «La partita della morte».

Questa storia infiamma tutta l'Unione Sovietica per i successivi cinquant'anni, pompata ed ampliata a dovere, fino a diventare un film sovietico, un film ungherese e un plagio americano. Nel 1992 un'indagine giornalistica ridimensionerà drasticamente le vicende, scoprendo che i giocatori del 1942 non sono affatto morti come vuole la storia, ma ormai i film

sono molto più importanti della verità: rimarrà immortale la leggenda della Partita della Morte, che qui viene raccontata in modo completo per la prima volta in italiano.

~

Per un pugno di piombo e sangue
(I Libri del Zinefilo 3)

*Un romanzo, un film, un plagio
un remake e copie varie*

~

Nel novembre 1927 inizia la lunga vita di una storia d'effetto e destinata a grande scalpore: la celebre rivista "Black Mask" inizia a presentare un romanzo di Dashiell Hammett che sarà da contesa ispirazione di più opere future. Una storia complessa di criminalità con protagonista il celebre eroe senza nome dell'autore, che se ne inventa uno ogni volta che qualcuno gli chiede di qualificarsi. Sarà lui ad operare una variopinta e contorta giustizia in città e, tra i vari sistemi che adopererà, ce n'è uno che ha riscosso grande interesse: usare l'odio di due famiglie rivali per farle scannare a vicenda.

Un elemento secondario del romanzo di Hammett diventa protagonista assoluto di film che solo in seguito hanno dichiarato una fantomatica parentela con *Piombo e sangue*, per mascherare invece un semplicissimo scopiazzamento. La storia infatti ha visto plagi e remake, strizzate d'occhio e contaminazioni: ecco un viaggio in questo contorto mondo.

~

Mistero Shakespeare

Analisi inedita

di un mistero inestricabile

~

William Shakespeare è probabilmente il più noto autore di lingua inglese mai esistito, quindi nessuno biografo serio si azzarderebbe a fare una domanda all'apparenza semplice: quali prove concrete abbiamo che un drammaturgo di nome Shakespeare sia realmente esistito? La risposta non è rassicurante: a dispetto della grande fama del personaggio, le prove della sua reale esistenza sono pochissime e molto nebulose.

Questo saggio non darà risposte su questioni su

cui è impossibile darne: si prefigge solamente di offrire una panoramica quanto più “inedita” della questione shakespeariana, cioè studiandola attraverso quello specchio deformante che spesso dice il vero, percorrendo quel territorio che raramente viene preso in considerazione: la letteratura, la più vera delle menzogne.

In appendice, un'intervista con **John Underwood** – pseudonimo di Gene Ayres ed autore del controverso *Il libro segreto di Shakespeare* – e l'imperdibile saggio *L'uomo che fu Shakespeare* di **Chiara Prezzavento**, blogger intrigante oltre che grande appassionata della narrativa che circonda il Mistero Shakespeare, che non solo ci fornisce delle indispensabili coordinate per capire il mondo elisabettiano dell'epoca, ma ci guida anche in una panoramica frizzante e precisa sulla narrativa che si occupa dell'argomento: visto che si tratta di romanzi inediti in Italia, è un'occasione imperdibile.

~

ALIENS vs BOYKA

Una fan fiction

sui personaggi più forti dell'universo

~

Per una missione fuori dal normale serve un uomo fuori dal normale. Quando il generale Rykov si ritrova costretto a cercare un lottatore eccezionale per una missione assurda, rivolgersi al carcere di massima sicurezza Gorgon è la soluzione migliore: qui vive e combatte il più grande lottatore del mondo. Anzi, come lui stesso specifica, il migliore dell'universo. Yurj Boyka, nato per combattere. Inizia così un'avventura aliena... a suon di mazzate!