

LUCIUS ETRUSCUS

HELLRAISER

DIECI FILM. UN SOLO INFERNO

**UN'ANALISI COMPLETA
DI TUTTI I FILM DEL CICLO
CON TRADUZIONI ESCLUSIVE
INTERVISTE E TESTIMONIANZE
DEGLI ARTIGIANI DEL DOLORE**

I LIBRI DEL

Z

ZINEFILO

Lucius Etruscus

Hellraiser

Dieci film

Un solo inferno

Crediti

Collana: **I Libri del Zinefilo** n. 5

Prima edizione digitale gratuita: aprile 2018

Questo saggio raccoglie i post tematici dal 29 gennaio al 9 aprile 2018 del blog [Il Zinefilo](#).

In copertina: illustrazione di Tim Bradstreet (2012).

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

Trama

Lunedì 29 gennaio 2018 si sono festeggiati i trent'anni dell'uscita italiana di un film destinato a luminoso successo quanto ad inaugurare uno dei peggiori cicli del cinema. Il crollo verticale della lunga saga di Hellraiser simboleggia la profonda trasformazione dell'arte cinematografica, verso il suo triste destino di mediocrità a basso costo.

Il saggio analizza dettagliatamente tutti e dieci i film che compongono il ciclo, presentando testimonianze d'annata con traduzioni esclusive di manuali di cinema, riviste specializzate e dichiarazioni dei protagonisti. Proprio una lunga intervista di Doug Bradley - l'unico attore-simbolo della saga - chiude il testo, e l'amaro sfogo di Pinhead sta a simboleggiare l'inferno della

cialtroneria in cui è destinata a soffire questa saga cinematografica.

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), 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

Romanzo in vendita a 0,99 euro:

[Le mani di Madian](#). Il romanzo di Marlowe, non “quel”

Marlowe

Racconti in vendita a 0,99 euro:

[La notte dei risorti viventi](#) (*Risorgimento di Tenebra*).

Giona Sei-Colpi 1

[Fratelli di fuoco](#) (*Risorgimento di Tenebra*). Giona

Sei-Colpi 2

[Anita Nera](#) (*Risorgimento di Tenebra*). Giona Sei-

Colpi 3

[Voglio la testa di Garibaldi](#) (*Risorgimento di Tenebra*)

Anita Nera 2

[Chi muore per primo, muore due volte](#) (*Risorgimento di Tenebra*). Giona Sei-Colpi 4

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

[La variante di Marlowe](#). Un'indagine scacchistica di

Marlowe

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

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

[Platone, lo schiavo filosofo](#). Commedia breve in quattro atti di quando i libri non si leggevano

*Racconti scaricabili **gratuitamente**:*

[Iracconti di Marlowe](#). Le prime undici indagini
Saggi brevi in vendita a 0,99 euro:

[Gynoid: a forma di donna](#). Duecento anni di donne
artificiali

[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

[Ninja](#). Storia di un mito cine-letterario

Saggi scaricabili gratuitamente:

[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

[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

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

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

Hellraiser

**Dieci film, un solo
inferno**

1. Hellraiser (1987)

Oxford, metà degli anni Ottanta. **Simon Sayce** ha studiato arte con Faith Tolkien, la moglie del figlio del celebre autore de *Il Signore degli Anelli*, ed è amico del figlio di C.S. Lewis, autore de *Le cronache di Narnia*. Simon insomma respira fantasy e, in un paesino delle vicinanze di Oxford, trova ispirazione per una creazione particolare: **la scatola di Lemarchand** (*Lemarchand's box*).

Nel 2017 Sayce perde la sua decennale battaglia con il male che lo divorava dentro: se non altro ha avuto il tempo di capire l'immortalità del suo lascito.

Inizi 1987, la storica New World Pictures di

Roger Corman, che ci ha regalato emozioni senza tempo - dalle donne in prigione di [*Big Doll House*](#) (1971) al Carradine pilota di [*Death Race 2000*](#) (1975), dai pescetti mordaci di [*Piranha*](#) (1978) ai mutanti acquatici di [*Monster*](#) (1980) - sta chiudendo i battenti, frammentandosi in varie altre piccole case. Fa in tempo a regalarci [*Wanted*](#) (gennaio 1987) e [*La casa di Helen*](#) (giugno 1987).

Riesce anche a distribuire un progetto "cotto e mangiato". Affidandosi a minuscole case produttrici, nel 1986 il 34enne britannico **Clive Barker** ha girato un piccolo film quasi amatoriale, tratto da un suo romanzo breve (o racconto lungo) appena pubblicato non si sa dove, *The Hellbound Heart*, di cui poi nel 1988 produce anche un audiolibro in cui lui stesso legge il testo. È una roba sicuramente meno ambiziosa de *La casa di Helen*, è un filmetto girato con pare una milionata

di dollari. Una poveracciata: che dite lo distribuiamo? Ma sì, va'...

A qualche mese dall'uscita, *Hellraiser* era già un culto...

Il film viene presentato il 13 maggio 1987 al Festival di Cannes, per poi uscire negli Stati Uniti il 18 settembre successivo.

Il successo è immediato e **Clive Barker** diventa un divo, anche se resta umile.

«Accanito ideologo, questo giovanotto dalla faccia da bambino, capelli alla Marisa Bellisario, completini da rockstar, più che per il successo strepitoso che *Hellraiser* ha ottenuto tra i giovani americani è soddisfatto per il messaggio che filtra attraverso la sua opera.»

Così la giornalista Simonetta Roblony racconta Barker il 13 gennaio 1988, quando lo intervista

per "La Stampa" durante un passaggio romano dell'autore in piena campagna promozionale europea. Qual è dunque questo "messaggio" che filtra attraverso il film? Lo rivela Barker stesso nell'intervista:

«Io ho sovvertito i valori classici delle storie di horror perché detesto l'idea corrente che i mostri siano fuori di noi: i mostri sono dentro e la fantasia è la parte più reale della nostra vita.»

Distribuito nelle sale italiane dalla Eagle Pictures il 29 gennaio 1988, la storica Multivision lo porta in VHS, anche in edizione economica, purtroppo senza riportare alcuna data.

La Stormovie lo porta in DVD dal 28 ottobre 2005, ristamandolo nel 2010 anche in Blu-ray, poi la Koch Media lo riprende nel 2012, sia in DVD che Blu-ray, ripresentando tutto nel 2017.

«Così assorto era Frank nell'enigma della scatola di Lemarchand, che non sentì la grande campana mettersi a suonare.»

Inutile girarci intorno: la vera protagonista della saga di *Hellraiser* è la scatola di Lemarchand creata da Simon Sayce.

«La scatola era stata costruita da un ingegnoso artigiano e il mistero era questo: sebbene gli avessero detto che conteneva meraviglie, sembrava assolutamente impenetrabile; su nessuna delle sei facce lucide e nere c'era l'ombra di un'indicazione di dove si trovassero i punti da premere per poter separare i pezzi di quel rompicapo tridimensionale.»

Questi brani - presentati nella traduzione dello storico Tullio Dobner - sono tratti da **Schiavi dell'inferno**, l'edizione italiana del citato *The Hellbound Heart* portata nelle nostre librerie da

Sonzogno nel 1991: cioè la stessa data in cui l'editore Fontana presenta il testo in Gran Bretagna e HarperPaperbacks lo presenta in America (fonte: [ISFDb](#)).

Grazie al [Moro](#) scopro che originariamente questo testo appare in chiusura dell'antologia *Night Visions 3* (ottobre 1986), a cura di George R.R. Martin, informazione che curiosamente non era uscita fuori, mentre scrivevo il pezzo, dagli stessi database che ora la riportano. Che siano apparsi per intervento diabolico?

Comunque Barker non sembra intenzionato a sfruttare la carta "tratto dal romanzo di", che di solito invece piace ai produttori: la "fonte letteraria" fa sempre la sua figura da scrivere nei lanci. Barker adatta il proprio testo ma è come se tenesse separate le due storie, quando nei titoli tace ogni riferimento a *The Hellbound Heart*.

Ristampato da Bompiani nel 1993, il romanzo scompare dai radar italiani per riapparire solo nell'ottobre 2017, quando la Independent Legions Publishing lo fa ritradurre da Francesca Noto e lo presenta anche in [edizione digitale](#) con splendida copertina di Daniele Serra.

Malgrado tutto questo, romanzo e film hanno piccole differenze, particolari che denotano il buon gusto di Clive Barker, ben conscio - come purtroppo non lo sono molti altri - che i due *media* sono molto diversi e hanno bisogno di trattamenti diversi. Giusto per fare un esempio quello che nel film è la figlia di Larry nel romanzo è la segretaria, e la scelta funziona benissimo calata nelle due diverse narrazioni.

Un altro esempio è la scelta romanzata di far entrare subito in scena, già nei primissimi paragrafi, i "protagonisti occulti" della storia.

«Ancora pochi attimi e sarebbero stati lì, quelli che Kircher chiamava i Supplizianti, teologi dell'Ordine dello Squarcio, convocati dai loro esperimenti nelle sfere somme del piacere per portare la loro presenza senza età in un mondo di piogge e fallimenti.»

Nel film lo spiegone all'inizio avrebbe avuto un risultato molto meno efficace, così Barker prende una decisione a mio parere molto ispirata e spalma le spiegazioni lungo la storia, tanto che i Supplizianti arrivano solo molto avanti nella narrazione.

«Credevo di potermi fermare in tempo, e non l'ho fatto. I Supplizianti mi hanno fatto arrivare oltre i limiti, dove il dolore e il piacere sono insuperabili.»

Così a metà film entrano in scena i

Supplizianti, scelta del [doppiaggio italiano](#) per rendere l'originale *Cenobites* - scelta a sua volta seguita dal traduttore Dobner quando, nel 1991, cura il romanzo.

In realtà il termine "[cenobita](#)" è ampiamente noto alla lingua italiana da sempre - dal latino *coenobita*, a sua volta dal greco *koinobites* (*koinò-*, "in comune", *-bios*, "vita") - ed indica qualcuno che si ritiri a vita religiosa in comune, contrapposto all'anacoreta che sceglie vita solitaria. Però col tempo il significato del termine si è ampliato a comprendere anche ordini non strettamente religiosi - o comunque non di quella religiosità come la intende la Chiesa - e per esempio quando Pitagora fondò la sua setta, il cui unico maestro spirituale era Pitagora stesso, gli adepti fra i vari nomi avevano quello di Cenobiti.

Entrambe le accezioni si legano all'invenzione

di Barker, che infatti chiama i suoi cenobiti «teologi dell'Ordine dello Squarcio» (*theologians of the Order of the Gash*), quindi il riferimento ad un ordine religioso è ben chiaro. La traduzione italiana più corretta sarebbe stata «i cenobiti, teologi dell'Ordine dello Squarcio», ma visto che il termine italiano è ormai rarissimo, sarebbe stata giusta addirittura l'accezione «i monaci», ma alla fin fine è pienamente funzionante l'invenzione Suppliziante, che sostituisce un termine generico con un riferimento ben chiaro fin da subito al culto professato da questi particolarissimi monaci.

Un nome alternativo usato dal romanzo è *hierophants*, che Tullio Dobner traduce con «gerofanti», termine certo non più noto di cenobiti e che poi in realtà sarebbe meglio nell'accezione «ierofanti». Anche qui abbiamo un chiaro riferimento alla sacralità, visto che il termine

deriva dal greco *ierofàntes* (*ieròs-*, "sacro", -*fàino*, "mostrare"), «Nella Grecia antica, il supremo sacerdote addetto ai misteri eleusini cui spettava, fra l'altro, il compito di mostrare oggetti sacri nei momenti culminanti dei riti iniziatici, e di pronunciare alcune formule sacre» (dal [Vocabolario Treccani](#)).

«Ma chi siete?»

«Esploratori delle più remote regioni dell'esperienza. Per alcuni, dèmoni: angeli, per altri. Tu hai aperto la scatola: devi venire con noi a provare i nostri piaceri. Niente lacrime, per favore: non si deve sprecare così la sofferenza.»

Come ogni storia geniale, la trama è semplice. Larry Cotton (Andrew Robinson) e sua moglie Julia (Clare Higgins) prendono possesso della casa di famiglia, dove tempo addietro abitava

l'ormai scomparso fratello di Larry, Frank Cotton (Sean Chapman). Durante il trasloco Larry si ferisce e dalle gocce di sangue cadute al suolo trae linfa vitale l'anima dannata e suppliziata di Frank per tornare su questo mondo, sfuggendo al controllo dei Supplizianti.

Julia non ama suo marito, non l'ha mai amato: da sempre il suo cuore (e il suo corpo) vibra per Frank. Quando scopre il suo atroce destino decide di aiutarlo. Ed aiutarlo significa trovare nuovo sangue e carne da sacrificare, perché il sangue e la carne di Frank risorga a nuova vita.

Questa immonda transustanziazione viola ogni principio religioso e Dio è lontano, in questa storia. La statua di Gesù nascosta nell'armadio, usata come geniale *jump scare* nel finale, testimonia come ogni divinità sia lontana: a curare il culto ci sono solo i cenobiti e i loro piaceri dei

mille dolori.

Attirati amanti nella stanza oscura dove si nasconde il mostruoso Frank (interpretato in modo magistrale da Oliver Smith, caratterista di lunga data), Julia li ammazza a martellate mentre il suo amante ne divora l'essenza per tornare umano. Anche se ormai di umano non ha proprio più nulla.

La situazione crolla quando Kirsty (Ashley Laurence), figlia di Larry e nipote di Frank, scopre tutto e per puro caso aziona la scatola di Lemarchand. I Supplizianti stanno per prenderla quando lei stipula un patto con loro: se la lasciano stare, rivelerà dove si nasconde Frank così che potranno riprenderlo.

Dei cenobiti potete pensare quel che volete, ma essendo un Ordine religioso quando danno la propria parola la mantengono: il patto è stipulato. Oppure no?

Come dicevo, le esigenze cinematografiche sono molto diverse da quelle narrative, così mentre nel romanzo i Cenobiti rispettano il loro patto, nel film invece fanno gli infami e vogliono lo stesso portarsi via Kirsty, così da allungare il minutaggio con vari scontri finali che permettano effetti speciali aggiuntivi. Mentre infatti il romanzo è più "serio", Barker nel film si lascia andare alla comunque divertente sequenza di scene con Kirsty che fa fuori i Supplizianti agitando la scatola di Lemarchand come se fosse una pistola laser... Sicuramente un'idea buona a livello visivo ma che in un romanzo avrebbe stonato e infatti Barker dimostra di conoscere molto bene i due linguaggi che sta maneggiando in contemporanea.

Hellraiser è un piccolo gioiello che dimostra

quanto siano assolutamente inutili grandi fondi per creare un grande film: il cinema di oggi, alla canna del gas, dovrebbero solamente prendere appunti.

Barker da solo ricopre i ruoli di regista appassionato e sceneggiatore ispirato, poi sa qual è la moda degli anni Ottanta (quello *splatter* che sui giornali i critici bravi insultano come fosse la peste bubbonica ma che la gente fa a botte per pagare un biglietto e gustarselo) e chiama **Bob Keen**, perché un qualsiasi film horror deve avere uno che sappia crearti il mostro giusto. Il britannico Keen si è fatto le ossa come "ragazzino di bottega" a costruire modellini per [Star Wars](#) (1977) e *Alien* (1979), giusto per far capire di che tipo di professionalità stiamo parlando. Quando Barker lo chiama ha giusto curato gli *animatronics* de *La storia infinita* (1984) e i make-up di [Space Vampires](#) (1985) e [Highlander](#) (1986). Un tipetto

in gamba.

Con un esercito di grandi professionisti, Keen crea un universo visivo che ancora oggi è di altissima qualità e assolutamente imbattuto. (Ed imbattibile, oggi che si fa tutto col PC quindi è tutto un cartone animato.)

Una trama semplice ma perfetta, che preveda un'economica *location* unica, un team di tecnici dalle mani d'oro, attori più che convincenti e ad arricchire tutto una splendida colonna sonora firmata da un 29enne Christopher Young, che aveva già composto qualche scherzetto tipo *Nightmare 2* (1985) e [*Morte a 33 giri*](#) (1986): un altro ragazzetto in gamba...

Più la formula è semplice, più è difficilissimo metterla in pratica: superato il Duemila, quale film può vantare un insieme di elementi anche solo

vagamente simile a questi? Sono professionalità dimenticate perché tanto si fa tutto al computer. Il risultato verrà dimenticato venti giorni dopo? Meglio, così nessuno si accorgerà dei *reboot* che verranno girati...

Come ogni caposaldo, anche *Hellraiser* ha dato vita a frammenti sparsi, nati dal grande successo del primo film ma che non sanno ripetere le gesta. Ogni lunedì li presenterò sul Zinefilo, quindi fate scorta di Vicodin per la venuta degli artigiani del dolore...

2. Prigionieri dell'inferno (1988)

Cos'è l'inferno? È quando lasci che altri girino un *sequel* di un grande film. «Ho tante cose interessanti da mostrarti» (*I have such sights to show you*). Mai promessa fu più mantenuta, se per "interessanti" intendiamo "devastanti".

Il successo di *Hellraiser* (1987) è immediato e potente, quindi la New World Pictures di Roger Corman nei suoi ultimi singhiozzi di vita fa in tempo a metterci dei soldi per produrre (e non solo distribuire, come nel primo caso) un seguito alla vicenda.

Nelle interviste dell'epoca Clive Barker va dicendo che l'editoria non ha più gli strumenti adatti per la sua poetica e che ora per lui la nuova

forma di comunicazione è il cinema, ma in realtà ciò che veramente ha capito è che il suo nome in copertina vende: non importa se poi il prodotto sia suo. Mentre Clive si mette a pensare al futuro *Cabal*, sta bene attento a non mettere neanche un dito nell'inferno dei seguiti di *Hellraiser* che sta nascendo: si limita a metterci qualche dollaro e ad assicurarsi che ci sia il suo nome in copertina.

Il primo dei figli storpi senza padre è ***Hellbound: Hellraiser II***.

«Intanto l'ultimo film tratto da un romanzo di Baker, *Hellbound: Hellraiser II*, è appena uscito negli Stati Uniti dopo una lunga battaglia con la censura per farsi togliere la "XX" del vietatissimo ai minori. Ci è riuscito soltanto tagliando qualche rasoia con spruzzo di sangue qua e là, la decapitazione di un mostro e la scena in cui un fantasma di donna sanguinante e senza pelle divora carne umana al fine di farsi ricrescere la testa

mancante».

Con una "r" mancante nel nome, con l'idea sballata che il film sia tratto da un romanzo e con dei particolari truculenti un giornalista anonimo annuncia agli italiani su "La Stampa" del 31 dicembre 1988 l'esistenza di un seguito di *Hellraiser*, intrigando i lettori con elementi davvero grondanti sangue e *splatter*.

Ma non è finita. Nel marzo del 1989 arriva a Roma **Tony Randel** a raccontare la sua esperienza di regia, un'occasione imperdibile per dire qualche banalità. «Mi piace Hitchcock, Charlot e mi è piaciuto molto leggere e rileggere i racconti di fantascienza di Wells, da *La macchina del tempo* a *L'uomo invisibile*». Non riporto le sue entusiastiche affermazioni su Kubrick perché siamo ai livelli delle mezze stagioni che non ci

sono più.

Ciò che conta è che in quell'occasione, sempre su "La Stampa" (5 marzo 1989), la giornalista Simonetta Robiony ci anticipa che

«Nonostante i buoni propositi, in *Hellraiser 2* c'è più sangue di quanto non ce ne sia nel n. 1 e una tale carica di orrore da avere avuto problemi con la censura che gli ha imposto di tagliare una scena in cui appariva un uomo mangiato dai vermi che per liberarsene li portava via insieme alla pelle a colpi di rasoio».

Insomma, ogni volta che viene raccontata la censura del film si cita una scena diversa...

Per un film che ha colpito l'immaginario collettivo con dosi elevate di budella e carne maciullata, è ovvio che la campagna pubblicitaria si basi principalmente sui problemi con la censura: per un horror è in pratica un vanto, l'essere così

"forte" da venir censurato.

E il nostro furbacchione Clive Barker lo sa bene, quando viene intervistato da "Fangoria" (n. 78, ottobre 1988), rivista specializzata in *splatter* ed effettacci cinematografici vari.

«Sentivo che il primo finale non era abbastanza perverso: ora abbiamo una fine spettacolarmente perversa, in termini visivi. Ci sono due o tre sequenze nel nuovo girato che sono estremamente forti, ma potremmo avere problemi con la MPAA [Motion Picture Association of America]. Il primo film riguardava una casa stregata [*haunted house movie*], mentre il seguito riguarda un manicomio [*asylum picture*]: è molto più forte, nella tradizione del Grand Guignol. Non so se l'MPAA interverrà, a questo punto mi seccherebbe. Ma il British Board of Film Classification un tempo mi ha dato un ottimo consiglio: non fare mai film pensando ai censori. Se stai al loro gioco quando giri, fiacchi il tuo stesso materiale, e alla fin fine te lo taglieranno

comunque, per giustificare la loro stupida
esistenza. Tutto questo sembra rancoroso o
pessimistico, ma non lo è. Ho ricevuto risposte
intelligenti dalla MPAA e dal BBFC riguardo ad
Hellraiser: non ho dovuto litigare con loro.»

Presentato al Toronto International Film
Festival il 9 settembre 1988, con le notizie di un
finale rigirato e di problemi di censura il film esce
negli USA il 23 dicembre successivo. La Eagle
Pictures lo distribuisce nelle sale italiane dal 12
aprile 1989 con il titolo ***Hellbound: Hellraiser
II. Prigionieri dell'inferno***. La distribuzione
stavolta è pessima, grasso che cola se appare una
locandina sui giornali e tre mesi dopo è già finita
la sua vita in sala. La Multivision lo porta in VHS
lo stesso anno, anche in versione economica,
chiudendo le porte dell'inferno sul film.

Ad esclusione di Italia1 che lo trasmette il 27

luglio 1993 in seconda serata, dopo il Festivalbar, non esistono più notizie del povero *Hellraiser 2* finché nel 2005 la compianta Stormovie lo presenta in DVD. Nel 2012 ci pensa Koch Media a ristamparlo sia in DVD che in Blu-ray.

Se la forza del primo film era in una trama semplice ma potente, tratta da un romanzo breve quindi con basi solide, qui arriva un **Peter Atkins** qualsiasi che prende lo spunto di Barker per poi scendere nel delirio più delirante, con una trama complessa quanto senza la minima solidità. Probabilmente il mandato è di esagerare perché sono arrivati i soldi e non è più un piccolo film sulle spese: nel caso, è stato il modo migliore per fallire.

La povera Kirsty Cotton (Ashley Laurence) è ancora turbata dagli avvenimenti del primo film e

si sta rimettendo in un manicomio di schizzati sanguinari, gestito da un pazzo: altro che Villa Quieta!

Per fortuna si occupa di lei **William Hope** che è appena tornato da Acheron, dove ha mandato i suoi Colonial Marines a morire a causa della sua inettitudine: diciamo che avere lui vicino è una di quelle cose che ti fa stare proprio tranquillo tranquillo...

Il mattissimo dottor Channard (Kenneth Cranham) utilizza l'innata propensione dei pazienti a maciullarsi le membra per sacrificarli ad un altare di sangue: quel materasso sporco da cui "risorge" Julia Cotton (una sempre splendidamente malvagia Clare Higgins), la perfida mogliettina infedele e sanguinaria del primo film, nonché mamma dell'anno di Kirsty.

Questa è la parte in cui lo sceneggiatore

ripercorre la strada di Barker e vediamo l'immonda resurrezione di Julia attraverso la carne e il sangue dei sacrifici umani, solo che a parte un paio di ottime inquadrature tutto si svolge in maniera veloce e raffazzonata, segno che il regista ha totalmente mancato l'obiettivo e sta buttando via la parte migliore per dedicarsi alle stupidaggini.

«Non è stato il caso a chiamarci. È il grande desiderio» (*It is not hands that call us. It is desire.*)

Non è chiara la scelta del [doppiaggio italiano](#): che c'entra il caso? Probabilmente era intraducibile quel riferimento alle mani. Il fatto è che i Supplizianti entrano in scena perché la scatola di Lemarchand viene azionata dalle mani della giovane disturbata Tiffany (Imogen Boorman), ma in realtà questa battuta che cito

sembra riferirsi al fatto che i cenobiti avvertono la presenza del potente desiderio di Julia e seguono quella pista, lasciando in pace Tiffay.

Insomma, ad un terzo del film già tutto è andato in vacca e non ci sono più regole: inizia la noia più totale con personaggi lasciati in libertà che fanno cose a caso, non sempre comprensibili ma sempre brutte.

A parte qualche delizioso aforisma regalatoci da nostro amico Testa di Spillo (Doug Bradley), del tipo:

«Abbiamo davanti a noi l'eternità: presto conosceremo la tua carne» (*We have eternity to know your flesh*)

il resto del film è scritto così male che penso possa essere considerato supplizio valido per i cenobiti. Tornano tutti i personaggi del primo film

a fare cose a caso mentre gli effetti speciali visivi raggiungono livelli di cialtroneria inaspettati.

Costruire una città-labirinto escheriano può sembrare una bella idea, sulla carta: il risultato, una volta fatto nel film, fa davvero pena. Così come i mostriciattoli in *stop motion*: Clive torna, che qui va tutto a puttane!

Sempre a "Fangoria" Barker - che parla del film senza motivo, visto che non c'entra nulla con alcuna parte della lavorazione - cerca di verdecchi un po' la cosa.

«Il primo film era molto claustrofobico. Per via del budget lavoravamo in una piccola casa di Cricklewood e su un piccolo set a nord di Londra. Il seguito è un film meno perverso ma in un certo senso più grafico: quando il sangue inizia a schizzare, lo fa in modo grandioso.»

Mi piace, Clive: le chiacchiere sono belle ma

il film è davvero una buffonata, e quando il sangue schizza... sta fuoriuscendo dagli occhi dello spettatore, a vedere 'sta robaccia!

L'unico merito di questo filmaccio è di sdoganare la precedente vita umana del cenobita che i fan chiamano Pinhead (Testa a Spillo): non viene ancora detto il suo nome umano, ma avremo tempo di approfondire durante gli altri seguiti. Perché purtroppo questo è solo l'inizio.

«Dipende tutto da come *Hellbound* andrà al botteghino. Peter Atkins, lo sceneggiatore del secondo film, sta già lavorando al terzo proprio mentre parliamo.»

Ecco, Clive: ora sì che hai davvero messo paura...

3. Inferno sulla città (1992)

Va be' che va be', ma però...

Questo dev'essere stato il complesso ragionamento della New World Pictures di Roger Corman: va bene produrre filmacci, ma a tutto c'è un limite. Già *Hellraiser 2* (1988), prodotto solo perché il primo film era un capolavoro, è stata parecchio dura: fare pure il terzo sarebbe davvero un masochismo degno d'un Suppliziante.

Comunque la New World Pictures nel 1988 si divide in altre case e fa di tutto perché nessuno le chieda un terzo *Hellraiser*. Però le cose vanno male: la New World Entertainment va subito in bancarotta e nel gennaio 1990 viene venduta insieme alla New World Video a Ronald

Perelman, ma solo come antipasto: il ricco affarista si compra da Roger Corman per 82,5 milioni la Marvel Entertainment Group, che la New World Pictures aveva comprato nel 1986.

Perelman è un uomo d'affari, non se le sporca le mani con i film della New World. Lui si compra la casa, i diritti dei film li butta per strada: che se li raccolga pure il primo stronzo che passa. E passa la Trans Atlantic Entertainment, fondata proprio nel 1988 da Lawrence L. Kuppin ed Harry Evans Sloan, precedentemente dirigenti della New World Pictures: ma guarda a volte quanto il cinema assomiglia ai giochi sporchi di qualsiasi altro settore...

Morale della favola, la Trans Atlantic non ha soldi ma ha i diritti di alcuni filmacci dell'ex New World. «La compagnia sta attualmente pianificando un gran numero di *sequel* dei film di

successo della New World», annunciava entusiasta Philip Nutman da "Fangoria" (n. 110, marzo 1992). Mi sembra il momento buono per sfornare *Hellraiser III: Hell on Earth*, distribuito dalla Dimension Films.

Alla rivista "Shivers" (n. 5, febbraio 1993)

Clive Barker racconta:

«La prima volta che ho sentito parlare di *Hellraiser III* era chiaro che la casa produttrice non mi voleva a bordo per ragioni economiche. Il capo Lawrence L. Kuppin voleva la sua firma sul progetto, non la mia, e non mi voleva in giro. Ero ragionevolmente costoso e, francamente, sapevo che voleva qualcuno a buon mercato. Ho avuto la sensazione che la filosofia di fondo fosse "Tenete Barker fuori".»

Intervistato poi da "The Bloody Best of Fangoria" (n. 12, luglio 1993), sempre Barker

racconta della sua mansione di produttore esecutivo:

«Il lavoro di produttore esecutivo consiste nell'infilare il dito nella torta quando pensi di poter migliorare la ricetta, e tenere il dito fuori quando pensi non sia il caso. [...] È quello che ho fatto con *Hellraiser III*. La Miramax [Dimension Films] venne da me con un film, disse che era un po' leggerino e mi chiese se potessi migliorarlo. Risposi che c'era un film molto buono, all'interno di quello, ma avevamo bisogno di spendere più soldi. Dissero che avrebbero messo a disposizione mezzo milione di dollari se riuscivamo a girare qualcosa in tre o quattro giorni. Così abbiamo girato tutta la roba *bondage* del finale, la pianta strana e gli effetti speciali "succhia-pelle", cose che tutti avrebbero sempre voluto fare. Tu non hai mai desiderato di succhiar via la pelle ad una donna?»

Salutiamo Clive e la sua strana perversa

fantasia - spero ironica - e limitiamoci a notare che probabilmente nel suo delirio d'onnipotenza non si è reso conto che nella torta non ci ha infilato un dito, ma ben altra parte anatomica...

Probabilmente sarebbe stato un buon piccolo film, se non fosse stato suppliziato da Clive Barker.

Malgrado non se ne sia accorto nessuno, il 15 e 16 maggio 1992 il film si trova nel cartellone delle anteprime del Fangoria's Weekend of Horrors di Los Angeles: è stato presentato davvero? Nessuno ne parla, ma dieci giorni dopo il film ha già attraversato l'oceano. Molto più nota infatti è l'anteprima a fine maggio 1992 del Dylan Dog Horror Fest. Come ci racconta "[la Repubblica](#)" del 21 maggio,

«il festival milanese si sposta quest'anno in uno spazio che dovrebbe favorire affluenze pari a quelle del mitico Rex di Parigi: un Palatrussardi arredato da tendone degli orrori, con installazioni del maestro nazionale degli effetti speciali, Sergio Stivaletti, stand per la vendita di articoli terrorizzanti, spazi d'incontro tra fans e protagonisti del cinema di paura internazionale.»

Qual è il menu di lunedì 25 maggio?

«Fra le anteprime assolute la parte del leone tocca ai "sequel", che sono una tradizione del genere (di alcuni circola la voce che siano migliori dell'originale). In programma *Grano rosso sangue 2*, sèguito della saga orrorifica campestre di Stephen King, *Hellraiser 3*, sulle nuove turpitudini dei Supplizianti partoriti dalla fantasia di Clive Barker, la celebre casa stregata "protagonista" di [*Amityville '92*](#).»

Il dylandoghiano "Almanacco della Paura" n. 2

(marzo 1993) è entusiasta. Dalla loro rubrica Maurizio Colombo e Stefano Marzorati scrivono:

«Pensate che addirittura *Halloween 4*, *Hellraiser 3* e *Alien 3*, facilmente preventivati come fiaschi, si sono rivelati al di sopra di ogni nostra aspettativa, e non ci hanno fatto rimpiangere i soldi del biglietto. Vi sembra cosa da poco?»

Visto che il film uscirà nelle sale italiane solamente il mese dopo, immagino che questo giudizio si sia formato durante il citato Horror Fest.

Comunque per un resoconto dettagliato ci conviene ascoltare il critico Charlie Richard "Chas" Balun sul numero 23 (autunno 1992) della rivista "Gorezone".

«Un potente ed esplosivo riff dei Metallica scuote il Palutrussardi [ahò, 'sti americani non le

azzeccano mai le vocali italiane!] e a un certo punto ci si dimentica che questo è un festival horror e non l'apocalisse. Il cavernoso palazzetto è al massimo della sua capacità, con più di 5 mila fan rauchi vestiti di magliette nere e giacche di pelle, chiamati dalla musica metal a celebrare, l'ultima notte a Milano, il Dylan Dog Horror Fest italiano con l'anteprima mondiale di *Hellraiser III: Hell on Earth.*»

Amici e lettori: se conoscete qualcuno che era lì, quella notte, invitatelo sul blog a raccontarci la serata!

«Lawrence Mortorff, produttore di questo *sequel*, ci informa che la versione che sta per essere proiettata è solo una copia di lavorazione [*workprint*]: devono ancora essere aggiunti gli effetti speciali visivi e sonori. Alcune delle sequenze devono essere ancora trattate quindi appariranno in bianco e nero.

Alla platea non frega un cazzo [*doesn't give a shit*]: sono venuti a rockeggiare e *niente* li fermerà. Anche l'annuncio che il film è arrivato troppo tardi per essere sottotitolato in italiano viene accolto con un coro di suoni gutturali [*chorus of throaty cheers*].»

Insomma, già il film è una porcata: senza effetti speciali, senza effetti sonori, con parti in bianco e nero e senza sottotitoli... Ma che cazzo hanno visto, quegli italiani al festival? [Manco a Sanremo](#) si vede roba così orripilante!

Comunque il critico Balun, che si presenta subito come uno che non stima affatto i primi due *Hellraiser*, viene rapito dalla proiezione e ne rimane estasiato, votando il resto della sua vita a fare il cenobita. Mi sa che non stava bene, di suo.

Montato per bene, la Dimension Films

distribuisce *Hellraiser III: Hell on Earth* in patria americana l'11 settembre successivo: oibò, possibile nessuno si sia accorto che l'inferno in Terra è sceso l'11 settembre? Qui ci scappano almeno altri tre libri cospirazionisti...

La consueta Eagle Pictures porta il film nelle sale italiane il 9 aprile 1993 con il titolo *Hellraiser III. Inferno sulla Terra*. La prima trametta, apparsa lo stesso giorno su "La Stampa", inventa una definizione che oserei chiamare capolavoro: «il portatore di dolore Pinhead». Applausi a scena aperta!

Ma ecco come continua la recensione:

«Dal 1987 del primo *Hellraiser*, film di debutto del romanziere d'orrore Clive Barker tratto da un suo libro, il Grand-Guignol decadente e i malefici oggetti ideati dallo scrittore seguitano a affascinare, anche quando Barker è ormai altrove.»

Va invece giù duro il recensore del giorno dopo, 10 aprile:

«Banale e stupidotto nella presentazione dei personaggi di contorno e finché cerca di spiegare l'inspiegabile, *Hellraiser III* funziona quando si abbandona al puro gioco della fantasia nella dimensione onirica e morbosa che Barker predilige. Sono efficaci gli effetti speciali, i trucchi, le visioni di carni squartate, zampilli di sangue, viscere fumanti: è bella l'immagine della coraggiosa eroina, in fuga in una rarefatta New York notturna insidiata dal soprannaturale.»

Rimane qualche mese in sala prima di scomparire: non esistono prove di una sua trasmissione televisiva, anche se è facile che sia avvenuta con qualche strano titolo alternativo.

La consueta Multivision lo presenta in VHS, anche in versione economica, in data imprecisata ma è facile che sia stato nello stesso 1993. Esiste

una VHS Hobby&Work della serie "Rassegna di Cinema Horror" purtroppo senza data, mentre risale al 1999 una VHS della Fox Video, a dimostrazione di una vita in home video molto attiva. In tutte queste edizioni il film si chiama semplicemente *Hellraiser III*.

Al momento di portarlo in DVD, nell'ottobre 2005, la Stormovie non si sa perché si inventa un titolo di sana pianta: *Hellraiser III. Inferno sulla città*, che qualche solerte fan ha inserito anche in IMDb: da dove esce ora questa "città" se nei cinema era "Terra"? Non se lo chiede di certo la Koch Media nella sua opera di ristampa del ciclo nel 2012, così lo ristampa con quel titolo sia in DVD che in Blu-ray.

Lo sceneggiatore di Liverpool Peter Atkins viene via con poco, non è che abbia molto da fare.

Anzi, se serve è disponibile anche come attore: infatti interpreta il barista infame e il cenobita "Barbie". (Che non c'entra niente la bambola, è un gioco di parole con *barbed wire*, "filo spinato".)

Disponibilissimo è anche il londinese **Anthony Hickox**. Non è ancora il grandissimo autore di film con Dolph Lundgren - [*Nell'occhio del ciclone*](#) (1999) e *Jill Rips* (2000) - e di film con Steven Seagal - [*Submerged*](#) (2005) - quindi si può permettere di giocare con l'horror. In fondo è reduce da *Waxwork* (1988) e *Waxwork 2* (1992).

Il ras del quartiere Monroe (Kevin Bernhardt) compra una misteriosa scultura da un misterioso negozio inesistente, gestito da un misterioso barbone... interpretato da Lawrence Kuppin, ex dirigente New World e ora capo della Trans Atlantic.

Monroe porta a casa la scultura e ci infila una mano dentro: oh, uno le mani le infila dove vuole. Però dentro c'è un topo - animale noto per fare la tana all'interno di sculture - che lo morde e il sangue, irrorando la pietra, riporta in vita la testa del nostro cenobita preferito. (Anche se purtroppo questo nome non viene più utilizzato nella saga.)

Monroe è un duro, e dopo aver pianto decide di accettare il patto satanico: se porterà vittime umane alla statua avrà il potere. E Monroe ottiene così il potere... di scoparsi la prima mignottella che trova. Ammazza che potere! Ma come te chiamano, He-Man?

Visto Monroe ha il sesso in testa, quando sarà fregato e divorato diventerà il cenobita Pistone, con due pistoni che gli pompano nelle tempie: neanche Dante avrebbe trovato contrappasso migliore.

Intanto la giornalista dal capello perfetto Joanne detta Joey (Terry Farrell) cerca lo scoop e assiste a fatti strani, tipo tizi al pronto soccorso pieni di catene che gli esplode la testa. E poi sogna la guerra manco fossimo finiti in *Allucinazione perversa* (1990), e poi fa un mucchio di robe inutili che affossano il ritmo della storia.

Visto che però possiede la scatola di Lemarchand, sarà purtroppo la protagonista del film. Va be', non esageriamo: c'è lei in video, ma protagonisti sono solamente i cenobiti.

L'unico momento in cui Joey non dà fastidio allo spettatore è quando se ne esce con questa frase:

«Ho oltrepassato la soglia della follia per raggiungerarti»

Curioso, due mesi dopo l'uscita americana di questo film esce *Bram Stoker's Dracula* e il suo

«Ho attraversato gli oceani del tempo per trovarti»

Che Coppola si sia avvalso della partecipazione occulta dello sceneggiatore Atkins?

Joey ha detto quella frase rivolta al Captain Elliot Spencer (Doug Bradley), che finalmente ci viene presentato con nome, cognome e grado.

Questi si lancia in discorsi noiosi, raccontando come cercando nei peggiori bar di Caracas abbia trovato la scatola di Lemarchand e abbia iniziato la sua luminosa carriera di cenobita.

«C'è un mostro, là fuori... e quel mostro sono io.»

Così inizia la parte migliore del film. Oddio,

migliore... Diciamo la parte meno peggio del film.

Dal primo capitolo torna **Bob Keen**, che la rivista specializzata "Fangoria" (n. 117, ottobre 1992) definisce «British-born FX maestro», e la sua compagnia Image Animation.

«Quando per la prima volta abbiamo creato i cenobiti per *Hellraiser* ovviamente non avevamo idea che avrebbero avuto così tanto successo, perciò mi sono concentrato sul dare ai cenobiti un aspetto ancora più intrigante. [...] Per questo film non c'era alcuna descrizione iniziale di come sarebbero apparsi i cenobiti: mi sono venute delle idee e il regista e lo sceneggiatore sono stati molto disponibili ad ascoltarle, dandomi molto materiale su cui lavorare.»

I cenobiti storici sono morti nel secondo film. (Ma quando uno schiavo dell'inferno muore... dove va? Forse in Paradiso: un amante dei piaceri della carne lì si annoierà di brutto!)

Bob Keen dunque inventa nuovi artigiani del dolore - il citato critico Balun conia un'espressione geniale: Pain Gang! - e il primo ad arrivare in scena è quello chiamato "Camerahead Cenobite". L'attore Ken Carpenter viene truccato come... la versione suppliziante di [John Carpenter!](#)

L'amica della protagonista, Terri, è interpretata dall'esordiente Paula Marshall che anni dopo diventerà star televisiva. La giovane attrice prima veste... cioè, "sveste" la pelle della vittima suppliziante scarnificata, poi con la sigaretta nel collo diventa la mitica Troia Fumante. No, scherzo, il nome datole dai fan è "Dreamer Cenobite", perché il suo personaggio diceva che voleva sognare in grande.

Ma il mio preferito in assoluto è quello non accreditato nei titoli di coda: il DJ cenobita di [Radio Sballo Station](#), che lancia CD taglia-tutto!

Non pensiate che tutti questi personaggi abbiano più di dieci secondi di spazio nella storia, sono semplici note di colore che fanno da sfondo all'opera del personaggio di cui finalmente viene citato il nomignolo.

«Altri amici sono venuti a giocare con te, Joey.»

«Gioca con questa, portaspilli!» (*Play with this, Pinhead!*)

Entra dunque in scena il nome Pinhead, che da semplice nomignolo apocrifo entra prepotentemente nel dizionario di Hellraiser, proprio quando ne escono Supplizianti e cenobiti. (Per non parlare di ierofanti.)

Solo che ormai siamo in pieno *Valetudo*: non ci sono più regole, non ci sono più premesse, non

c'è più correlazione fra causa ed effetto, quindi vale tutto. Non si capisce nulla della trama perché non c'è nulla da capire: sono solo immagini in libertà, come Elliot Spencer che lotta contro Pinhead (cioè il se stesso diabolico del futuro!) per far cadere la scatola di Lemarchand. Gesto dopo il quale scompaiono tutti i demoni: ma perché?

L'unico momento da salvare di questo filmucolo è quando Pinhead entra in chiesa e comincia a recitare frasi cristiane in salsa decisamente dissacrante: in fondo... il corpo e il sangue sono elementi importanti anche per i cenobiti...

4. La stirpe maledetta (1996)

I problemi di lavorazione e distribuzione del terzo film scoraggiano Miramax e Dimension Films dal proseguire oltre la saga di *Hellraiser*. Basta, gli anni Ottanta sono finiti e quindi è finito anche il *franchise*. Ma però... che dite, un altro film lo facciamo? Ma sì, dà, che problemi potrà mai dare? L'inferno è pieno di pessime idee...

Si avvicina al decennale la svolta di **Clive Barker**, da romanziere a cineasta, ed è già ben chiaro che con il cinema non ha più molto da spartire. Sono lontani i tempi in cui nelle interviste affermava che l'editoria gli andava stretta, che il cinema aveva gli strumenti adatti per la sua visione: ora basta sussurrargli "Hellraiser" perché

gli sanguinino gli occhi.

Visto che - come lui stesso anticipa almeno dalla metà del 1994 - per la terza volta si limita a fare il produttore esecutivo di un *sequel* del suo geniale primo film, Barker è intervistato ancora sull'argomento ma lo stile è completamente diverso rispetto alle sue dichiarazioni di qualche anno prima. «È un prodotto che avrebbe dovuto morire tempo fa», dice a Lisa Stone di "Sci-Fi Entertainment" n. 5 (febbraio 1995) in relazione al filone di film che fino a qualche anno prima sembrava il suo biglietto da visita.

«Se qualcuno mi avesse detto "Ehi, Clive, non si faranno più *Hellraiser*", io non mi sarei di certo messo a piangere. Ma quando un regista vuole mettersi a fare un film basato sul mio lavoro, non posso dire "Be', io non voglio averci nulla a che fare". Al contrario, devo ficcarci il mio dito e cercare di aiutare a fare un prodotto migliore.»

Il ragionamento è chiaro: io ci sputerei in faccia, a *Hellraiser*, ma metti che si alzano due spicci voglio la mia parte. Si sente ancora il grande sognatore idealista che aveva visioni dell'inferno... Più che produttore esecutivo, Clive Barker assomiglia ad un cenobita messo a guardia del suo inferno personale!

«Ad essere onesto credevo che *Hellraiser III* fosse l'ultimo capitolo, ma si sa che Hollywood è fondata sul puro profitto, quindi si va avanti anche se non c'è nulla da dire.»

Che brutta e cattiva, Hollywood, che ha costretto Clive Barker a fare il produttore esecutivo di un'opera in cui non crede, e sulla quale sta mettendo il suo nome ancora oggi, a trent'anni dalla nascita. Quanto sono antipatici

quelli che ti costringono a incassare soldi che non vuoi...

Chi invece non si lamenta è **Doug Bradley**, l'attore ingaggiato per la quarta volta ad interpretare Pinhead, il "capoccia-di-spilli" ormai simbolo della saga. Sembrano davvero lontani i tempi di Liverpool in cui guidava la Dog Company, sua compagnia di teatro sperimentale a cui (non si sa in quali ruoli) partecipavano anche Barker e Peter Atkins, quest'ultimo sceneggiatore della saga dal secondo film in poi.

Alla citata rivista Doug racconta di essere cresciuto negli anni Settanta con i film horror della Hammer e di aver poi riscoperto ed apprezzato i classici, considerando *La moglie di Frankenstein* (1935) il suo film preferito. E poi è connazionale di Boris Karloff, e come lui adora il cricket. «Ciò che credo renda speciale Pinhead è che non esiste

niente di simile in giro.»

Questo successo gli ha aperto le porte di un inferno molto particolare: quello delle *convention*, dove i fan gli fanno domande come se lui fosse *davvero* un cenobita! Gli chiedono spiegazioni di passaggi di sceneggiatura dei film e gli chiedono notizie dell'inferno, finché Doug comincia a non capire più se stanno parlando con lui... o con Pinhead!

Che il suo personaggio abbia molta più ascendente di lui lo testimonia anche un curioso fatto avvenuto durante le riprese di questo film: entrambi gli attori Valentina Vargas e Bruce Ramsay, indipendentemente, hanno sognato Pinhead! Lo confermerà poi la Vargas a "Fangoria" n. 141 (aprile 1994):

«Ho avuto degli incubi in cui Pinhead veniva

ad uccidermi, quindi ero molto spaventata all'inizio del film. Mi dicevo, "Devo fare questa cosa o no?", perché non volevo addentrarmi in questi luoghi oscuri. Alla fine mi sono detta "Magari dovrei affacciarmi per vedere cosa c'è". Così ho fatto e mi è stato molto d'aiuto.»

Annunciato per marzo 1995, al massimo aprile, la Dimension Films fa slittare l'uscita di *Hellraiser IV: Bloodline* al 25 agosto, poi all'autunno successivo e magari ad Halloween. Perché quasi un anno di slittamento? La rivista "Fangoria" n. 142 (maggio 1995) ci informa che ci sono problemi in post-produzione e che stanno rimontando daccapo il film per non dover rigirare scene, che il budget è stato già messo a dura prova.

In compenso sembrano promettenti le notizie di un videogioco tratto dalla serie, *Virtual Hell*, in uscita a gennaio 1996: Moreno del blog "**Storie da**

birreria" ci spiega che [le cose sono andate ben diversamente.](#)

Dopo annunci e smentite, alla fine il film esce l'8 marzo 1996 (fonte: IMDb), mentre solamente il 31 luglio 1998 giungerà negli indifferenti cinema italiani, con il titolo ***Hellraiser. La stirpe maledetta***, grazie a Mario e Vittorio Cecchi Gori.

Grasso che cola se rimane un mese in sala, poi nel maggio 1999 riappare in VHS Cecchi Gori: non si conoscono edizioni digitali. Dopo un passaggio su Italia1 del 23 luglio 2003 (che credo d'aver visto) e un altro il 6 marzo 2004 può dirsi conclusa la carriera italiana del film.

Il film è diviso in tre sezioni, tipo le commedie italiane di una volta. Solo che qui non c'è niente da ridere.

Si parte dal 2127, a bordo della stazione

spaziale Minos che è piena di candele accese e fumo proveniente da non si sa dove: mi sa che è un'astronave un po' *lounge* e un po' fricchettona.

Il capitano furbone non ci pensa mica ad aprire con le proprie mani la scatola di Lemarchand, preferisce usare un androide così poi i Supplizianti se la vedranno con lui: va', va', vai a far provare dolore a un robot, sai le risate?

Pinhead (Doug Bradley) non la prende bene: ahò, che me stai a cogliona'?

Arrestato il dottor Merchant (che per motivi ignoti il [doppiaggio italiano](#) trasforma in "Mett!"), questi all'interrogatrice Rimmer (che in italiano diventa Rim) attacca il pippone raccontando la storia della sua famiglia dall'Ottocento, quando andavano scavando nel Klondike e passavano le notti a Mogadiscio.

Scopriamo così che un avo del dottore: quel Philippe Lemarchand (che gli anglofoni scrivono Phillip L'Merchant per ragioni a me sconosciute) che ha costruito la scatola omonima, protagonista assoluta della saga. Su ordine del vizioso Duca de L'Isle (Mickey Cottrell), Lemarchand (interpretato da Bruce Ramsay in tutte le sue reincarnazioni temporali) dimostra la sua fama di «*The finest toy maker in France*» (che il discutibile doppiaggio italiano rende con «il divino creatore di giocattoli») creando la scatola a noi ben nota.

La moglie, eccitatissima, vuole vedere come funziona e Lemarchand glielo mostra: la scatola si gira, e torna a posto da sola. La delusione è ben visibile negli occhi della donna: diciamo che era lecito aspettarsi qualcosa di più, da cotanto inventore.

Philippe corre a portare al vizioso conte la

scatola e invece di prendere i soldi e andarsene rimane alla finestra, a spiare di nascosto le turpi pratiche del conte vizioso. Questi uccide la trovatella Angelique (Valentina Vargas), ne apre il corpo e ne asporta tutti gli organi. Poi li rimette al loro posto e richiude tutto. Oh, ognuno si diverte a modo suo.

Dopo aver fatto questo, spara un incantesimo smozzicato, qualcosa tipo «*Spectare clavicola soave*». Non credo sia un caso la scelta di *clavicula*, termine caro agli antichi e che significa "piccola chiave": ammirando la soave piccola chiave ci si chiede cosa apra. Sicuramente una porta che non andrebbe aperta.

Il conte vizioso apre le porte dell'inferno evocandone un demone costretto al suo servizio, che entra nel corpo della morta Angelique e ne

assume le gradevoli fattezze: be', per avere Valentina vargas ai propri ordini forse un'evocazione diabolica varrebbe la pena...

Arriviamo ai tempi nostri, nella New York del 1996, e incontriamo John Merchant, con la "t", discendente di Lemarchand con la "d": mi sembra che fra nomi originali e scelte di doppiaggio italiane siamo nel campo dello "sparare a cazzo".

L'architetto ha vinto un prestigioso premio perché ha concepito una stanza a forma di scatola, che a pensarci bene ogni stanza è a forma di scatola, visto che ha sei facce (quattro laterali e due verticali), quindi siamo anche nel campo del "grazie al cazzo".

Comunque dopo duecento anni che Angelique non poteva ribellarsi al suo signore, si ribella al suo signore e da schiava diventa principessa dell'inferno. Ma perché? Seguendo quali regole?

Non si sa, ma mo' chiama pure Pinhead a darle una mano, quindi siamo anche nel campo della "trama a cazzo".

Nel delirio improvvisato della trama pare di capire che tutti questi discendenti di Lemarchand potrebbero distruggere i cenobiti e quindi Pinhead e i suoi devono fermarli, ogni volta che ne nasce uno. Che mestieraccio: ammazzare subito i figli, no? Pare brutto? Mi sa di sì...

Inutile farsi ulteriori domande, c'è tempo solo di ammirare il "cinobita" - cioè il cenobita cane! - e la sequenza i cui da due cenobiti spremuti insieme nasce il cenobita siamese...

Poca roba, briciole, ma ci scappa pure la frasetta maschia:

«Io non credo all'Inferno»

«Ma lui crede in voi»

E vai, il doppiaggio italiano colpisce ancora, così l'Inferno diventa "lui" - perché "esso" ormai in italiano non si usa più, no? - e *you* viene tradotto con "voi". Giustamente ci sono due personaggi che parlano, e uno dà del "voi" all'altro: sarà una rimembranza del "voi" obbligatorio durante il Ventennio? O forse il doppiatore vede persone che noi non vediamo, magari cenobiti?

L'unico momento da salvare del film è il finale, un'idea stranamente molto azzeccata in una sceneggiatura poltigliosa da dimenticare in fretta: come sarà uscita fuori 'sta bella idea in un mare di mediocrità? Forse per sbaglio.

Comunque non rivelo il bel "colpo di scena", perché se non avete visto il film non voglio rovinarvi l'unico momento simpatico.

Peter Atkins non si smentisce e scrive una porcata di storia e una porcata di sceneggiatura, inaccettabile anche per la metà degli anni Novanta, che ne ha sfornate a pacchi di robaccia ma non è certo una scusa per farne altra.

Ci hanno provato ad affibbiare la regia a Kevin Yagher, tecnico del cinema che avrebbe dovuto fare da capro espiatorio, ma questi si è così schifato da scappare nottetempo lasciando come firma lo pseudonimo **Alan Smithee**, notoriamente usato per indicare che un film è senza padre ma con tanti sconosciuti a stuprarlo.

Cosa rimane di questo quarto film? Solo Valentina Vargas, che purtroppo diventa cenobita all'improvviso e di nascosto, probabilmente in scene dimenticate durante i vari rimontaggi di questo obbrobrio.

Non sarà ora di mettere fine a questo Inferno infinito? No, non siamo neanche a metà: potete non credere all'Inferno, ma *lui* crede in *voi*!

5. Inferno (2000)

Basta, eh? Abbiamo detto basta, eh? E quando diciamo basta è basta. I fratelli Harvey e Bob Weinstein battono i pugni sul tavolo: è stato un errore il terzo *Hellraiser* e fare il quarto è stato pure peggio. *Mobbasta!*

Finché si scherza, si scherza, ma non è che la Miramax e Dimension Films possono scendere così in basso: che figura ci fanno con padron Disney? I Weinstein Bros sono più che decisi: mai più un film di questa immonda saga... Però, va be', giusto un altro. Ma fate piano, che se no poi sudate e prendete freddo.

Il Duemila comincia nel peggiore dei modi, visto che il 3 ottobre sulla Terra - ma solo in home

video - viene deposto *Hellraiser: Inferno*, nell'indifferenza degli organi di stampa.

Il mese dopo "Fangoria" n. 198 (novembre 2000) titola in modo più che esplicativo: «*Oh "Hell", another sequel*».

«Non c'è furia all'inferno come una saga filmica disprezzata.»

Così il giornalista Anthony C. Ferrante cita un aforisma molto amato dagli anglofoni, tratto da *La sposa afflitta* (The Mourning Bride, 1697) di William Congreve: aforisma di cui però si cita sempre e solo l'ultima parte.

«Non c'è rabbia in Paradiso quanto quella di un amore trasformato in odio, né furia all'inferno come quella di una donna disprezzata.»

Nella cultura popolare anglofona appena c'è un

personaggio di donna forte in qualche modo esce fuori quell'*Hell hath no fury* profondamente radicato.

Scopriamo così che i fratelloni Weinstein sin dallo scempio del quarto film iniziano a vagliare sceneggiature per il quinto - dimostrando quindi premeditazione - stando attenti a scegliere autori che non avessero già scritto per la saga. (Cioè chiunque altro tranne il folle Peter Atkins!) Questa infernale ricerca finisce con la scelta di Paul Harris Boardman e Scott Derrickson, due giovani sconosciuti che hanno appena esordito nel 2000 con *Urban Legend: Final Cut* e destinati ai bassifondi del cinema.

Boardman racconta alla citata rivista la sua geniale intuizione di sceneggiatura:

«A questo punto la *Lament Configuration* è

stata mostrata sin dalla sua preistoria e nascita fino al futuro, e tutti i posti possibili in cui è stata, ma pur essendo originale è comunque un tema dalle radici mitologiche. Si tratta del bene e del male racchiusi nel vaso di Pandora, di cosa accade quando sei così curioso da aprirlo per guardare nel lato oscuro. Così abbiamo pensato di creare una storia moderna con questi spunti mitici senza età. Poi ci siamo chiesti: cosa succede se una *detective story* va al di là dello specchio? Cosa succede?»

Poche idee, ma in compenso molto confuse. Per fortuna interviene Scott Derrickson a regalarci questa chicca:

«Ci hanno lasciati liberi di creare il nostro film, quindi se non dovesse piacervi potete dare la colpa a me e Paul».

Tranquillo, Scott: lo faremo.

Il film è arrivato nelle sale italiane?

ComingSoon.it lo lascia supporre ma non fornisce data: si limita ad informarci che il visto censura è del 2003.

Comunque la Eagle Pictures si riappropria del *franchise* e il 28 marzo 2003 presenta a noleggio sia la VHS che il DVD del film, in vendita dal 22 luglio successivo.

A sabato 29 maggio 2004 risale l'unico passaggio televisivo noto, in seconda serata su SKY Cinema 3.

Il film inizia con il faccione indifferente di **Craig Sheffer**, attore a cui abbiamo voluto un gran bene negli anni Novanta ma che poi si è un po' appannato, pur lavorando tanto. Siamo nel periodo in cui non gioca più in serie A ma in un'onesta serie B tendente alla C. Avrà tempo per peggiorare, e nel 2016 la sua carriera toccherà

l'apice con *Code of Honor* al fianco del degno Steven Seagal.

Nel 2000 è ancora solo un onesto bravo attore a cui non propongono più grandi ruoli e si ritrova costretto a fare il quinto episodio di una saga morta da anni. Però è un drago a scacchi, e già sappiamo questo cosa significhi: quando uno sceneggiatore americano vuole far capire che il protagonista è in grado di fare piani machiavellici lo rende bravo a scacchi.

Scheffer interpreta il detective Joseph Thorne, classico "cattivo tenente" che alterna genialità investigativa ad una vita priva di morale. E a volte priva di molare. (Ok, questa è un omaggio al doppiaggio italiano di *Ridere per ridere* di John Landis: prendetevela con loro!)

«Il mondo è pieno di misteri e di puzzle da

rimettere insieme, e ho capito presto di avere il dono di risolverli».

Insomma, gli sceneggiatori hanno la stessa sottile simbologia del "detto e non detto" di una banana eretta fra due arance, e attraverso il loro ritratto sottilissimo abbiamo capito che il detective Thorne è in gradi di affrontare la scatola di Lemarchand e tutti i suoi misteri.

Ed è proprio una di queste scatole che il detective trova sul luogo di un delitto particolarmente truculento. Essendo lui un criminale matricolato, se la mette in tasca per la forza dell'abitudine.

Fra una tirata di coca e sesso mercenario, Thorne trova anche il tempo di azionare la scatola di Lemarchand - che nel 1987 era una roba da perderci anni di fatica! - e gli piombano addosso

due diavolette gemelle, interpretate da vere gemelle per dovere di realismo: Darlene e Maureen Sue Levin.

*E si mettono a balla' attuorn'
diavoli e diavolette allegramente
divento rosso
ma so più cuntento
siamo diavole tutti quanti
siamo diavole tutti quanti*

Sicuramente gli sceneggiatori si sono ispirati a *Diavoli e diavolesse* di Mimmo Cavallo (qualcuno si ricorda ancora di lui?) per suggerire sottilmente che quel *mariuolo* di Thorne non sfigurerebbe affatto fra i cenobiti.

Il detective infatti scopre una certa propensione al piacere doloroso che i supplizianti sanno garantirgli, ma poi è combattuto: quale natura seguire? Quella in cui si droga, bestemmia,

picchia i bambini e non si caga la moglie (per dirla come Elio) o quella in cui si spupazza le diavolette assatanate?

Intanto il suo capo lo manda da uno psichiatra, quale occasione migliore per trovare la soluzione al dilemma morale? Peccato che il dottor Gregory sia interpretato da **James Remar**, che ai cenobiti gli fa un baffo a manubrio.

«Lo chiamano il cancello degli Inferi, ne parla da diversi secoli la letteratura occulta. Sembra sia una specie di finestra, o un passaggio: lei la apre, loro arrivano... e la fanno a pezzi.»

Ah, quando trovi un bravo psichiatra è davvero una bella fortuna. Quindi dobbiamo credere che un detective che per caso trova una scatola di Lemarchand va per caso dall'unico psichiatra al mondo che casualmente ha condotto ricerche sulla

stessa scatola. E quello che il doppiaggio italiano chiama "cancello degli Inferi" in realtà è la celebre *Lament Configuration*, in pratica assente dalle edizioni italiane.

Dalle deliranti indagini di Thorne esce fuori una scottante realtà:

«Cerca l'ingegnere... e l'ingegnere troverà te.»
(*Hunt for the Engineer... and the Engineer will hunt you*)

Incredibile, ci troviamo davanti ad un inquietante caso di convergenza creativa: un anno dopo questo film Corrado Guzzanti a "[L'ottavo nano](#)" crea il personaggio del [telepredicatore Snack](#) il cui slogan è:

«Trova il Signore prima che Lui trovi te.»

Solo che Guzzanti non può aver visto il film,

che uscirà due anni dopo gli sketch televisivi. Che il nostro Corradone abbia una scatola di Lemarchand a casa e la strofini per cercare ispirazione?

A tre quarti la storia diventa un incubo che sogna d'essere un incubo svegliandosi dall'incubo sognato da un altro incubo, tutto frutto di peperonata con le cozze e un filo d'olio. Sarà stato il filo d'olio a bloccare la digestione?

Il film svacca senza vergogna e nulla ha più senso, come se a un certo punto si fosse perso il copione e tutti abbiano cominciato a fare quello che volevano, in pieno *vale tudo*.

Lo spunto del film non è neanche da buttar via. Facendo un paragone ardito quanto blasfemo, potrei dire che *Hellraiser: Inferno* è la versione al negativo de *Il cattivo tenente* (1992) di Abel

Ferrara, perché alla fine non appare Gesù a ricordare al protagonista tutti i suoi peccati bensì Pinhead, molto meno interessato alla redenzione. Così il cattivo detective Thorne si ritrova nel suo personale inferno, costretto a rivivere in eterno tutto il male che ha fatto.

Chiuso questo ardito parallelo, rimane la realtà dei fatti: un film delirante che dimostra l'ovvio, cioè che due passanti non possono scrivere una sceneggiatura in grado di risollevarne una saga nata morta. Forse un bravo sceneggiatore ci sarebbe riuscito, ma anche se questa figura mitologica esistesse sul serio... pare che voglia essere pagato! Quindi meglio dimenticarcelo.

Andiamo, chi vede Hellraiser se ne frega della sceneggiatura, vuole solo effettacci sanguinolenti da bassa macelleria, *splatter* come se non ci fosse un domani e arti mozzati che volano in aria. E

infatti... *niente* di tutto questo si può trovare in questo film, con giusto due scene pezzenti e tre gocce di sangue tre, non una di più. Ho visto più sangue quando mi sono tagliato con la carta da fotocopie.

In compenso continua a gigioneggiare disinteressato e pigro il nostro buon vecchio **Doug Bradley** nel ruolo di Pinhead, che alla fine dei suoi tre giorni totali di riprese - non proprio un grande impegno lavorativo - si sente fare gli auguri dal *make-up supervisor* Gary Tunncliffe. Auguri di che? Esce fuori che quello è il 100° giorno in cui Doug indossa la maschera piena di spilli, per quattro ore di trucco al giorno. Se lo stesso impegno fosse stato profuso nelle sceneggiature staremmo parlando di un prodotto decisamente migliore.

Va be', ci siamo divertiti, abbiamo scherzato ma ora basta. Il ciclo finisce qua, no? Per citare Capatonda, *Emmobbasta*. E invece no. Per citare Marilyn Manson, è lunga la strada che porta fuori dall'inferno...

6. Hellseeker (2002)

I fratelli Weinstein sono decisi: *emmobbasta!* E quando diciamo basta è basta. Abbiamo sbagliato una volta, poi due volte e poi tre volte: non è che siamo qui a fare i buffoni! Noi siamo Miramax e Dimension Films, mica la Asylum. Il ciclo Hellraiser è morto, lasciamolo riposare nella tomba.

Però va be', dài, giusto un altro titolo, che tanto tre milioni di budget sono uno scherzo: abbiamo sbagliato tre volte, sbagliamo pure la quarta, no?

Su "Fangoria" n. 215 (agosto 2002) appare l'anticipazione di *Hellraiser: Hellseeker* e una foto con una didascalia che la dice lunga: «Il regista Rick Bota giura a Pinhead che avrà un

ruolo più grande rispetto al precedente film».

Come capita sempre, tutti si fanno i complimenti a vicenda e promettono che il film sarà migliore del precedente.

«[Il regista] ha una visione chiara di ciò che voleva, e sarà molto diversa dai film precedenti perché Rick è influenzato dall'arte avant-garde».

Così l'entusiasta *makeup supervisor* **Gary Tunncliffe** parla all'intervistatrice Kier-la Janisse: lui è l'unico ad aver fatto un ottimo lavoro in ogni film della saga, ma questo non vuol dire che la sua opinione conti qualcosa...

Da questo lancio scopriamo che la sceneggiatura ha visto parecchie riscritture - pratica ormai purtroppo consueta in questa saga - e qualche giorno prima di iniziare le riprese è salita a bordo Ashley Laurence, la Kirsty dei primi due

film, su richiesta espressa di Doug "Pinhead" Bradley, il quale addirittura ha scritto personalmente i dialoghi fra i loro due personaggi: questa saga assomiglia sempre più ad un porto di mare, dove il primo che arriva scrive!

«Ho notato che il personaggio femminile si chiamava Kirsty e il cane si chiamava Cotton, e c'era una Kirsty Cotton nel primo *Hellraiser*. Così ho detto al regista "Non puoi chiamare quel personaggio Kirsty a meno che non sia proprio *quella* Kirsty". E lui ha accettato.»

Quindi Doug Bradley avrebbe tutto questo peso nella produzione? Va be' che parliamo di registi e sceneggiatori trovati alla mensa dei poveri, ma dubito fortemente che una produzione Miramax/Dimension Films lasci spazio a Pinhead di organizzare il cast...

Infatti su "Fangoria" n. 217 (ottobre 2002) la

Lawrence smentisce tutto, ma crea anche un incidente diplomatico: reputa inutile essere intervistata da una rivista come quella. Mentre la giornalista la rigira come un pedalino - sottolineando come il successo della saga Hellraiser si debba anche a riviste specialistiche che ancora, dopo anni, ne raccontano le uscite - la ghiottoneria che scopriamo da questo articolo è che anche lo sceneggiatore ufficiale Carl V. Dupré rifiuta di essere intervistato, ma per ben altro motivo: la sua sceneggiatura è stata così tante volte riscritta e modificata che non la considera più sua.

Passano i film ma il metodo di lavorazione è sempre lo stesso: malgrado la scritta "Clive Barker presenta" questa saga non ha un padre ma solo tanti donatori di idee malsane. Come per esempio lo stesso regista che appena entrato nel progetto propone di creare un mondo infernale

fatto di ciccione nude (*naked overweight women*): scopriamo che non è vero il detto "non esistono idee sbagliate".

Il film esce direttamente in video il 15 ottobre 2002, e in Italia stavolta lo porta la Buena Vista (Disney che si occupa di Hellraiser?), in DVD dal 15 marzo 2006, pronto ad una vita davvero anonima.

Malgrado Doug Bradley si riempisse la bocca spillosa di velleità da sceneggiatore, malgrado nelle interviste tutti si facessero i complimenti a vicenda per l'alto grado di professionalità, l'abominio schiumoso di questa porcata stona vistosamente con la semplice vita umana: mi rifiuto di credere che siano stati degli esseri umani a fare questo film. Così come è impossibile siano

stati dei cenobiti, loro sì gente seria.

Avete presente quelle stupidate che si giocano la carta dell'incubo nell'incubo nell'incubo nell'incubo? Ecco, di solito è solo una parte del film - la più brutta - qui invece è *tutto* il film. Con in più dieci secondi di quel buffone di Pinhead che arriva in scena solo per dire due stupidate, totalmente inutili ai fini della trama, e giustificare l'inutile fama dell'attore più inesistente del cinema, la cui prova attoriale è seconda solo a quella di Kevin Costner che faceva il morto mai inquadrato ne *Il grande freddo* (1983).

Mentre sta girando quel capolavoro infinito di [OZ](#), Dean Winters si ritrova a interpretare Trevor, maritino amoroso che in un incidente stradale vede morire annegata la moglie. La quale è irriconoscibile ma pare essere la Kirsty Cotton (Ashley Laurence) dei primi due *Hellraiser*. (So'

pure passati 15 anni...)

Trevor si sveglia in ospedale e una bionda gli parla, poi si sveglia che gli stanno aprendo la capoccia, poi si sveglia in un locale dove vendono la scatola di Lemarchand, poi si sveglia al mercato dove compra la scarola, poi si sveglia all'ippodromo dove gioca King, Soldatino e D'Artagnan, poi si sveglia nel sud dove abbandona Rossella O'Hara, poi si sveglia in una sala dove stanno proiettando questa minchiata di film, poi si sveglia all'inferno ma scopre che è solo la sede della Miramax. Fine del film.

Il Giorno del Giudizio Weinstein dovrà preoccuparsi di questi film molto più di altre accuse...

Immaginate Freddy Krueger che si mangia la peperonata e va a letto, immaginate che tipo di incubi può avere il signore degli incubi, ed è

ancora niente in confronto a *Hellraiser: Hellseeker*.

Nella mente profondamente disturbata e malata degli autori questo doveva essere un *noir*, dove cioè un marito innocente soffre per aver perso la moglie in un incidente mentre la polizia non ha trovato alcun cadavere: cos'è successo davvero alla moglie di Trevor? L'uomo, in evidente stato confusionale, si ritrova a vivere quasi distaccato la sua vita, con le amanti pazze che se lo vogliono scopare ad ogni angolo di strada e un amico-collega che gli chiede come sia andato il piano di ammazzare la moglie per l'eredità. Trevor stesso non ricorda se è innocente o meno, quindi dovrà indagare anche se andrà a proprio discapito. Ecco, prendete questo soggetto tipicamente *noir*, mangiatelo e defecatelo: ciò che rimane intorno

all'ano si intitola *Hellraiser: Hellseeker*.

Ciò che davvero mi riempie il cuore di rabbia è Doug Bradley che se la tira da padre nobile della saga e si fa bello di aver scritto dei dialoghi: Doug, mi sa che quegli spilli ti sono entrati troppo nel cervello e te l'hanno fottuto. È come se un tizio ti indicasse una cacca per strada e si facesse bello dicendo che è la sua: capisco che ne vai fiero, ma se avessi un minimo di vergogna dovresti starti zitto. Una cosa è fare brutti film per soldi - il lavoro è lavoro - un'altra è vantarsene: significa che credi nella cialtroneria, quindi sei più cialtrone di un cialtrone.

Possibile che una serie così assurdamente brutta e in picchiata verso l'abisso oscuro del fastidio riesca davvero a continuare? È proprio così, perché il brutto non è una tappa, è un viaggio: un viaggio verso l'inferno che purtroppo dura per

sempre...

7. Deader (2005)

Anno 2005. Dopo essere stata snobbata dagli attori del film precedente, la rivista specialistica "Fangoria" ha accannato la saga: *fate lammerda e ve la tirate pure? E allora ammazzatevi cor gas...* (Interpreto liberamente il pensiero della rivista!)

Invece sull'altra rivista specializzata nel cinema horror, "Rue Morgue", il giornalista Joseph O'Brien sul numero 47 (luglio 2005) inizia così un suo trafiletto:

«Gesù santo, ma davvero ci sono otto *Hellraiser* là fuori?»

Questo comprensibilissimo stupore non sembra aver colpito i fratelloni Weinstein della Miramax e

Dimension Films, che da bravi cenobiti continuano imperterriti a far male a se stessi e agli altri. Non so quanto godendoci.

All'apice della loro ricerca del dolore addirittura si lanciano in una doppia produzione: due filmacci girati in contemporanea in Romania, *location* d'elezione del nuovo cinema pensato per l'home video - e reso "famoso" (va be') da Seagal, Van Damme, Snipes e gli altri eroi falliti.

Continua l'allibito O'Brien:

«Io mi ero fermato quando l'ambizioso *Bloodline* (1996) di Kevin Yagher è stato strangolato nella culla dai suoi produttori e lasciato morire d'inedia nel cassonetto della differenziata. Altri due sono seguiti - *Inferno* (2000) e *Hellseeker* (2002) - viaggiando al di sotto dei radar cinematografici e andando direttamente in video. L'ultima uscita dell'universo creato da Clive Barker (ed ora adottato da Rick

Bota, a tratti incapace) è riuscito a viaggiare ancora più sotto quei radar, giacendo fino a questo mese sotto gli scaffali polverosi della Dimension.»

Dopo aver diretto il terribile sesto film, Rick Bota è nominato cenobita *ad honorem* nonché regista fisso della saga, qualsiasi valore questo possa avere. Insignito di cotanto titolo, un po' ci rimane male quando il sito joblo.com lo intervista nel giugno 2005.

Domanda: Hellraiser da 1 a 5: qual è il tuo preferito?

Rick Bota: Uau, non hai incluso quelli dal 6 all'8: ok, sopravvivrò.

Bota sa di star compiendo un lavoro da coprofagi e ha la coda di paglia, così non coglie la correttezza dell'intervistatore: che senso ha chiedere ad un regista quale film preferisca in un

elenco che comprenda anche i suoi?

Per fortuna Bota si rivela onesto.

«Preferisco decisamente il primo, anche in confronto a quelli dal 6 all'8. Ogni film che piace al pubblico vede il fiorire di *sequel*, e non molti di questi possono arrivare alla qualità dell'originale. Ho l'impressione che i seguiti di *Hellraiser* abbiano tutti fallito l'obiettivo.»

Compresi i tre che ha girato lui? Non è chiaro cosa ne pensi Bota, ma ovviamente è così.

«Mi fu offerto *Hellraiser: Hellseeker* ed ho avuto una splendida esperienza sotto tutti gli aspetti della produzione. Stavo sviluppando alcuni altri progetti quando il produttore Nick Phillips della Dimension mi ha chiamato e mi ha chiesto di fare un altro film della serie. Ne abbiamo fusi due insieme così che in realtà ne ho girato solo uno. Clive Barker è stato molto utile e sebbene non avesse nulla a che fare con i film ha dato molti

consigli: è stato anche grazie alla sua disponibilità ed entusiasmo che sono tornato a girare.»

Insomma, ce ne sono diversi di colpevoli. Bota non ha agito da solo, visto che il mandante è il produttore Phillips e c'era Barker a fare da palo.

Dal saggio *The Hellraiser Films and Their Legacy* (2006) di Paul Kane scopriamo che il copione sulla scrivania di Nick Phillips non c'entrava nulla con la saga di Hellraiser: vi è entrato solo perché il produttore adorava la storia e voleva infilarla da qualche parte. (Magari nel deretano degli spettatori...) Bota ha contattato lo sceneggiatore Carl Dupré con cui aveva lavorato in *Hellseeker* e quest'ultimo in due settimane ha scritto un copione che poi è stato trasformato nell'ottavo film (che vedremo la settimana prossima).

Hellraiser: Deader esce in home video americano il 7 giugno 2005 e non è nota alcuna distribuzione italiana: visto che esiste una versione italiana che gira in rete, evidentemente qualche tipo di distribuzione c'è stata. Probabilmente è stato trasmesso su qualche canale TV.

Facciamo la conoscenza di Amy Klein, che ha il volto della gradevolissima **Kari Wuhrer**, fresca *final girl* di [*The Hitcher II*](#) (2003) e che ritroveremo in [*Tornado Warning*](#) (2012). Amy è una giornalista d'inchiesta reduce da un pezzo in cui descrive cosa si provi ad essere una donna nel tunnel della droga: vuol dire che si è drogata? Non viene specificato. Come può aver descritto la condizione di "crack whore", puttana del crack, rimanendo all'esterno? Va be', non stiamo ad

indagare.

Amy è una giornalista che si butta anima e corpo ma ha anche un torbido e sofferto passato alle spalle, probabilmente di un padre violento. (Non verrà mai specificato ma sembra abbastanza chiaro.)

Indagando su *bla bla bla* entra in possesso della solita scatola di Lemarchand, che negli anni Ottanta servivano anni di duro lavoro per azionare ma ora basta guardarla perché faccia tutto da sola, e arrivi quel vecchio inutile di Pinhead, che passa l'eternità a dare fastidio ai demoni che lavorano («Non dovete trafiggere lì, dovete spostarvi più a destra» «Pinhead, per favore, ci fai lavorare? Vai a dare fastidio agli umani, va'») finché non viene chiamato a dare noia agli spettatori.

Con lo stesso carisma dello zio rompipalle che ti viene a trovare a casa di sorpresa e ti rovina la

giornata, Doug Bradley continua a mangiare a sbafo con film dove fa ridicole comparsate di pochi secondi: bella la vita, eh Doug? In vent'anni hai fatto tre minuti totali in scena e ti chiamano a tutte le *convention* piene di fan adoranti...

Va ricordato che la lavorazione del film risale al periodo in cui nascono i due ridicoli *sequel* di *Matrix* e tutto il mondo è eccitato dalle minchiate di Neo e dalla realtà che non esiste. Così Neal Marshall Stevens - specializzato in filmacci che fanno piangere il cielo - scrive la storia di Winter (Paul Rhys), una specie di santone che fonda una setta di Deader, i cui adepti non credono alla realtà («questa non è la tua vera carne») e per dimostrarlo si suicidano dopo di che Winter li riporta in vita.

Indagando su di loro Amy entra in un vortice di schizzato passaggio fra realtà e mondo al di là

della morte, nella lenta consapevolezza che non solo è una Deader pure lei, ma addirittura è la prescelta per... Be', a questo punto della trama i produttori già hanno sbottato a ridere in faccia allo sceneggiatore e hanno passato il copione a Tim Day, nuovo padrino di Hellraiser: tie', Tim, tirace fuori qualsiasi cosa assomigli ad Hellraiser.

Il risultato è una storiella sconclusionata che non va da nessuna parte con in più appiccicati con lo scotch la scatola di Lemarchand - dal cui inventore ora discende Winter in persona - e l'inutile Pinhead, la cui presenza in video è solo fonte di vergogna. Se qui venissero tagliati via quei due secondi e mezzo in cui appare, nessuno se ne accorgerebbe.

Il guizzo della nuova sceneggiatura è che Winter non sa risolvere l'enigma della scatola di

Lemarchand. «Soltanto pochi eletti, con la giusta dose di depravazione e solitudine dell'anima possono farlo: è una ricerca che dura da anni per trovare quell'unica mitica persona capace di risolvere l'enigma e desiderosa di unirsi a noi». Indovinate chi sarà la prescelta? Vi lascio con questo grande enigma...

«La parola demone deriva dal termine greco che significa "conoscenza"» (*from the Greek word for "knowledge"*): no, amico, manco per il ciufolo. Se avessi detto *saggezza*, pure pure...

Demone deriva dal greco *dàimon* e vuol dire demone (o al massimo qualche variante sempre però legata al mondo del divino): giusto per far capire il livello di accuratezza di queste storie. Non è la prima volta che uno sceneggiatore cialtrone per dare sapore alla propria porcata ci infila dentro dell'etimologia da bar dello sport: lo

farà Daniel Gilboy nel 2015, quando in [*I Spit on Your Grave 3*](#) si affiderà ad una leggenda metropolitana per cui "Lucifero" significherebbe "Luce del mattino". (In realtà è "portatore di luce".)

Questa etimologia farlocca è il momento più alto di tutta la sceneggiatura...

A sorpresa è proprio dal citato O'Brien che arriva una lode del tutto inaspettata a questa porcata di film:

«Incredibilmente *Deader* è abbastanza buono. Mentre la Wuhrer non potrà mai essere scambiata per una grande attrice (il suo ruolo di esca in [*Anaconda*](#) rimane il picco della sua carriera), riesce a rendere credibile il suo personaggio emotivamente ferito, resistendo alla tentazione di andare in *overacting*. Il regista Bota costruisce un'atmosfera di isolamento rinforzata dalle oppressive *location* di Bucarest.»

Bisogna però dire che nel 2005 siamo appena all'alba dell'uso smodato di *location* est-europee, che magari a qualcuno possono ancora risultare "esotiche": al millesimo film girato nello stesso modo è ormai ben chiaro che l'Est Europa è la poveracciata per eccellenza. (Infatti negli ultimi anni vanno tutti a Berlino, per far finta di star girando dei *blockbuster*.)

Anni dopo, su "Fangoria" n. 340 (marzo 2015) Michael Gingold intervista **Joel Soisson**, prolifico produttore di filmacci che per la saga di Hellraiser si è occupato di *Hellworld*, *Hellseeker* e *Revelations*, e scopriamo la vera genesi di questo film.

«Dopo che hai lavorato un po' in questo ambiente, sai che esistono questi ottimi copioni che girano da una casa di produzione all'altra: tutti li leggono ma nessuno li produce. Un copione

intitolato *Deader* finì alla Dimension Films ed era un gran bel soggetto: due atti di un perfetto film horror e poi un terzo atto un po' intricato, che scrittore dopo scrittore - me compreso - non riusciva a sciogliere. Così dissi a Bob

[Weinstein]: "Guarda, non riesco a sistemare questo copione: vorrei solo che uscisse Pinhead!", e lui fece *Hellraiser: Deader!*

Ero allibito, mi dissi: "Ho pisciato su un ottimo copione!", e non volevo farlo. Per fortuna non ho mai incontrato l'autore [Neal Marshall Stevens] e non so cos'abbia pensato di me né se sappia che sono io il tizio che ha distrutto il suo sogno.»

Quando finirà questo dolore? Quando finirà questa saga nata esclusivamente per far soffrire gli spettatori? Lo sappiamo tutti: non finirà mai...

8. Hellworld (2005)

Se già *Deader* ancora ancora si meritava qualche trafiletto su rivista - più che altro per chiedersi come fosse possibile che ancora apparissero film di Hellraiser nelle peggiori videoteche di Caracas - un silenzio assordante accoglie il suo fratello gemello ***Hellraiser: Hellworld***, girato in contemporanea ed uscito giusto qualche mese dopo, il 6 settembre del 2005.

Non ho trovato alcun tipo di distribuzione italiana quindi considero inedito il film: se qualcuno invece l'avesse visto in italiano su qualche canale TV mi faccia sapere.

L'unica spiegazione che riesco a concepire per cui ancora una volta i fratelli Weinstein con le loro

Miramax e Dimension Films sfornino film così scarsi è per mere ragioni fiscali (come si parlava tempo fa nei commenti qui nel blog). In fondo la casa ormai è di papà Disney che la usa per non sporcarsi le mani coi filmacci, e in questo 2005 dopo il Bruce Willis di *Hostage* (marzo) e il Russell Crowe di [Cinderella Man](#) (giugno), per non parlare del pittoresco *I fratelli Grimm e l'incantevole strega* (agosto) di Terry Gilliam - peraltro tutti flop al botteghino, oltre che film a mio giudizio venuti particolarmente male - di sicuro i soldi sono finiti e quindi c'è spazio giusto per una secchiata di piccole produzioni. Quindi che il registino Rick Bota giri in Romania due *Hellraiser* al prezzo di uno con mezzi di fortuna sta bene a tutti. Anche perché non scordiamo che siamo in puro *fan service*, con filmucoli girati solo ed esclusivamente per i fan più stretti del ciclo di

Hellraiser: non saranno tanti ma comunque ce ne sono. E i gadget vanno "spinti".

Sebbene da noi dubito esistano veri e propri fan di Hellraiser, negli Stati Uniti incredibilmente esiste davvero un *fandom* dalla consistenza tale da giustificare sempre nuovi filmacci. Inoltre nei primi anni del Duemila è successo qualcosa che apre nuovi inferni: il pubblico ha (ri)scoperto i pericoli della Rete!

Nel 2004 i fratelli Hillenbrand hanno tirato fuori il minuscolo *Gamebox 1.0 - Gioca o muori* mentre la Columbia nel 2006 rispolvera *The Net* (1995) e sforna *The Net 2.0*. La Rete, i videogiochi, la realtà virtuale, la multimedialità, tutto un universo da riscoprire - perché già nel 1995 c'era stata una prima passata di "paura in rete" - e tutto materiale che l'artigiano del dolore Carl V. Dupré si gioca all'inizio del film.

In due o tre minuti lo sceneggiatore ci racconta di un gioco on line, "Hellworld", in cui fra varie attività - che non ci vengono spiegate - c'è quella di aprire la scatola di Lemarchand. Siccome ormai quella scatola è l'oggetto più semplice al mondo da aprire, ci riescono tutti e tutti ricevono un invito a passare una notte esclusiva in un posto segreto, così segreto che quando i giovani dementi protagonisti ci arrivano ci sono già duemila persone.

Conosciamo così la Leviathan House al numero 86 di Hillbound road, "la seconda opera più bella di Philip Lemarchand": la prima è ovviamente la ben nota scatoletta. Perché ora Lemarchand non è più un *toymaker*, un creatore di giocattoli, ma è stato promosso architetto.

«La Chiesa commissionò a Lemarchand un

convento e per decenni il palazzo di Lemarchand rimase intatto, fino all'arrivo dell'ultima Madre Superiora del convento, sorella Ursula, i cui voti furono sciolti da un'ossessione per una scatola rompicao e i piaceri diabolici racchiusi in essa.»

Siamo testimoni di una vera e propria mitologia *work in progress*, un culto che si inventa strada facendo intorno a Lemarchand, un personaggio che in ogni film viene totalmente reinventato nei modi più buffoneschi: la scatola gli viene commissionata da un vizioso nobile per evocarci i demoni, ora scopriamo che pure la Chiesa usava la sua arte. Ma tanto è tutta roba che nei prossimi film verrà dimenticata.

Comunque dopo una tragedia del 1809 il convento diventa manicomio criminale: e come ti sbagli? Nei film horror ci sono più manicomi criminali che in tutta la galassia! In realtà è solo lo

spunto per il gioco di parole dell'anno: «*From nuns to nuts*», da suore a matti. O da monache a maniaci, come traduce l'ispirato fan che ha creato dei sottotitoli italiani per i film, dimostrando come gli appassionati sappiano sfornare versioni italiane a volte meglio dei professionisti!

Inizia il nulla condito dal dolore di vedere per due o tre fotogrammi quel fastidioso Pinhead, un buffone che ormai mi fa scattare la violenza ogni volta che lo vedo. Per fortuna Doug Bradley ha finalmente estinto il mutuo di vent'anni e può dare l'addio alla saga: questo è l'ultimo Hellraiser che si avvale della sua insopportabile e totalmente inutile presenza.

Non credo ci sia bisogno di sottolineare come la storia di questo film non abbia assolutamente nulla a che vedere con Hellraiser, l'inferno, Clive Barker e altre immonde creature infernali. Ma

proprio niente niente!

Il film racconta di cinque giovani decerebrati - cioè i protagonisti tipici dell'horror americano - che dopo aver sepolto un loro amico, che non s'è mica capito com'è morto, si consolano facendo le cose stupide che in America (e purtroppo anche da noi) sono considerate socialmente lodevoli. Ubriacarsi e mettere le corna con sconosciuti.

C'era bisogno di un lungo viaggio per andare in una casa sconosciuta, ospiti di un inquietante padrone di casa, per fare la stessa baldoria che la sera prima si è fatta a casa propria? A quanto pare sì. Poi uno dovrebbe dispiacersi man mano che i protagonisti muoiono...

Il vero grande protagonista di questo film è il mitologico [Lance Henriksen](#), che vale da solo l'intera visione. Purtroppo non sembra aver parlato

molto in giro di questo film - e lo capisco pure, eh? - ma per fortuna ha speso due parole nella sua biografia *Not Bad for a Human* (2011).

Interpretavo un tizio a corto di tempo, perché i cattivi hanno sempre un ciclo di vita ben specifico. Iniziano con niente e si aprono la strada con le proprie forze. Acquistano potere e poi, siccome ognuno è geloso del potere, vengono uccisi da qualcuno dietro di loro che vuole aprirsi la strada. Il mio personaggio sa bene tutto questo. Quindi me ne sto seduto in una stanza e mi ubriaco. Perché ci si ubriaca? Perché non si vuole provare il dolore del momento in cui si pagano tutti i conti. Come sono arrivato qui? E poi entrano quei cazzo di pagliacci coi loro vestiti di pelle e le loro voci wagneriane... Ho pensato semplicemente: *Ahhh, fanculo*.

Quest'ultima dichiarazione di Lance credo sia la migliore recensione possibile sull'intero film.

(E l'intera saga di Hellraiser!)

Comunque l'attore si riferisce all'ultimissima scena di *Hellworld*, appiccicata con lo sputo solo per giustificare la presenza di quel rompipalle di Pinhead. Il ruolo del personaggio di Lance ha ben altro spessore.

Di solito non spoilerò i colpi di scena, ma parliamo di una fetecchia di film che dubito abbiano visto molti in Italia e di cui sconsiglio caldamente la visione. Visto che però l'unico momento degno di nota è la fine, mi va di raccontarvela. Per correttezza, scrivo INIZIO SPOILER.

Tutte le buffonate noiose che vediamo per l'intero film sono solo un'allucinazione - e te pareva? - quindi ignorate tutto il film per almeno il 90% della sua durata, andando avanti veloce fino allo spiegone di Lance.

Esce fuori che lui ha fatto in modo di riunire a Leviathan House i cinque ragazzi dementi perché li incolpa della morte del proprio figlio, che è appunto il loro amico morto ad inizio film. Non sappiamo né come sia morto 'sto tizio né di chi sia la colpa - la sceneggiatura è solo uno sfintere rosa fra le parole "Hell" e "raiser" - ma Lance ha drogato i ragazzi e poi li ha sepolti vivi con un telefono acceso: tramite quello ha ascoltato i loro deliri, deliziandosi della crudele vendetta.

Al netto dell'imbarazzante cumulo di escrementi del film, questa trovata finale la trovo apprezzabile, e solo quella faccia di cuoio di Lance poteva renderla migliore durante lo spiegone finale. FINE DELLO SPOILER

In conclusione, mi riallaccio al discorso del *fandom*. Le scenografie del film grondano omaggi alla saga, con quadri di Lemarchand, scatole in

ogni forma e dimensione, magliette e quant'altro. I giovani protagonisti si dicono grandissimi estimatori della saga e al di là della *fiction* temo davvero che il numero dei fan americani di questo universo puzzoso sia in numero tale da assicurare un nuovo film ogni tot anni. Quindi il viaggio è ancora lontano dall'essere concluso...

9. Revelations (2011)

Su "Fangoria" n. 308 (novembre 2011) viene ricordata, per il passato 18 ottobre, l'uscita dell'ennesimo Hellraiser con lo stesso entusiasmo dimostrato dalla rivista anni prima:

«Sarà davvero una rivelazione se questa veloce produzione, con un altro attore nel ruolo di Pinhead, potrà soddisfare i fan della longeva serie.»

Dopo il *double feature* del 2005, dove sono stati prodotti ben due disastri al prezzo di uno, sembra che finalmente il Ciclo di Hellraiser possa riposare nel suo inferno: forse finalmente si è toccato quel fondo cercato da vent'anni. O forse no.

I fan sono brutte bestie (lo posso dire, visto che io sono uno di loro!) e più il "prodotto madre" fa schifo più il *fandom* si propaga. Già in passato un matto aveva fatto un cortometraggio ispirato alla saga - *Hellbent: A Hellraiser Chronicle* (1994) - ma con la fine del ciclo i matti si moltiplicano.

The Hellraiser Chronicles: A Question of Faith (2005), *Hellraiser: Prophecy* (2006), *Hellraiser: Deader - Winter's Lament* (2009) fino al geniale titolo che merita un applauso: *Mama Raised a Hellraiser* (2010), geniale gioco di parole con il brano *Mama raised a Hellrazor* di TuPac.

Tutti cortometraggi amatoriali che fanno piangere l'Inferno e che non ho alcuna intenzione di vedere: già fanno schifo i film ufficiali, figuriamoci i *fan-made*. Vi ho linkato i due della

Jonathan S. Kui Film: guardatevi, se avete il coraggio...

Passano gli anni ed è sempre più chiaro che l'Inferno è più vivo che mai ed Hellraiser ha una base di fan disposti a spendere: è ora di spremere ancora questa vacca sofferente!

Nell'aprile 2011 Clive Barker torna a fare il paraculo: mette il suo nome bello visibile su un prodotto Hellraiser con cui in realtà ha poco a che fare. La Boom! Studios inizia la sua lunga e vivace serie a fumetti - portata in Italia nel 2013, in cartaceo e digitale, da [Bao Publishing](#) - con Pinhead che fa e dice cose stupide, ma quel che conta... è che affronta una lunga lotta contro Kirsty Cotton, personaggio di ben tre film: lotta che finirà nel gennaio 2012 con una trovata geniale. Pinhead

perde il suo posto di cenobita-capo e torna uomo... mentre al suo posto si pone Kirsty Cotton, nuova regina dei Supplizianti!

I fan si stanno sciogliendo in brodo di giuggiole, quindi è il momento perfetto per un nuovo filmaccio da due soldi. Ma forse le motivazioni sono ancora diverse...

Nel febbraio 2012 per la rivista specialistica "Fangoria" (n. 310) Aaron Williams intervista **Simon Bamford**, l'attore che nei primi due film ha interpretato il cenobita "palla di lardo" (*butterball*), il quale non nasconde di essere pronto non appena qualche produzione lo chiamerà di nuovo a fare il Suppliziante. Mangia tranquillo, Simon...

«Che io sappia, *Hellraiser: Revelations* non è quel ventilato remake che la Dimension Films ha sbandierato in giro. Si sono semplicemente resi

conto che avrebbero perso i diritti del *franchise* se non avessero prodotto un altro film entro una certa data, stabilita da contratto, ed essendo questa molto vicina hanno tirato fuori un film in tempi record. Dal soggetto iniziale al film finito sono stati di una rapidità incredibile, il che spiega perché sembri un po' grezzo.»

Oltre alla notizia inquietante che si sta parlando di un *remake* del primo *Hellraiser* («Credo sia ancora in ballo e Clive ha avuto un sostanziale *input* nel soggetto») ci minaccia Bamford) scopriamo che quanto dicevamo nelle settimane passate nei commenti a questa saga ha un fondo di verità: *Hellraiser* continua a vivere per mere ragioni di contabilità!

Non solo fare filmacci in generale è una buona tecnica per pagare meno tasse, ma tirare fuori titoli anche quando non si sa che dire è comunque

imperativo per non perdere i diritti di un *franchise*. (Anche se credo dai noi in questi casi usiamo la parola *brand*, ignota alla stampa cinematografica.)

Sempre per "Fangoria" (n. 340, marzo 2015) Michael Gingold intervista **Joel Soisson**, prolifico produttore di filmacci che per la saga di Hellraiser si è occupato di *Hellworld*, *Hellseeker* e *Revelations*, e gli chiede come si sentisse a lavorare ad un *franchise* che non aveva più gli autori originali, né Barker né Bradley.

«Nel corso della mia carriera ho imparato da tempo che solo perché tu puoi fare un *sequel* non è detto che tu debba farlo, e questo è probabilmente uno di quei casi. Il budget era così estremamente basso - tipo un quinto rispetto ai film precedenti - che non potevamo permetterci nulla. La storia andava bene, ma non c'erano risorse per girarla nel modo giusto, e il nostro regista non era in grado di

lavorare con il suo solito stile: uno stile molto costoso. Tutti erano seccati: Doug era seccato perché Bob [Weinstein] non faceva nulla per averlo nel film, Clive era seccato perché nessuno gli chiedeva idee e consigli ed io non sapevo che fare... Sì, direi proprio che non è un gran film.»

E se lo dice chi l'ha fatto, possiamo crederci.

Messo sulla sedia del regista lo spagnolo Victor García - già autore del terrificante [*Il ritorno nella casa sulla collina*](#) (2007) e dell'escrementizio *Arctic Predator* (2010) - il vero colpo di genio è la scelta dello sceneggiatore. Dopo Doug Bradley c'è solo un nome comune all'intera saga: l'esperto di effetti speciali **Gary J. Tunnicliffe**, che stavolta viene "promosso" sceneggiatore. E a sorpresa lavora meglio di tutti quelli che l'hanno preceduto, a riprova che è meglio scegliere chi non c'entra niente piuttosto

che quelli che hanno scritto la propria mansione sul biglietto da visita.

Il 18 ottobre 2011 dunque esce ***Hellraiser: Revelations***: non esiste traccia di distribuzione italiana, a meno di qualche misteriosa e non rintracciabile traduzione di Netflix.

Lo dico subito: sono il primo a stupirmene, ma nelle intenzioni la storia non è affatto male. E il pregio più grande è che per la prima volta in vent'anni abbiamo un film che affronta tematiche appartenenti all'universo di Hellraiser: per la prima volta sin dalla metà degli anni Novanta un'anima suppliziante torna in questo mondo grazie al sangue versato.

Magari è tutto merito del progetto originario di fare un *remake* del primo film, comunque per la prima volta da tantissimo tempo abbiamo un

"vero" Hellraiser su schermo.

Steven (Nick Eversman) e Nico (Jay Gillespie) sono i soliti due coglioni tipici dei film horror. Se ne vanno a Tijuana per ubriacarsi e fare sesso estremo e, come ogni vacanza da film, ammazzano una prostituta. In fondo siamo in Messico, si dicono i due, con centinaia di omicidi al minuto... chi se ne accorgerà di uno in più? Si vede che Steven e Nico sono due gentiluomini.

In cerca di piaceri estremi, Steven cede alla curiosità quando un barbone offre loro una scatola di Lemarchand, che lui ovviamente apre in due secondi netti. E puntuale arriva l'orrore: cioè un Pinhead con la faccia da fesso!

A vederlo senza trucco Stephan Smith Collins sembra un candidato perfetto per Pinhead, poi però con quella gomma in faccia, con le guanciotte e gli

occhioni... che madornale errore. Se non altro dopo vent'anni finalmente il personaggio torna a parlare come un cenobita infernale:

«Siamo la luce delle tenebre e la via per sensazioni estreme. Guardiani dell'esperienza suprema. Ed ora verrai con noi.»

Da quant'era che Pinhead non diceva qualcosa di infernale? Bei tempi...

Visto che Steven ha azionato la scatola, i Supplizianti si prendono Nico. Oh, sono creature cattive e quindi fanno gli infami! Però Nico si libera (non si sa come) dopo che Steven ha ucciso un'altra prostituta, iniziando il bagno di sangue che ci vuole per far tornare di carne una creatura infernale.

Il problema è che tutto questo lo scopriamo pian piano durante la sera fatale in cui Steven è

tornato a casa dai suoi familiari, ansiosi per la sua scomparsa. Loro credono di essere in Paradiso per aver ritrovato il ragazzo disperso, invece sono ad un passo dall'inferno.

Perché Steven è tornato a casa sapendo che avrebbe portato l'Inferno con sé? Perché Nico è tornato di carne per poi riapparire Suppliziante? Perché ora esiste la regola che se uno muore mentre i cenobiti lo torturano si sottrae al dolore? Va be', mo' basta con le domande tanto non esistono riposte: ora non esageriamo, già azzeccare un soggetto buonino di Hellraiser è come vincere alla lotteria, non è che ora possiamo pure chiedere una vera sceneggiatura.

Ci resta la soddisfazione di un Pinhead che torna a parlare cattivo:

«Possiedi un'oscurità che rivaleggia con la

mia, Nico. Sarà un piacere davvero speciale quello di sventrarti.»

Finalmente qualcuno in un film di *Hellraiser* parla come se fosse in un film di *Hellraiser*!

Pare che il budget sia stato di 350 mila dollari ma non mi stupirei se in realtà fosse molto di meno. Una stanza con due tavoli è il Messico, un salotto è casa di Steven, una stanza buia è l'Inferno: non un film impossibile da girare in un paio di giorni.

Lo stesso questa barzelletta di film è l'unico che dalla metà degli anni Novanta ritiri fuori la mitologia visiva e concettuale di *Hellraiser*, l'unico cioè che dai tempi del terzo film abbia *davvero* qualcosa a che vedere con il soggetto iniziale di Barker, con tutte le dovute proporzioni. Che davvero sia l'inizio di una rinascita

dell'Inferno in terra?

Perché tanto lo sapete... che il ciclo non è ancora finito...

10. Judgment (2018)

Siamo giunti alla fine (forse) di un ciclo devastante di dieci film, una saga che dimostra come non esista alcun "fondo" e che si va sempre più in basso: neanche l'Inferno ferma la produzione di nuovi incredibili filmacci.

Per motivi misteriosi i fan di Hellraiser sono tanti, agguerriti e appassionati, tanto che nel 2013 in Gran Bretagna si prova a dare una svolta con ***Hellraiser: Origins***: si sentiva proprio la necessità di un *prequel* in questa saga... Per fortuna il progetto viene soppresso nella culla e non ci rimane altro che il trailer.

Cercando materiale per il decimo ed ultimo film ho trovato delle interessanti interviste, con

notizie ghiotte che volevo assolutamente condividere: le traduco in esclusiva e le trovate in appendice a questo post.

Per capire come siamo giunti a questo punto è necessario riassumere brevemente alcuni punti fondamentali, rivelati nelle interviste che trovate a fine post e nello speciale che presenterò lunedì prossimo. (Tutto materiale inedito tradotto in esclusiva!)

Ormai è ufficiale: ogni circa sette anni la famigerata Dimension Films deve sfornare un titolo di Hellraiser altrimenti perde i diritti sul marchio, che rischiano seriamente di finire nelle mani di qualche casa produttrice in gamba: è un pericolo da evitare. Davvero vogliamo vedere una bella storia di Hellraiser? Ma siamo matti? È dal 1992 che la Dimension spala merda su questo

ciclo, non è che ora andiamo a regalarlo a chi sappia davvero fare dei film.

Dopo i primi anni del Duemila e la morte del cinema, i fratelloni Weinstein investono sempre vertiginosamente meno nel ciclo e qui nasce un bel problema: girare in Romania e usare solo attori incapaci mantiene i costi pari a zero... ma **Doug Bradley** si succhia da solo gran parte del budget!

È dal 2005 che la Dimension cerca in tutti i modi di sfanculare il costoso attore, e non si pensi neanche per un secondo che il fallimento di questo proposito è dovuto al fatto che il volto di Doug è l'unico motivo per cui gli spettatori nel mondo comprano il prodotto: di vendere i film di Hellraiser alla Dimension non frega una stramazza!

Dopo sempre più lunghe ed estenuanti trattative, Doug riesce sempre ad averla vinta e a portarsi via un sacco di soldi - in proporzione ai

budget ridicoli messi a disposizione - e tutto nasce dal fatto che è amico di **Gary J. Tunnicliffe**, storico maestro degli effetti speciali della saga ed ora nuovo genio della lampada: a lui la svogliata Dimension ha dato mandato di peggiorare la già devastata situazione di Hellraiser.

Essendo un totale esordiente nonché amante della saga - che giustamente sente sua, avendovi partecipato attivamente per decenni - Gary viene via con due spicci e dopo avergli fatto scrivere *Revelations* i Weinstein gli affidano pure la regia del nuovo film, girato al volo e a casaccio giusto per mantenere i diritti in scadenza del marchio.

Non sapremo mai se l'abbia fatto apposta o si sia mosso come un elefante in cristalleria, ma Gary riesce nell'intento che i Weinstein perseguivano dal 2005: riesce a sfanculare l'amico carissimo

Doug. Ufficialmente fa di tutto per averlo a bordo, ma gli fa offerte così ridicole che è impossibile accettare.

Un indizio sulla sua possibile buona fede potrebbe essere che quando la Dimension gli ha affidato lo Scettro Marrone - cioè la regia del nuovo escrementizio prodotto Hellraiser - Gary si è reso conto che fare un film della saga senza "Pinhead Bradley" è stato un tonfo epocale, una figuraccia che ha fatto epoca, e così prova di nuovo a contattare l'amico di un tempo... riuscendo a spezzare definitivamente una amicizia decennale. (Come questo avverrà, lo scoprirete lunedì prossimo!)

Girato ed annunciato nel 2016, solamente nel febbraio del 2018 finalmente vede la luce ***Hellraiser: Judgment*** di Gary J. Tunnicliffe, *one man show* in cui l'ex effettista speciale della saga

ricopre tutti i ruoli tecnico-artistici, saltando da un posto all'altro come un invasato.

Da anni ormai la distribuzione italiana ha mollato la presa sul marchio quindi anche questo film è inedito: quando il Paese in cui la maggior parte dell'home video è costituita da spazzatura maleodorante rifiuta i tuoi prodotti... stai davvero sbagliando di brutto!

Tunncliffe ha un bel dire nelle interviste che si è ispirato alla fotografia di *Seven* (1995) di David Fincher: non è che se mi tingo di biondo divento Brad Pitt...

Il povero Gary ci prova e ce la mette tutta, il problema è che non ha niente con cui lavorare e non può che creare un prodotto irrecensibile: sarebbe come sparare sulla Croce Rossa.

Vogliamo davvero parlare della "burocrazia infernale" ritratta dal film? Vogliamo parlare delle scene a metà fra l'onirico e il cialtrone che solo un pazzo può aver concepito? Penserei ad un palese omaggio a Cipri e Maresco ma neanche loro hanno avuto il coraggio di immaginare il giudizio delle anime attraverso sangue sparato sulle tette di tre tizie.

Vogliamo parlare della spettacolare coppia di sbirri formata dallo squalcito Sean (Damon Carney) e dal fighetto David (Randy Wayne)? Cercano per tutto il tempo di imitare i poliziotti visti in TV con risultati di una tristezza terrificante. Tipo arrivare sulla scena del crimine senza nessuno: nelle serie poliziesche intorno ad un cadavere ci sono tipo cento persone, qui invece ci sono soldi solo per due attori. E il morto magari è pure un morto vero, perché soldi per un altro attore

non ce ne sono.

La totale assenza di budget porta alla scelta di attori del tutto improvvisati e di bocca buona, il che porta ad una sceneggiatura che preveda l'assenza di tutto, dal cast alla scenografia, e questo porta all'ennesima caduta verso il buco nero del fastidio di questa saga.

Non esiste trama se non la paraculata di ambientare metà film a Ludovico Street, nel tentativo disperato di allisciarsi i fan più integralisti citando la via in cui si svolgeva il primo film - l'unico *Hellraiser* vero. Però si badi che a parte il nome non esiste alcun richiamo visivo: tornare a girare nella casa del primo film era impossibile, sarebbe costato tipo due dollari e quindi era assolutamente fuori budget.

Ah, alla fine arriva un tizio coi chiodi in testa,

che dice le solite due minchiate inutili e poi piglia schiaffi da tutti: sarebbe questo il grande ruolo per cui Doug Bradley si è fatto il sangue amaro?

Da decenni chi parla di Hellraiser usa una parola che mi manda fuori di testa: *mythology*. C'è un canone di Hellraiser e una sua mitologia, come se fosse una cosa seria, come se esistesse qualcuno alla Dimension che ha un "libro delle regole della saga", come se le terrificanti sceneggiature che si sono alternate - scelte rigorosamente a casaccio e poi rovinare in fase d'opera - avessero un qualsiasi elemento in comune. Ma quale mitologia? Non esiste un solo film di Hellraiser che segua le stesse regole del precedente, che mostri cose anche solo vagamente simili: ogni Hellraiser spara a cazzo senza neanche preoccuparsi di cosa succeda, tutto per non far

perdere i diritti sul marchio a quei grandi cineasti dei fratelli Weinstein. Sarebbe questa la *mythology*?

Ogni singolo fotogramma di questo *Judgment* è un errore multi-strato, un *multi-level* di imbarazzo plurimo che rappresenta lo standard dell'“horror di cassetta” che una volta amavamo, perché era più divertente e disimpegnato dei “filmoni” al cinema. Oggi nulla è serio e nulla è divertente, nulla è impegnato e nulla è disimpegnato, c'è solo un limbo dove per mere ragioni fiscali si tengono in vita idee morte: ci sono solo 50 sfumature di marrone, e la saga di Hellraiser ne copre almeno 49...

Intervista a Paul T. Taylor (Pinhead)

Congratulazioni per il tuo ruolo di Pinhead, personaggio che rappresenta un'icona molto amata del cinema horror. Eri un fan di Hellraiser prima di questo film?

Interpretare Pinhead è stato letteralmente un sogno diventato realtà: sono fan di *Hellraiser* sin dalla sua prima uscita e ho tutte le *action figures*! Nel 1987 non avevo mai visto nulla del genere, e gli effetti speciali sono ancora oggi sorprendenti.

Un sacco di fan non amano l'idea di qualcuno che non sia Doug Bradley nei panni di Pinhead. Hai ricevuto critiche per il tuo ruolo o i fan si sono dimostrati più ben disposti all'idea?

Ho ricevuto forti critiche già prima che fosse finita la mia settimana di riprese! I fan sono appassionati ma sono stato messo in guardia dal

regista già durante la nostra prima conversazione al telefono, che alcuni fan non avrebbero accettato un "estraneo" nel ruolo di Pinhead. Stephen Smith Collins, che l'ha interpretato nel criticatissimo *Revelations*, non ha fatto una buona riuscita e molti fan ancora sono seccati. Io però non ci bado, molti fan sono emozionati all'uscita di un nuovo *Hellraiser* e sono stati ben disposti nei miei riguardi. Ringrazio già ora quelli che vorranno vedere la mia *performance*, prima di condannarmi.

Hai fatto qualcosa di speciale per prepararti al tuo ruolo?

Sì, ho passato molto tempo da solo al buio, a fumare... cioè qualcosa di completamente diverso dalle mie abitudini, mentre per altri è la vita quotidiana. Ho voluto rendere la mia voce più "tombale". Vivo accanto ad un quartiere malfamato

e ho cominciato a camminare di notte, con l'aria di sfidare chiunque a litigare con me: non è successo niente, ma mi è servito ad affrontare quella paura. Pinhead è senza paura ed avevo bisogno di capire cosa si provi.

Inoltre ho guardato un sacco di film horror e drammatici, con grandi cattivi: da *Il silenzio degli innocenti* a *Schindler's List*. Ma dopo qualche settimana ho smesso per cominciare a lavorare sul personaggio: per fare Pinhead il *mio* Pinhead.

Judgement verrà distribuito nel febbraio 2018 ma in realtà il film è stato completato più di un anno fa: c'è stata una qualche ragione specifica per questo ritardo?

Credo che le ragioni siano diverse, ma probabilmente la più importante è che la Dimension Films non ha fatto il film per amore del

franchise bensì semplicemente per conservarne i diritti. È proprietà Weinstein, e tutti noi sappiamo come funziona. Mi chiedo se il film sarebbe mai stato distribuito se quelle donne non si sono fatte avanti a condividere le loro storie, con Weinstein che è rimasto in silenzio. Penso che prima il film non fosse una priorità per lo studio, ma ora hanno bisogno di tutti i soldi che possono rimediare.

Mentre giravi il film, quanto tempo ti serviva per la "trasformazione" in Pinhead?

Ci volevano meno di due ore per il solo make-up. È divertente, c'è una tradizione di *Hellraiser* per cui la persona designata ad applicare il trucco di Pinhead cerca di battere il record di tempo. Mike Measimer è entrato nella roulotte, ha fatto partire un timer e ha iniziato ad incollare. Ad un certo punto fermava il timer ed usciva per una

pausa sigaretta, poi tornava, faceva ripartire il timer e si continuava. Ha battuto il record ma non so di che cifra si tratti.

Tutto ciò di cui io mi preoccupavo era che i chiodi rimanessero dritti, e da quel punto di vista tutto si è svolto alla perfezione. Poi arrivava Gary a mettere le lenti a contatto perché è davvero bravo in questo, e sa applicarle anche in situazioni d'emergenza.

Hai qualche ricordo particolare dell'esperienza di questo film?

Il mio ricordo preferito è quando stavamo per girare la scena principale, in cui Pinhead fa le se cose (a 10 pagine dalla fine del film) e Gary disse «Okay, rendiamo Paul T. Taylor una star!» Non ho mai sentito quelle parole pronunciate prima d'ora e mi hanno esaltato. La possibilità che quelle parole

diventino reali non è più solo un sogno ma qualcosa di reale. Il tempo ce lo dirà.

Il mio momento preferito di fronte alla cinepresa è stato durante la prima scena girata in veste di Pinhead, in cui sto seduto tranquillo su un trono, rimanendo in ascolto e limitandomi ad essere presente. È stato un buon modo di iniziare ad essere Pinhead.

A novembre c'è stato un po' di tumulto per alcune scene accusate di violenza contro gli animali. Gary Tunncliffe ha già chiarito eppure quelle polemiche girano ancora: possiamo una volta per tutte chiarire la situazione dalla bocca di Pinhead?

Ah! Ah! È davvero ridicolo: ragazzi, è un film di *Hellraiser*! Credetemi, nei film di solito accadono cose ben peggiori agli animali. Però capisco cosa provi la gente riguardo a questo tipo

di violenza. I cani utilizzati per le riprese sono rimasti ovviamente illesi: magari si sono un po' spaventati. Fa tutto parte dell'umorismo da serial killer.

Cosa devono aspettarsi i fan da questo nuovo film? Cosa lo differenzierà dagli altri titoli?

Ciò che contraddistingue *Judgment* è che è scritto e diretto da un esperto di *Hellraiser*. Gary conosce il canone e questo film è stato concepito per essere un film di *Hellraiser*, al contrario di alcuni dei seguiti. I fan possono aspettarsi qualche nuovo cenobita e qualche nuovo demone... o sono angeli? Hmmm...

Un'altra cosa particolare è che la storia dà al personaggio di Pinhead un arco narrativo. Gli succedono delle cose e lui reagisce facendone altre. Credo sia un buon copione e lancia idee per

ipotetici nuovi seguiti, aggiungendo un personaggio che merita di finire nell'universo di *Hellraiser*.

Pinhead è ovviamente il più noto dei cenobiti ma è sempre accompagnato da altri e questi sono cambiati di film in film. Quale altro tipo di cenobita devono aspettarsi i fan?

C'è un gruppo di nuovi personaggi ma non ho ben chiaro se siano cenobiti o demoni, servi o schiavi. Hanno nomi come The Auditor, The Cleaner, The Jury ecc. Fa tutto parte delle nuove idee di Gary per ripopolare l'Inferno. In questo senso il film ha due storie che si intersecano: quella del terribile serial killer e quella dei lavoratori dell'Inferno.

Il personaggio di Pinhead spaventa le platee da più di trent'anni, ma in quanto Pinhead esiste un film che spaventa te?

Sì, [L'Esorcista](#).

Hai altri progetti in lavorazione?

Ho un cameo in un film intitolato *Sick For Toys* in uscita il prossimo Natale [2018], e sono coinvolto in un paio di film che sono attualmente in pre-produzione. In uno sono un demone cattivissimo, in realtà un avvocato finito all'Inferno che cerca di "fare carriera", e in un altro sono un clown cannibale. Favoloso!

Fra tutti i ruoli che hai interpretato, ce n'è uno che preferisci?

Tengo conto anche del teatro, dove lavoro principalmente. Ho interpretato Lockstock nel musical *Urinetown* ed è stato il più grande divertimento in scena. E ho recitato nel ruolo di Frank'N'Further nel *Rocky Horror Show*, che in

quanto a divertimento viene subito dopo. Per i film devo rispondere che Pinhead è il mio preferito in assoluto.

Intervista a Gary J. Tunnicliffe (regista/attore)

Traduzione da [Dread Central](#) del 12 febbraio 2018

Come ti sei sentito quando hai scoperto che eri stato scelto per dirigere il nuovo Hellraiser?

È stato un lampo a ciel sereno. Credevo che dopo la delusione di *Revelations* il film successivo sarebbe stato un *remake/reboot* ad alto budget o un seguito come me fuori dalla porta, quindi è stata una sorpresa inaspettata ricevere quella chiamata, in cui mi si chiedeva se fossi interessato nella scrittura e regia di un film di

Hellraiser a basso budget.

Qual era la tua visione creativa?

Visione creativa? Be', se hai visto il film credo sia chiaro come la mia visione sia un miscuglio di influenze, da Cronenberg a Lynch, da Barker (ovviamente) a del Toro, Gilliam, Goya, Bacon ecc. Volevo fare qualcosa che fosse avvincente ed interessante anche in un periodo di produzioni piccole. 350 mila dollari e 15 giorni di riprese è abbastanza restrittivo, quindi volevo creare un copione che fosse accessibile a tutti, attori e tecnici. Può suonare un po' stupido, ma davvero ho cercato di creare qualcosa di vecchio (i cenobiti, Pinhead, la mitologia), qualcosa di nuovo (The Auditor e altri nuovi personaggi), qualcosa prestato (l'estetica da *Seven* di David Fincher) e qualcosa di blu (l'illuminazione di Pinhead)!

Temevi la reazione dei fan fedeli a Doug Bradley?

Ne ero terrorizzato! Specialmente dopo un fallimento plateale, tanto che ho detto a Paul [Taylor] «Sei dannato sin dall'inizio». Doug ha creato un personaggio brillante, ed io sono stato così fortunato da stargli vicino per tanto tempo: avrei tanto voluto che fosse tornato, in questo film, ma una serie di fattori l'hanno impedito: non ultimo il fatto che Doug non abbia accettato compromessi. Onestamente non ci ha proprio fatto una bella figura con quelli che pagano il biglietto per vedere questi film, così quando mi sono trovato davanti una parete... ho preso la decisione di cambiare direzione e cercare qualcun altro. E la cosa mi è costata un'amicizia durata molti anni.

Paul ha una grande fisicità ed una buona faccia

per il make-up, il che è molto importante se pensiamo all'esperienza di Stephen Smith Collins in *Revelations*. Lui era entusiasta, essendo un fan della serie, e si è presentato ben disposto ad ascoltare, ad essere diretto e a far parte del gruppo: sono davvero grato alle persone che gli hanno dato la possibilità di essere applaudito per il suo lavoro.

Il tuo ritratto dell'Auditor è davvero inquietante: com'è stato dirigere te stesso nel film?

Prima di tutto si risparmia tempo e denaro. Interpretare *The Auditor* ha voluto dire per me truccarmi due ore prima dell'inizio del turno così che il gruppo di truccatori - due in totale! - potessero dedicarsi poi a Paul. Ha poi significato poter preparare in anticipo protesi e costumi.

Inoltre volevo proprio interpretarlo! Ho recitato per tanti anni, amo questa serie e volevo interpretare questo ruolo. Ho pensato che lo scenario peggiore era che io facessi così schifo da potermi poi doppiare in seguito.

Infine, ho avuto un sacco di aiuto dagli altri attori, specialmente da Damon Carney. Abbiamo avuto un grande rapporto ed è stato bello recitare con lui. Dietro la cinepresa c'era il produttore Mike Leahy e la mia *script supervisor* Pepper [Reed]: erano i miei occhi e mi davano indicazioni.

Hai svolto diverse mansioni dietro la cinepresa: quale corrisponde alla tua vera passione?

Dirigere, poi recitare e infine scrivere. Ho deciso di non occuparmi più di protesi e make-up

finché vivo, e sono troppo vecchio per fare lo *stuntman*; mi sarebbe piaciuto dirigere un film horror con più soldi e più tempo, così da poter *davvero* sprigionare la mia visione creativa.

Dopo Judgment che progetti hai in ballo?

In verità sto aspettando di vedere come vanno le cose e come il film verrà recepito, per capire se ci saranno altre opportunità. Ho un paio di copioni nel cassetto e un'idea per una reinterpretazione de *Il cuore rivelatore* di Poe, ma sinceramente vorrei continuare a dirigere film horror. Non *action* né storie d'amore, solo strani e spaventosi film horror.

Doug Bradley racconta

Hellraiser

Il ciclo di *Hellraiser* si è concluso, per fortuna, ma state sicuri che non è affatto la fine. Nella primavera del 2012 iniziò a girare una notizia che per fortuna finora non si è mai concretizzata: un *remake* del primo *Hellraiser* per rinvigorire una saga ormai inaridita da anni. Chissà che in futuro questa idea balzana non arrivi a concretizzarsi sul serio.

Per "festeggiare" questo insano proposito la rivista specialistica "Fangoria" in quell'anno è piombata a casa di **Doug Bradley**, lo storico Pinhead dei primi otto film, lo ha inchiodato ad una poltrona e l'ha costretto a ripensare l'intera

saga, commentandola.

Traduco in esclusiva l'**intervista di John Nicola a Doug Bradley** apparsa a puntate sulla citata rivista, con in fondo delle dichiarazioni rilasciate da Bradley ad una *convention*.

Hellraiser

da "Fangoria" n. 313 (maggio 2012)

Prima di Hellraiser, negli anni Settanta, tu e Barker avete fatto del teatro insieme. Risale all'epoca la sua idea per il racconto "Prigionieri dell'inferno"?

Non ho idea di quando è nato con precisione l'idea per quel racconto. Non ricordo di aver mai discusso l'argomento con Clive, e lui parla sempre di nuove idee. Ricordo che nei primi anni Ottanta, negli ultimi anni della The Dog Company, lui stava

scrivendo molti racconti che poi sarebbero stati raccolti nei "Libri di sangue", e *Prigionieri dell'inferno* è stato scritto all'incirca in quel periodo, credo. Penso di aver letto il manoscritto proprio all'epoca. La prima volta che mi parlò dell'idea di fare un film insieme era il 1985, circa un anno prima di iniziare sul serio.

Spesso ho detto che *Hellraiser* e *Prigionieri dell'inferno* sono semplicemente una storia faustiana, e Pinhead ha molto del Mefistofele. *Faust*, o più precisamente il *Doctor Faustus* di Christopher Marlowe, è sempre stato il suo [di Clive] personaggio preferito. In effetti *Il proibito* [il racconto che ha ispirato *Candyman*] inizia come una versione contemporanea di quel testo teatrale, e chi ha visto il film ricorderà la tavola per unghie nel familiare schema a rete, stampata in negativo così che le ombre dei chiodi siano

bianchi su sfondo nero. Questo gli girava per la testa già negli anni Settanta, così come credo che abbia dichiarato di aver visto in sogno Pinhead, quindi queste idee potrebbero aver avuto una lunga gestazione.

Sei stato la prima scelta di Barker per il ruolo di cenobita capo?

Non ne ho idea, non gliel'ho mai chiesto. Quando ho letto la sceneggiatura ho trovato elementi familiari provenienti da almeno un paio di personaggi di Clive che ho interpretato a teatro, ma non so se lui fosse conscio di questo. Probabilmente sapeva che costavo poco.

C'è stato un processo collaborativo per creare e sviluppare il personaggio?

Certamente. Come regista Clive era sempre

aperto ai suggerimento, sa sfruttare l'impulso del momento e molta roba è accaduta spontaneamente. Diceva di avere tutto nella propria testa e se qualcosa deragliava lui sapeva riportarla nei giusti binari. Era così completamente concentrato ed eccitato da tutto ciò che stava accadendo, il che mi ha molto ispirato come attore.

Vi siete resi conto dell'importanza di ciò che avevate fatto, una volta finito il film?

Come attore, soprattutto se stai interpretando un personaggio che appare in video per circa dieci minuti - non hai la minima idea di come sarà il film finito. C'erano intere parti di girato di cui io ero allo scuro: non ho visto nulla delle riprese degli interni, della relazione di Julia con Larry, dei *flashback* fra Julia e Frank e della vita domestica con Kirsty, le varie uccisioni e la rinascita di

Frank. Hai giusto un'impressione, tutto qua. Ero sicuro che avessimo fatto qualcosa di diverso dai soliti film horror, ma era un "diverso buono"? Non lo sai finché non viene distribuito ed incontra il suo pubblico.

Conoscevo la visione di Clive ed ero sicuro che con un buon cast sarebbe andato tutto bene. Ed andò bene, stando a quanto riportato dalla New World di Los Angeles, quindi c'era da sperare bene. Però non l'avresti saputo finché non leggevi le recensioni.

Quanto di te c'è in Pinhead? Hai una parte oscura?

Una parte oscura? Certo, ce l'abbiamo tutti, ma ti assicuro che non ha nulla a che vedere con uncini e catene e far soffrire altra gente. Di sicuro ho un'immaginazione oscura.

Fu Cocteau a dire che ogni forma d'arte è in realtà un autoritratto? Dicono che come attori noi mettiamo una parte di noi stessi in ogni ruolo che interpretiamo, e quella piccola del ruolo che recitiamo rimane con noi. Nel caso di Pinhead non sono sicuro di voler avere quella parte. Se ho messo qualcosa di me nel personaggio non l'ho fatto coscientemente e continuo a non vederla. No, per me è un processo di immaginazione, e con un copione come *Hellraiser* e un ruolo come Pinhead sta tutto nell'interazione fra il copione e la tua immaginazione.

Chi e cosa è Pinhead per te?

Non un "puntaspilli", per iniziare. Il personaggio è anonimo sia in *Prigionieri dell'inferno* che in *Hellraiser*. I nomi dei cenobiti girano fra i membri degli effetti speciali del team

di Bob Keen, che doveva pur chiamarli in qualche modo. Quei nomi diventano così familiari durante le riprese del film che appaiono anche nei crediti di *Hellbound*, e di lì in poi. È stato sempre importante per me mantenere quel senso di anonimità nella mia testa, per quel senso di assenza, mistero ed enigma che secondo me appartiene al personaggio. Mi ha sempre dato fastidio essere chiamato Pinhead sul set, proprio per quella ragione.

A parte questo, lui è molte cose per me. Potere, melanconia, perdita, curiosità ed aridità emozionale, sentimenti, colori e uno specifico brano musicale di Antonio Vivaldi, insomma molte cose. Non ultima l'odore della colla del lattice!

Sapevi che Pinhead è stato un sex symbol in Giappone?

Mi è stato detto. Secondo solo a Madonna, stando a quanto mi hanno raccontato vent'anni fa...

Hellraiser 2. Hellbound

da "Fangoria" n. 314 (giugno 2012)

Eri emozionato di incontrare di nuovo Pinhead nel secondo film?

Emozionato è dire poco. Con quel personaggio così affascinante ed intrigante e con così poco tempo su schermo nel primo film, sentivo di aver solamente grattato la superficie.

Guardando indietro, ti sei mai reso conto di essere diventato una delle più famose icone del cinema horror?

No, mi sono limitato a fare al meglio il mio lavoro, sperando bastasse. A quanto pare è

bastato! In più, sebbene Pinhead era nel poster del primo film, sulla copertina di "Time Out" e altri giornali, non facevo parte della promozione di quel film. Non ho fatto una sola intervista all'epoca, e tutti gli articoli facevano riferimento al mio personaggio - ancora anonimo, lo ricordo - mentre io non ero mai menzionato. Non ci fu alcuna prima. Vidi la proiezione per il cast e poi, quando il film uscì, andai con mia moglie e un paio di amici a vederlo al cinema, pagando il biglietto. Naturalmente nessuno mi riconobbe. Ricordo un quieto senso di soddisfazione nel sentire le mezze risatine nervose che correvano fra la folla dopo la frase «Niente lacrime, prego: è uno spreco di buona sofferenza».

Dopo il secondo film invece fui invitato dal "Weekend of Horrors" di Fangoria a Los Angeles,

nel 1989, e lì per la prima volta mi resi conto cosa stava succedendo fra i fan: mi colpì come un maremoto. E da allora il *fandom* non si è mai fermato.

Cosa hai provato nel non avere Barker dietro la cinepresa, la seconda volta?

Be', la sceneggiatura era stata scritta tenendo conto del soggetto di Clive, quindi c'era ancora la sua presenza. Inoltre era il produttore esecutivo e stava molto sul set, quindi non si sentiva alcuna assenza. Chiaramente era diverso venire diretti da Tony [Randel] invece che da Clive, ma questo fa parte del lavoro. Mi sono trovato bene con Tony quindi non ho avuto alcun problema al riguardo.

Qual è stato il contributo di Randel alla mitologia di Hellraiser?

Non chiederlo a me: non ne so molto, né so se abbia davvero contribuito alla sceneggiatura. Penso che alcuni elementi "infernali" vengano da lui, ma non ho dati per poterlo affermare. Non è qualcosa che io abbia mai approfondito: non ho neanche mai saputo che esistesse una mitologia di Hellraiser. Di certo Tony non aveva paura di sperimentare. Il matto che affronta con un rasoio gli insetti immaginari, seguito dalla rinascita di Julia dal materasso, credo sia una delle più citate scene della serie, e Tony certamente ha fatto di tutto per renderla più estrema possibile.

Hellraiser 3

da "Fangoria" n. 315 (agosto 2012)

Che differenza c'era fra una produzione britannica ed una statunitense?

Bob Keen a qualcuno del suo team, e Steve Jones, con cui attraversai l'Atlantico, e Ashley Laurence ed Andy Robinson: ecco gli unici membri americani del cast dei primi due film. Ora invece ero io l'unico inglese, a parte Tony Hickox ovviamente.

Gesù, stavo facendo un film in America, entrando nell'Actors Guild, guardando le World Series in TV: credo che fosse il primo anno che gli Atlanta Braves fossero classificati, e tutti in North Carolina li stavano seguendo. Ok, ero ad High Point, North Carolina, non certo ad Hollywood - come invece sarà per il rigirato di *Hellraiser 3* - ma ogni aspetto della situazione mi intrigava.

Com'era la troupe?

Devo dirlo, ho lavorato bene con la troupe

americana: non c'è dubbio che io venissi dal nulla ed ora ero trattato come una star, quindi ricordo quell'esperienza come una delle mie più felici. Un lavoro duro ma divertente.

"Hellraiser 3" sembra perdere la grintosa ambientazione dei primi due film: quale ambientazione preferisci?

La tua domanda prevede che io sia d'accordo sulla "grintosa ambientazione", come la chiami, e sul fatto che non ci sia nel terzo film. Non sono sicuro di essere d'accordo. Naturalmente tutto è diverso, sia perché stavamo dall'altra parte del mondo sia perché Clive non era più coinvolto - sebbene il soggetto fosse sviluppato da Pete Atkins e Tony Randel, e scritto da Pete, quindi in perfetta *continuity* - e l'effetto fu quell'inevitabile processo che si ha in ogni *sequel* di un film, e poi nelle

acque turbolente del *franchise*.

Hellraiser è considerato ora un "film horror americano" più che uno britannico, come mi sembra di capire dalla tua domanda. *Hellraiser* è in qualche modo compromesso dalla cosa, perché è stato scritto ed originariamente concepito per essere ambientato a Londra. Una volta eccitati da quello che hanno visto, la New World ha deciso che voleva un seguito ambientato in America, il che significava una scomoda ibridazione con il film originale, di cui soffre anche *Hellraiser 2*: il terzo film si presenta in modo deciso come film americano.

L'intero soggetto è stato infranto in vari modi. Con Pinhead che si sacrifica per salvare Kirsty e Tiffany alla fine di *Hellraiser 2*, rimanendo incastrato nel Pillar of Souls. Partendo dal presupposto che Pinhead rimanga lì, dormiente,

Pete ha usato l'idea del sacrificio di sangue per riportarlo indietro. Ora è separato dalla scatola, quindi non gioca più secondo le regole: è tutto un altro percorso. Inoltre siamo usciti dai claustrofobici confini della casa in Ludovico Street o dell'istituto Channard: siamo in un posto decisamente differente, come il nightclub di J.P. per le vie di New York.

Pete ha anche spostato la storia ad un livello diverso con la storia di Elliott Spenser e il sogno di lui e Joey e la ricerca del padre - un chiaro rimando alla ricerca di Kirsty nel secondo film - e ha cercato di infilare Seconda guerra mondiale e guerra del Vietnam nel soggetto, un'impresa molto difficile che però penso gli sia riuscita in modo brillante. È un film a più strati, che la sua ambientazione sia grintosa o meno, e contiene molti dei miei "momenti Hellraiser" preferiti. Tutti

merito di Tony Hickox.

Credo sia ingiusto fare confronti: giudicate il film per quello che è. E credo sia venuto bene: è il mio secondo preferito, dopo *Hellraiser*.

Hellraiser 4. Bloodline

da "Fangoria" n. 316 (settembre 2012)

Questo film ha avuto dei problemi: puoi spiegarcene qualcuno?

Lo farei, ma vi servirebbero altri dieci numeri di "Fangoria" per presentare l'intera storia! Non credo avessimo abbastanza tempo e soldi, e molti dei problemi derivarono da questo. Ad uno sguardo superficiale *Bloodline* era molto ambizioso, con un copione complicato rispetto almeno a quanto visto prima. Tre storie diverse,

tre epoche differenti - passato, presente e futuro - e grandi effetti speciali ovunque ti giri. Come si può pensare di arrivare a tutto questo con lo stesso budget di *Hellraiser 3* rimane un mistero per me.

Cos'è che è andato storto?

Se qualcosa poteva andare storto, ci andava. Abbiamo avuto incendi, un'alluvione, uno sciopero, il ragazzo ha avuto la varicella! Kevin [Yagher] ha perso parecchi giorni di riprese, con ben poche possibilità di recuperarli. Nelle ultime settimane di riprese, per le scene nella stazione spaziale, venne detto a Pete che era uscito fuori un film di due ore e mezzo e che bisognava tagliare, il che era folle. Ricevetti nuove pagine del copione ma rinunciai a trovare un senso in quel testo. Imparai le mie battute mentre ero al trucco e sperai che quella roba avesse senso con ciò che mi

avrebbe circondato, perché non avevo più idea di quale fosse la trama del film.

Hanno minato l'intero punto del segmento finale, in cui Merchant attira Pinhead nello spazio per organizzare la mutua distruzione e mettere fine - o almeno lui pensa - alla linea di sangue. Oh, no. Ora arriva la cavalleria e Merchant può scappare sulla Terra. Ridicolo...

Verso la fine Kevin era spinto a sbrigarsi fino all'eccesso. Ricordo di aver fatto una scena in un solo ciak: perfetto, andiamo avanti. Era un modo terribile di lavorare. Clive rientrò nel progetto come produttore esecutivo ma non riuscì a salvare la situazione: la scaletta era così serrata che *Bloodline* fu girato esattamente nello stesso momento in cui Clive girava *Lord of Illusions* e produceva *Candyman 2*. Dire che stava

impazzendo è dire poco. Con tutti questi problemi e una tonnellata di scene rigirate l'anno successivo, è un miracolo che sia uscito fuori un film da distribuire. Alla fine, è un film decente e presenta alcuni dei momenti più forti e memorabili della serie.

Cos'ha spinto Yagher a firmarsi Alan Smithee?

Non posso parlare per Kevin. Per qualche ragione, lui lavorava per un'altra compagnia quando tornammo a rigirare delle scene, nel 1995. Joe Chappelle diresse quelle scene: non scene rigirate, in realtà, ma proprio nuove sequenze. Non posso parlare neanche per Joe, ma ciò che ho capito è che non voleva il suo nome nei crediti quando la maggior parte del girato era di Kevin, e immagino che dei crediti condivisi fossero fuori

questione. Quindi sbucò Mister Smithee.

Cosa ne pensi di Pinhead nello spazio?

È facile dire che se stilassi una lista di posti dove si potrebbe trovare Pinhead, ce ne sarebbero davvero tanti prima di arrivare nello spazio, ma non ho lavorato con Clive per vent'anni senza aspettarmi l'inaspettato. Ad essere onesto, una volta ho avuto una reazione da «Davvero? Una stazione spaziale? Sei serio?», ma non fu un problema. Inoltre penso ai punti di contatti dello spazio con il mio personaggio: vuoto, freddo, sterilità, un ambiente sgradevole indifferente alla tua sopravvivenza. Quindi un posto perfetto per Pinhead.

D'altra parte è irrilevante il posto: spazio profondo, sott'acqua, Paradiso o Inferno. Ciò che importa è che la storia abbia un contesto

drammatico, e *Bloodline* rientra alla perfezione nello schema delle cose. Ho fatto un gran sorriso quando ho visto Mister Voorhees diventare la seconda icona nello spazio, in *Jason X*. Mi stavi inseguendo, eh, Kane [Hodder]?

Hellraiser 5. Inferno

da "Fangoria" n. 317 (ottobre 2012)

Eri emozionato al pensiero di lavorare di nuovo con Craig Sheffer? Una specie di "reunion" dopo "Cabal".

Certo, è sempre bello poter lavorare con attori di talento come Craig. In questo caso in realtà siamo stati più come due barche che a malapena si incrociano nella notte.

I cenobiti di "Inferno" sono unici: pensi che

mettano in secondo piano Pinhead o è sempre lui il vero protagonista?

Non l'ho mai vista in questi termini. [Il *make-up FX artist*] Gary Tunncliffe ha fatto un lavoro eccezionale con il *design* dei cenobiti in questo film. Surclassano Pinhead? Questo pensiero non mi è mai passato per la testa.

"Inferno" si sposta verso un terreno più drammatico: pensi che abbia funzionato?

Onestamente? No. Al contrario del solito ho ricevuto con molto anticipo il copione dalla Dimension Films, accompagnato da una nota criptica che diceva all'incirca «Ecco il copione, leggi. Se vuoi fare di nuovo Pinhead va bene, altrimenti non c'è problema». Parole molto strane! Iniziando a leggere la mia impressione è stata

molto positiva. Mi piaceva che la storia iniziasse senza alcun riferimento che facesse pensare ad un film di *Hellraiser*, e quindi non importava se non conoscevi gli elementi della serie. Poi arriva la prima scena del crimine e, se sei uno che ha seguito la serie, ti basta un'occhiata per capire tutto quello che inizia a succedere da quel punto in poi. Pensai che fosse una scelta azzeccata.

Devo dirlo, dopo quel punto non mi sembrò che funzionasse più. Era il primo di una serie di tre copioni che la Dimension ci aveva mandato, tre sceneggiature "trasformate" in film di *Hellraiser*, e si vedeva. Inoltre questo sarebbe stato il primo *Hellraiser* a non avere un'uscita in sala, quindi era difficile non avere la sensazione che la Dimension stesse perdendo interesse nel *franchise*. Mi dispiaceva per Craig, il suo personaggio era decisamente e inequivocabilmente negativo, era

difficile provare dell'empatia per lui: e questo era un problema, visto che l'intera sceneggiatura ruotava intorno a quel personaggio.

Poi mentirei se dicessi che mentre leggevo il copione non pensavo «Ok, sono quasi a metà film e ancora non sono in scena. Ah, aspetta, eccomi. Oh... non ci sono già più...» E via fino alle ultime pagine. Molti fan mi avevano detto che erano rimasti seccati che il film fosse stato venduto grazie alla presenza di Pinhead - il cui volto riempie le locandine dei DVD - solo per poi scoprire che si vede solo per pochi momenti.

Sei una delle più amate icone horror. Ti capita di improvvisare le tue battute o sono tutte scritte?

Non improvviso, perché dovrei? Ho Clive o Pete Atkins che mi mettono in bocca le migliori

battute possibili, ed io non ho alcuna inclinazione a cambiare i testi di una sola virgola. Le scene rigirate di *Bloodline* sono state la prima occasione in cui qualcun altro abbia scritto per Pinhead, e la prima volta che io ho avuto dubbi sul testo. Principalmente perché erano "americanismi" e strano *slang*. Mi sembra di ricordare che Pinhead dicesse a qualcuno che aveva «raggiunto la fine della via» [*reached the end of the line*] e io sapevo che c'era un errore e chiesi di correggere. Si trattava di piccole cose come questa.

C'era ancora qualche bel testo scritto per il personaggio, da questo punto di vista sono stato fortunato. Ricordo che all'epoca di *Hellraiser 3* ero da qualche parte al telefono con Pete Atkins, e per ragioni che riesco a ricordare ce ne uscimmo con una battuta che non era sul copione. Era nella scena in cui Pinhead, intrappolato nella colonna,

mercanteggia con J.P., se non ricordo male. Devo confessare di essere io il responsabile del plagio e parafrasi di Congreve: «*Hell holds no furies for a woman scorned!*»

[Bradley si riferisce ad un aforisma amatissimo dagli anglofoni, tratto da *La sposa afflitta* (The Mourning Bride, 1697) di William Congreve: aforisma di cui però si cita sempre e solo l'ultima parte.

«Non c'è rabbia in Paradiso quanto quella di un amore trasformato in odio, né furia all'inferno come quella di una donna disprezzata».

Nella cultura popolare anglofona appena c'è un personaggio di donna forte in qualche modo esce fuori quell'*Hell hath no fury* che Bradley qui parafrasa. Purtroppo il doppiaggio italiano ha preso la decisione di cancellare questo

riferimento, in fondo del tutto ignoto al pubblico italiano, e sostituisce la frase in questione con: «Il nuovo mondo ti sta aspettando, non perdere tempo». *Nota Etrusca*]

Com'è andata con Scott Derrickson?

Bene. E questo continua il discorso della precedente domanda, perché andai dritto da lui per parlare delle battute di Pinhead alla fine del film. Si è dimostrato molto aperto alle mie proposte ed ho avuto libertà sui dialoghi del personaggio: quindi per la prima volta ho potuto scrivere per Pinhead. Non eravamo d'accordo sul tono moralistico che voleva dare a Pinhead, che onestamente mi suonava sbagliato, ma ha insistito e la scena è stata girata come voleva lui. È stato divertente lavorare con lui, ma in realtà la mia partecipazione al film è stata solo di due giorni:

non molto per sviluppare un reale rapporto lavorativo.

Hellraiser 6. Hellseeker

da "Fangoria" n. 318 (novembre 2012)

Quarto film con Ashley Lawrence: dev'essere stato più facile per te.

Certo, naturalmente. Il suo contributo ad *Hellraiser 3* è stato solo con un segmento video, credo girato a Los Angeles prima dell'inizio delle riprese del film, in North Carolina, quindi in realtà non ho lavorato con lei in quel film. Ma è stato grande averla di nuovo a bordo.

C'è un aneddoto, qui. Al contrario di *Inferno*, ho avuto il copione di *Hellseeker* molto tardi e la Dimension non ha permesso al regista Rick Bota di

parlarmi finché il mio contratto non fosse firmato, così eravamo fuori tempo massimo quando finalmente sono riuscito a parlare con lui del film. Quando iniziai a leggere il copione scoprii un personaggio di nome Kirsty già a pagina uno. «Wow!» ho pensato: «L'hanno richiamata!» Ma già a pagina due o tre era chiaro che non era la stessa Kirsty: era davvero ridicolo avere due personaggi con lo stesso nome nella saga. In compenso c'era un cane chiamato Cotton, cioè il cognome di Kirsty in *Hellraiser*.

Quando finalmente riuscii a parlare con Rick, era chiaro che lui avesse notato le stesse cose e infatti disse: «Mi piacerebbe che fosse proprio la Kirsty originale». Uscì fuori che c'erano stati tentativi infruttuosi di contattare Ashley, ma non sono sicuro di cosa sia successo. Chiesi a Rick: «Ti andrebbe se io la chiamassi?» Lei sembrò non

sapere niente della cosa, ma comunque era interessata. Come dicevo, era troppo tardi e c'era un sacco di lavoro da fare per aggiustare quello sviluppo di sceneggiatura. Anche in questo caso *Hellseeker* era una sceneggiatura pre-esistente che era stata trasformata in un film di *Hellraiser*: credo che abbiano fatto un buon lavoro, ma era troppo tardi per rimetterci mano e la cosa era frustrante. Tutto questo andava fatto già settimane prima.

Ricordo che ero seduto sul set con Rick, il giorno prima dell'inizio delle mie scene, quando Ashley arrivò dall'aeroporto, e stavamo ancora discutendo su come modificare quelle scene. Rick mi chiese di scrivere da zero un'intera scena in cui Pinhead e Kirsty si confrontano per la prima volta dai tempi di *Hellbound*. Ero nella roulotte del trucco e mi stavano applicando la maschera di

spilli, e buttavo giù idee su un foglio passandolo poi a Gary Tunnicliffe, che poi le passava a uno che a sua volta le portava a Rick sul set. Quindi mi tornava indietro un altro foglio, «Quest'idea gli piace, quest'altra no».

Ci siamo riusciti, alla fine, sebbene Rick ed io non eravamo d'accordo su tutto. Lui rimaneva fermo nell'opinione che questo dovesse rimanere un film a sé stante: aveva senso solo se questo fosse il primo *Hellraiser*. Comunque non voleva richiami ai precedenti film, ed io accettai questo punto base, sebbene trovassi assurdo avere questi due personaggi principali della serie che si incontrano di nuovo ma senza parlare. Parte del problema per me risiedeva nel fatto che c'erano questioni in sospeso fra i due. Rick disse: «Butta giù qualcosa, lo filmiamo e vediamo come va». Lo

facemmo. Poi uscii dal set per una sigaretta, mettendomi addosso il giacchetto di Pinhead. Quando poi guardammo il girato d'improvviso capii dove Rick avrebbe tagliato la scena, e glielo indicai io stesso. Lui lo fece, sebbene poi inserì l'intera scena come contenuto extra del DVD.

Tu e la Lawrence siete amici anche fuori dal set?

Sì, siamo sempre rimasti in contatto, sebbene in modo intermittente, ed ora la incontro regolarmente alle *convention*. Lei e la mia fidanzata Steph parlano molto e si messaggiano spesso, avendo in comune uno spirito artistico.

Tu interpreti due personaggi in "Hellseeker", com'è stato passare da uno all'altro?

Non è stato difficile, non è che io abbia dovuto

farli nello stesso momento! Sai, è solo un altro personaggio. I cambi del make-up hanno aiutato, e forse anche la mia formazione teatrale: non è raro a teatro interpretare più ruoli nel giro di poco tempo.

Il personaggio del vagabondo e la cosa del «Qual è il tuo piacere?» è tutta opera di Rick. Abbiamo avuto questa idea pazza di tenere tutto segreto, ecco perché nei crediti risuldo come Charles Stead. E ha funzionato! Charles è il nome di mio padre mentre Stead è il nome da ragazza di mia madre.

Hellraiser 7. Deader

da "Fangoria" n. 320 (febbraio 2013)

*Questa è la tua settima uscita come Pinhead:
nuovi aneddoti?*

Be', girare *Deader* ed *Hellworld* insieme è stata un'esperienza nuova per me. Eravamo nel tardo 2002, il che significa che avevamo girato *Inferno*, *Hellseeker* e questi altri due film nel giro di quattro anni, mentre i primi quattro film erano spalmati su otto anni. Inoltre c'era una nuova *location*: da Cricklewood a Pinewood, al North Carolina, a Los Angeles e Vancouver per arrivare a a Bucarest, Romania, e anche quella per me era una nuova esperienza. Era eccitante avere una città e un Paese da esplorare. Riuscii ad inoltrarmi nei Carpazi per un paio di giorni per una visita a qualche Dracula. Tanta neve e un dannato freddo, ma memorabile.

Inoltre è stata la prima volta che sono stato davvero vicino ad essere sostituito sul set, sebbene questa minaccia sia stata usata sin dai tempi di *Hellraiser 3*. Quando la Dimension ha

contattato i miei agenti per il film, mi hanno offerto lo stesso compenso di *Hellseeker*... per fare in totale due film. Non serve un genio per capire che lo stipendio è stato quanto meno dimezzato. Così per la prima volta mi sono rifiutato di interpretare quel ruolo: anzi, i miei agenti hanno detto di no subito, anche senza discuterne con me, sapendo che sarei stato perfettamente d'accordo. È servita un'enorme quantità di tempo per mettersi seduti a negoziare, eppure tutto andò così male che mi venne detto che se non si trovava un accordo avrebbero organizzato dei provini per il nuovo Pinhead. L'idiozia si risolse da sola e io cominciai a fare il pendolare fra Londra e Bucarest.

Il fatto che abbiano provato a fare i furbi con me dà l'idea della gestione dei budget da parte della Dimension, e la cosa divenne una costante

fonte di frustrazione, visto che la Miramax - parente della Dimension - stava girando *Cold Mountain* in Romania nello stesso momento. Scherzando dicevo che eravamo lì a pagare gli ingaggi a Jude Law, Nicole Kidman e Renee Zellweger.

È la seconda regia di Rick Bota: preferisci lavorare con "carne fresca" o ti trovi bene coi volti noti?

Ho adorato lavorare di nuovo con Rick ad *Hellseeker*: in effetti era la prima volta nella saga che lavoravo per due volte di seguito con lo stesso regista. Per quel che riguarda le preferenze, non credo di averne. Di sicuro è bello tornare a fare squadra con qualcuno con cui si è già lavorato: conosci già lui, i suoi metodi e i suoi approcci. Ma c'è anche una bella energia nel lavorare con

qualcuno per la prima volta e scoprire a vicenda i propri sistemi, buoni o cattivi che siano.

È vero che "Deader" è stato riscritto per il franchise partendo da una sceneggiatura slegata?

Sì, proprio come è successo per *Inferno* ed *Hellseeker*. Era frustrante e seccante che la Dimension non fosse interessata a generare nuovo materiale per il *franchise*: si limitava ad usare il materiale che aveva già davanti.

Comunque temo di aver dato l'impressione di essere scontento del film o riluttante a farlo. Spero di no, perché non è così. Ha un ottimo cast e ho tanti bei ricordi delle riprese.

Hellraiser 8. Hellworld

da "Fangoria" n. 320 (febbraio 2013)

Com'è stato recitare al fianco di Lance Henriksen?

È stata la prima volta che ho lavorato con lui. Sono suo fan da tempo immemore ed ero molto eccitato all'idea, così come nervoso per quell'incontro. Così, un pomeriggio soleggiato, ero seduto sulla poltrona del trucco con Gary Tunncliffe che ci dava sotto di colla e lattice, e sento bussare alla porta. «Avanti», dice Gary. La porta si apre e sento Lance dire: «Buongiorno, posso entrare?» Dice di essere un mio fan e chiede di poter stare a guardare il processo di make-up. È stato divertente, un bel modo di fare conoscenza.

È stato eccezionale vederti lavorare con un altro grande cattivo del cinema horror: pensi che lui ti abbia rubato la scena?

Non essere sciocco: hai visto cosa gli ha fatto Pinhead, no? (*ride*)

Tu ed Henriksen avete lavorato di nuovo insieme in "Pumpkinhead. Ashes to Ashes". Com'è andata, visto che stavolta eri tu ospite di una sua serie di film?

Be', è stato bello avere la possibilità di lavorare di nuovo insieme, e di nuovo a Bucarest. I due film sono stati girati in tempi molto ravvicinati. Il primo *Pumpkinhead* era grande, ed ho amato la prova di lance. Meglio non parlare del secondo! Il terzo fa pensare che il secondo non sia mai esistito ed è considerato il vero *sequel* del primo. Lance interpretava il fantasma di Ed Harley, quindi la sua presenza era inquietante per tutto il film. Una buona storia, penso, ed ho amato interpretare Doc Fraser. Molti fan apprezzano

quella mia parte, nelle *convention*, il che è bello. Peccato che il budget non fosse alto: è sempre la stessa vecchia storia...

Questo è stato il tuo terzo Hellraiser con Bots: avete stretto amicizia?

Be', certo: è stato come un secondo incontro prolungato, visto che abbiamo girato *Deader* ed *Hellworld* insieme. Abbiamo lavorato davvero bene insieme.

Hellraiser 9. Revelations

Zachary Paul di Halloweenlove.com il 9 febbraio 2017 ha pubblicato ciò che ha appreso ad una convention in cui ha incontrato Doug Bradley, ben disposto a parlare con i fan e a raccontare gli ultimi sviluppi della saga filmica.

Ho ricevuto una chiamata da Gary Tunnicliffe

e non dalla Dimension Films. Era chiaro che la ragione dell'esistenza del film era per non perdere i diritti sul *franchise*: dovevano assolutamente avere un film pronto entro settembre, ed io ho ricevuto questa telefonata a metà luglio...

... Ricevo la chiamata sei settimane prima che il film dovesse essere girato, e in quel momento non c'è copione, non c'è il cast, non c'è la troupe: tutto questo non funzionerà. In più, erano disposti a spendere solamente 150 mila dollari, quindi il mio pensiero è stato di dire immediatamente "no".

La mia reazione effettiva invece fu di dire «vaffanculo». Non avete portato altro che danni al *franchise* sin da quando siete arrivati: possibile vi interessi così poco di un vostro prodotto? Siete arrivati ad un passo dal perdere i diritti: be', sapete che vi dico? Magari avreste dovuto perdere

quei fottuti diritti, e forse sarebbero andati a qualcuno a cui sarebbe fregato. Che ne pensate?

[a questo punto la folla esplode in un applauso.]

Hellraiser 10. Judgment

Zachary Paul di Halloweenlove.com il 9 febbraio 2017 ha pubblicato ciò che ha appreso ad una convention in cui ha incontrato Doug Bradley, ben disposto a parlare con i fan e a raccontare gli ultimi sviluppi della saga filmica.

All'incirca a Natale del 2015 ricevo una telefonata *di nuovo* da Gary Tunncliffe. «Stiamo facendo un altro film di Hellraiser». Ancora una volta è più che evidente che il film viene girato esclusivamente per non perdere i diritti *di nuovo*.

La chiave di tutto sta nel fatto che la

Dimension è entrata nel *franchise* di *Hellraiser* nell'esatto momento in cui hanno sono entrati anche in quello di *Children of the Corn*. Quando ho girato *Hellraiser 3* in North Carolina nel 1991, *Children of the Corn 3* era girato in contemporanea, e la Dimension ha acquistato entrambi i *franchise*. Stesso discorso per *Judgment*, girato proprio mentre stavano facendo un altro *Children of the Corn*: stavano rischiando di perdere i diritti di ben due *franchise*.

Chiesi a Gary perché cazzo stesse facendo quel film, e visto che lui insisteva gli ho detto: «Okay, mandami il copione». Ricevo un contratto di non divulgazione che mi impedisce di parlare della sceneggiatura. Spero di non sembrare egomaniacale se mi sento di essere qualcuno che fa parte integrante di questo *franchise* da trent'anni, e che in questo tempo è entrato in

contatto con una dozzina di copioni di Hellraiser senza parlarne con nessuno: ora invece rappresento un problema di sicurezza?

[Molti fan sembrano reagire negativamente al rifiuto di Doug di firmare quel documento: dopotutto è un contratto standard nello show business.]

Era un contratto molto strano: ne ho ricevuti, in passato, e una volta ne ho firmato uno. Di solito sono lunghi all'incirca mezza pagina, non ti citano personalmente perché sono focalizzati sul copyright intellettuale del produttore, sul personaggio ecc. ecc. Fine. Questo invece era molto strano. Pensai addirittura potesse essere uno scherzo di Gary, che ha uno strano senso dell'umorismo.

Per prima cosa, era lungo tre pagine e mezzo ed era scritto in "legalese". Mi diceva che non ero

autorizzato a parlare della sceneggiatura nei bagni, nei ristoranti, in ascensore o in conversazioni telefoniche che potessero essere ascoltate: se mettete insieme tutti questi elementi specifici, avete un hotel. E c'era un chiaro riferimento alla gente che parla alle *convention*. Avevano paura che, finito questo incontro, vi invitassi a raggiungermi in bagno per discutere con voi della sceneggiatura di *Judgment*?

[*tutti ridono*]

Ho guardato quel documento per almeno un giorno e... senza offesa per Gary - ho parlato solo con lui, *nessuno* alla Dimension mi ha mai contattato - ma gli ho detto «Non firmerò questa roba», e la sua risposta è stata: «Mi spiace che la prenda in questo modo», e a quanto pare hanno iniziato a fare il casting per Pinhead già il giorno

dopo.

Appendice:

La Bara Volante

Hellraiser: un oscuro scrigno di orrori

Un eterno ed infinito dolore da cui non esiste speranza di fuga alcuna, perché anch'essa è stata sevizziata a sottomessa, un inferno di sofferenza talmente lancinante da lasciare attorno a se solo urla di dolore e morte, il tutto per mano di Supplizianti la cui stessa esistenza è votata al provocare patimenti... Ok, questo per descrivere le mie giornate al lavoro dovrebbe bastare. Ora parliamo di *Hellraiser*.

Già, il caro vecchio *Hellraiser* che proprio oggi, 29 gennaio, però di trent'anni fa, usciva nelle sale di uno strambo Paese a forma di scarpa, immagino facendo esplodere più di un giovanile

cervello, perché scrivere del film di Clive Barker, vuol dire confrontarsi con un'icona, un mostro sacro (nel vero senso della parola!) del genere horror, una tappa obbligata per ogni amante del genere più sanguinolento e dotato di budella di tutti.

Se più o meno, anche voi come me, siete cresciuti nell'epoca delle videoteche e del formato VHS e vi divertivate a cercare titoli sempre più lugubri da consumare con il vostro videoregistratore, sono sicuro che il faccione puntaspilli di Pinhead ha fissato anche voi negli occhi e qui mi fermo, ma ci starebbe un'abusata citazione a Friedrich Nietzsche.

Sì, perché se Freddy Kruger, Jason e Michael Myers erano la sacra trinità dello Slasher e Chucky l'amichetto pazzoide con cui farsi anche qualche risata, Pinhead e soci sono tutto un altro

paio di maniche, la prima volta che mi sono portato a casa la VHS ho pensato: «No, ma cos'è sta roba?» perché una roba così non l'avevo mai vista prima. Devo ammettere che l'infinita (sta per uscire il nono film della serie!) saga di Hellraiser ho imparato ad apprezzarla con il tempo, mentre il nome di Clive Barker era ultra noto anche allora.

Lo scrittore si era fatto notare con i celebri "Book of Blood" antologie di storie cruente ed erotiche, per certi versi è stato sempre opposto a Stephen King, un po' per una specie di rivalità in stile Beatles e Rolling Stones che credo esistesse più nelle teste dei rispettivi editori che nella realtà, un po' per le tematiche, perché se King a suo modo riesce a essere anche rassicurante (e parliamo di uno che ha creato un pagliaccio assassino) Barker, beh, non prende proprio prigionieri.

Hellraiser è nato come moto d'orgoglio dello stesso Barker, schifato da due precedenti adattamenti cinematografici di sue opere, il ragazzo ha pensato: "Beh, tanto peggio non posso fare, no?". Quindi ha pensato di portare al cinema il suo romanzo "Schiavi dall'inferno" (*The Hellbound Heart*, 1986) che non è uno dei più celebri, ma forse quello che meglio incarna la poetica di Barker, il suo romanzo (e film!) migliore doveva ancora essere scritto (si sto parlando di *Cabal* o *Nightbreed*, fate voi), ma da quella storia Barker ha saputo tirare fuori quintali di iconografia horror.

Pensare che all'inizio nemmeno il titolo convinceva la produzione, *The Hellbound Heart* è stato bocciato perché considerato troppo caramelloso, ah sì? Non va bene come vi suona,

invece, *Sadomasochist from Beyond the Grave*. Non sto scherzando, Barker ha proposto davvero questo titolo (storia vera) dalla mediazione alla fine, ha avuto la meglio il più canonico *Hellraiser* sul perché da noi sia diventato *Hellraiser - Non ci sono limiti* non lo so, forse per spaventare i vigili urbani.

Armato di meno di un milione di ex presidenti morti stampati su carta verde, forniti da una casa di produzione specializzata come la New World Pictures, Barker non si perde d'animo e sforna un film che, davvero, era qualcosa che nessuno aveva mai visto, una roba incredibile anche considerando che lui e metà della sua troupe sul set era sotto gli effetti dei fumi dell'alcool durante le riprese, almeno stando alle affermazioni dello stesso Barker (storia vera). Nel racconto originale ci viene narrata la storia di Frank Cotton, nel film

interpretato da Sean Chapman, un simpaticone con un solo vizio: TUTTI!

Parliamo di un tale edonista, così votato alla ricerca del piacere totale, da provare ogni singola esperienza possibile viaggiando in lungo e in largo sul pianeta, vi rendete conto da soli che uno così, dopo aver provato tutto, ma pure quella posizione che a voi non riesce nemmeno dopo mezz'ora di stretching, potrebbe essere un tantinello annoiato, quel tanto che basta dal lanciarsi alla ricerca della scatola di Lemarchand, una versione gotica del cubo di Rubik, con la differenza che il celebre cubo ungherese ti fa bestemmiare mentre cerchi di risolverlo, mentre con quello di Lemarchand parolacce e bestemmie partono a coppie dopo che lo hai risolto, rivelando il suo oscuro contenuto.

Sì, perché una volta risolto il rebus, la scatola apre un varco per il paradiso, o per l'inferno,

questo non è chiarissimo, ma per Barker sembrano essere la stessa cosa, una dimensione dominata dal dolore e dalle esperienze fisiche più estreme del mondo. Insomma, Frank era alla ricerca delle professioniste del sesso estremo dallo spazio profondo e si è ritrovato vittima di un'idea di "piacere" un tantino diversa da quella che sperava.

Il film inizia con un classico: papà Larry (Andrew Robinson) e mamma Julia (Clare Higgins) si trasferiscono nella casa del fratellino di Larry, quel vecchio porcellone di Frank, con cui Julia aveva avuto una segreta storia. Infatti, è proprio Julia che ancora ricorda di quella volta in cui Frank le ha spiegato come si accoppiavano i mufloni degli Appennini durante la stagione degli amori, a ritrovare la scatola di Lemarchand che ha risucchiato dentro Frank, ma non nel modo in cui

sperava lui, ecco.

Un piccolo incidente domestico a base sangue fa tornare Frank in questo mondo, solo che quello che torna è una specie di cadavere ambulante a cui mancano parecchie parti anatomiche (una a cui Julia era molto legata in particolare), in una scena che, comunque, dice ancora il fatto suo, il mostruoso Frank che urla alla donna: «Non guardarmi!» è molto efficace.

Per restituire sembianze umane all'amante Julia dovrà procacciare nei bar locali dei volontari da portare a casa con la promessa della citata posizione del muflone in amore, da dare in pasto a Frank che una vittima alla volta recupera strati di pelle. Ma la sua fuga non è passata inosservata e i guardiani della dimensione del dolore sono sulle sue tracce...

A tutto questo aggiungete la bella Kirsty,

nipote di zio Frank che, piombata a casa, si ritroverà per le mani prima la scatola e poi presa in ostaggio dai veri protagonisti del film, i Cenobiti (o Supplizianti) i demoni abiti di pelle che hanno il compito di dare la caccia ai fuggitivi dell'inferno.

Hellraiser sembra un horror piuttosto lineare, con un primo tempo molto curato ed angoscioso, che utilizza alla grande l'ambientazione della casa ed un secondo tempo forse un po' troppo frettoloso ma sicuramente riuscito. Clive Barker non è un virtuoso, punta tutto su movimenti di macchina da presa semplici ed un montaggio lineare, ma è sicuro del materiale che ha creato e pare cavare sangue da tutto, non solo dai suoi protagonisti, ma pure da effetti speciali di orgogliosa vecchia scuola che fanno ancora il loro dovere, anche perché il livello dello splatter nel film è bello alto,

tra ganci che sventrano la pelle e creature mostruose da dimensioni infernali si sta belli allegri.

Ma sono le letture di secondo livello ad elevare il contenuto di *Hellraiser*, l'idea di Barker era molto chiara, secondo lui il sesso nei film Horror era sempre fiacco e di poco conto, adolescenziale, giusto un elemento dell'insieme, due teenager fanno sesso e boom! Morti, fine del sesso. Mentre con questo film la sua idea è quella di mettere il sesso al centro di tutto, i personaggi sono mossi dalle loro pulsioni (come Frank ad esempio) e i sotto testi si sprecano.

A ben guardare, Kirsty e suo padre sono sempre ad un sinistro mezzo passo dall'incesto, mai consumato, ma sempre nell'aria, tutti i rapporti sessuali sono brutali, quasi tutti finiscono

nel sangue, come i vari approcci di Julia agli amanti e non manca nemmeno una certa chiave omosessuale che resta sullo sfondo della storia, il tutto in pieni anni '80, quando ancora l'omosessualità era vista come una malattia, non di certo come adesso, che siamo tutti di larghe vedute... Vabbè, lasciamo perdere.

Il film è così pieno di carne e sangue che uno specialista di questi due argomenti come Paul Verhoeven lo ha omaggiato chiaramente, in *Basic Instinct*, Michael Douglas risvegliandosi da un incubo alcolico con la tv accesa, si ritrova a guardare proprio una scena di questo film, giusto per far capire l'impatto culturale dell'esordio alla regia di Barker.

Gli stessi Cenobiti sembrano sacerdoti di una sessualità esplicita e insana, con i loro abiti in pelle nera aderente e gli evidenti segni di tortura

su volti e corpi, sembrano preti con l'hobby del BDSM, compaiono oltre la metà del film, ma davvero fanno svoltare la storia, immaginatevi un horror piuttosto truculento che diventa una follia con echi Lovecraftiani quando in scena arrivano alcuni loschi figure, guidati da un tizio che al posto della faccia ha un punta spilli... No, sul serio, come potevo aver mai visto qualcosa di lontanamente paragonabile a questo quando, incauto, noleggiai la VHS.

Con la loro frase d'esordio, «Siamo angeli per alcuni e demoni per altri», in un attimo i Cenobiti diventano icone Dark e Goth e Mr. Puntaspilli con il suo look in grado di mandarti in tilt il cervello, è il più figo di tutti, i fan iniziano a chiamarlo Pinhead, anche se nel film (e nei titoli di coda) non ha un nome, è indicato solo come il capo dei Cenobiti, ma è così stiloso che non può non essere

un pezzo grosso, infatti è finito dritto sparato lassù tra le più grandi maschere dell'horror di sempre.

Infatti, i vari sequel di *Hellraiser* hanno cercato di elevare Pinhead a vero protagonista della storia, non sempre benissimo, ecco, seguendo la moda di Freddy Kruger, nei film successivi Pinhead, parla, parla, parla un casino, mi ricorderò per sempre quella volta che un mio amico, telefonando ad una radio per chiedere un pezzo, si fece prendere dall'ansia, attaccando con una parlata a mitraglietta che a fine telefonata, il DJ radiofonico etichettò: «Ma chi era al telefono? Hellraiser?» (Storia vera e no, non ero io, era davvero un mio amico).

In alcuni passaggi poi *Hellraiser - Non ci sono limiti* richiede anche un buon grado di sospensione dell'incredulità, ad esempio, quando Frank

indossa la pelle del padre di Kirsty impersonandolo e la ragazza non si accorge di nulla malgrado il trucco sia ben visibile. Problema da poco se posso dirlo, perché Clive Barker è talmente bravo ad inclinare il pavimento sotto i piedi degli spettatori che, a quel punto della storia, la povera Kirsty è una specie di “Alice nel paese dei sadomasochisti infernali” e lo stesso Barker è così abile a creare un’atmosfera angosciante che, davvero, ad ogni nuova combinazione di quel cacchio di cubo, ti aspetti potrebbe cacciare fuori chissà quale oscena schifezza.

Una delle mie scene preferite è quella con Kirsty in ospedale, quando la parete si apre rivelando un corridoio da cui esce un orrido mostro che insegue la ragazza che pare correre per un’ora. Non so se Barker volesse rievocare quegli incubi che uno fa (magari dopo aver cenato con la

peperonata) in cui qualcosa t'insegue e tu non riesci a seminarlo per quanto forte tu corra (tipo Equitalia ecco), però il risultato finale è proprio quello, superiore alla somma della messa in scena generale.

Insomma, *Hellraiser - Non ci sono limiti* è uno dei film più importanti degli anni '80, una pellicola che da sola ha portato l'horror in un territorio del tutto nuovo e a rivederlo oggi, nel giorno in cui compie i suoi primi trent'anni risulta pure invecchiato bene, è ancora un oscuro scrigno di orrori pronti ad uscire fuori alla giusta combinazione. Per certi versi, io Kirsty ancora la capisco, in parte comprendo quello che ha provato aprendo la scatola e lasciando che i suoi mostri venissero fuori, a me è capitato quasi lo stesso con la custodia in plastica della VHS... Auguri Hellraiser!

Judgment: l'inferno è la ripetizione (dei brutti film)

«L'inferno è ripetizione».

Sono sicuro che zio Stephen King quando ha usato questa evocativa frase nella raccolta “Tutto è faticoso” stesse citando qualcuno di più blasonato, ma in ogni caso è quello che ho pensato guardando *Hellraiser - Judgment*. A dirla tutta ho anche pensato: «Che merda!» ma non volevo scadere in volgarità già al primo paragrafo.

Ripetere in eterno gli stessi errori, anzi rivedere gli stessi orrori, continuare fino allo sfinimento ed oltre a perpetuare dolore. Deve essere questa l'idea della Weinstein Company e della società sottoposta, la Dimension Films che

non ha nessuna intenzione di mollare la presa sui diritti della saga di “Hellraiser” motivo per cui con sinistra puntualità continuano a sfornare titoli in modo che nessuno possa contestare la patria potestà su Pinhead, i Cenobiti e tutto il cucuzzaro infernale.

Risultato? Siamo passati al primo capitolo diretto dal creatore Clive Barker, un capolavoro malsano che tanti hanno provato a replicare senza riuscirci mai davvero, ad una serie infinita di seguiti uno più scarso dell’altro. Una discesa all’inferno in termini di qualità che non accenna a rallentare, un viaggio allucinante dalla A alla Z che soltanto un cinefilo, anzi chiedo scusa, un Zinefilo senza paura poteva affrontare, infatti come un novello Virgilio l’eroico Lucius Etruscus ci ha condotti di settimana in settimana attraverso tutti i capitoli, in una rubrica che, se non lo avete già

fatto, dovrete davvero leggere.

Siccome qui alla Bara Volante abbiamo una predilezione per gli audaci, non potevo certo restare impassibile, per quello che ad oggi, anno di grazia 2018, anno del cane secondo il calendario cinese, è l'ultimo capitolo della saga di Hellraiser, sono salito a bordo pure io, ma non chiedetemi di fare l'imitazione di Dante Alighieri, non sono Benigni e l'accento toscano mi viene malissimo.

In questo gioco al massacro, in cui è obbligatorio buttare fuori un nuovo film a cadenza periodica, ormai non si guarda più in faccia nessuno, tutti quelli coinvolti nel progetto fanno velocemente carriera, come è successo a Gary J. Tunnicliffe, esperto di effetti speciali dal curriculum interessante, che improvvisamente si è ritrovato sceneggiatore, il risultato del suo lavoro

è il poverissimo ma almeno decente a livello di storia *Hellraiser: Revelations*. Al momento di produrre un nuovo capitolo, io me lo immagino Tunncliffe nascosto malamente dietro la pianta di Ficus, mentre il megadirettore galattico della Dimension Films chiama: «Lei, lei lì dietro che ha già sceneggiato, venghi a dirigere, venghi Tunncliffe, venghi», e queste bambini è la storia di come Gary J. Tunncliffe improvvisamente è diventato un regista.

Bisogna almeno riconoscere a Tunncliffe di avere una vera passione per *Hellraiser*, se *Revelations* era per certi versi il capitolo con più somiglianze al film diretto da Clive Barker, questo *Judgment* si impegna ad espandere un po' l'iconografia dei Cenobiti, ma tutte le sue intuizioni sono condensate nell'incipit del film,

che per quanto realizzato in ristrettezze è la parte più efficace. Problema, copre i primi dieci minuti di una pellicola che ne dura 80, insomma, una coperta corta fatta di mancanza di mezzi ed esperienza che ci ricorda che le buone intenzioni sono una bella cosa, ma la strada che porta all'inferno del Direct-To-Video è lastricata di buone intenzioni.

In una diroccata casetta non si sa bene dove, alcuni loschi figure fanno cose e vedono gente, si capisce che non sono comparse di un film di Nanni Moretti solo perché hanno una collezione di scatola di Lemarchand appoggiate sulla mensola del camino, perché sapete come funziona no? Due mobili finto usurati fanno subito *shabby chic*, mentre una scatola di Lemarchand fa subito Hellraiser.

In questa casetta vengono condotti solo

personaggi dalle abitudini violente, ed è qui che i “Volontari” fanno la conoscenza di un tizio che secondo i titoli di coda si chiama the Auditor of the Stygian Inquisition, uno che nel look ricorda l'uomo invisibile del film del 1933, solo che al posto delle bende sulla faccia, ha un mucchio di cicatrici e per altro è interpretato dallo stesso Gary J. Tunnicliffe in persona, uno che si è davvero caricato il film sulle spalle. Entrando in una casetta così, è chiaro che nessuno si aspetta di trovare un tipo del genere rappresentante dell'inquisizione Stigiana... Nessuno si aspetta l'inquisizione Stigiana!

Il nostro amico Scarface interroga i suoi ospiti chiedendo loro di raccontare i più sordidi gesti di cui si sono resi protagonisti, riportando tutto sulla sua macchina da scrivere, ed ora occhio, che qui la faccenda si fa complicata. Le pagine dattilografate

vengono condite con lacrime di bambino (eh?) e divorate da un ciccone che pare uscito da una puntata a caso di “Cinico Tv”.

Il corpulento omaccione dopo essersi abboffato di carta, vomita tutto in un piccolo lavandino (eh!?) che attraverso un sistema di tubature arriva ad una giuria, composta da tre ragguardevoli biondone, che inquadrare di profilo offrono tutte insieme una vista su circa un sesto di poppe, salvo poi voltarsi in favore di macchina da presa e con le loro faccette scarificate ti ritrovi a pensare: «Ragazze, il profilo destro è quello che vi dona di più».

Le tre bionde rimestano nella, vabbè diciamo che rimestano quella roba uscita dalle tubature ed esprimono un giudizio sulla cattiveria del soggetto, se pensate che sia qualcosa di troppo disgustoso,

provate a guardarvi una puntata intera di un talent show a caso poi ne riparliamo.

Salto in avanti della storia, siccome Gary J. Tunnicliffe è sicuramente uno di quegli uomini che preferisce le bionde, la scena successiva vede come protagonista una molto ragguardevole e per fortuna non sfregiata. La ragazzona dal vestito succinto rientra in casa tutta 'mbriaga (e per altro recitando MALISSIMO) lasciando intendere che ora seguirà la tradizione delle bionde poppute nei film dell'orrore, ovvero mostrare un po' di epidermide prima di morire male. Sbagliato! Nemmeno una scena di nudo allevia la sofferenza di questo film! Siamo destinati ad essere torturati dal Cenobita Tunnicliffe fino alla fine.

Da qui in poi si prosegue con quello che ormai è il canone di questa serie, un'idea mutuata da fumetti (anche quelli di Hellraiser) ovvero storie

di umani, in cui l'elemento fantastico e in questo caso gotico e horror, arriva solo prima della fine della storia. Un po' come quando in *Sandman*, Morfeo faceva la sua comparsata, solo che qui al posto del principe delle storie c'è il nostro amico Pinhead, qui interpretato per la prima volta da Paul T. Taylor, che nel corso del film si vede poco o niente, a volte un primo piano, altre solo una mezza frase barbosa e senza senso, ma per tutto il tempo è accompagnato da una maledizione, sono gli accidenti che l'attore Doug Bradley rimasto a casa lancia al suo collega per avergli soffiato il ruolo di Pinhead! Un "Cambio basket" che Bradley ha preso molto bene, sì sì, credeteci.

Ad indagare sulla morte della bionda, purtroppo trapassata con ancora tutti i vestiti addosso (ancora non mi metto l'anima in pace!) arrivano i Detective Sean Carter (Damon Carney)

ruvido, con la giacca di pelle e la barba di tre giorni e David Carter (Randy Wayne), quello fighetto con il completo e la cravatta. Ed è qui che *Hellraiser - Judgment* cala la maschera confermandosi una poverata senza speranza.

Quella è una scena del crimine? Dove sono i nastri per delimitare la scena del crimine? Dove sono gli agenti della scientifica che cercano prove ed impronte? Non ci sono perché costano troppo! Quindi dobbiamo credere che due detective arrivino così, di loro spontanea volontà in una casa e toh! Una bionda morta! Apice dell'involontariamente comico, quando i due a pistole spiatane quasi sparano in testa a Christine Egerton (Alexandra Harris) terza detective assegnata al caso. Ma quale caso? Sapevano che c'era un caso?! A me sembra che questa

sceneggiatura sia scritta a caso.

Vogliamo aggiungere poi che il trio di detective, capisce al volo di avere per le mani un serial killer, che pensate un po' che cosa originalissima, uccide mettendo in scena di dieci comandamenti! Mamma mia che roba originaleeeee! Non si è mai vista un'idea del genere.

La coperta corta di *Hellraiser - Judgment* però torna un argomento di attualità quando Sean Carter si mette alla ricerca di una delle scatole di Lemarchand e fa visita alla casetta, risultato, se l'incipit iniziale del film, bene o male rischiava di essere la trovata più memorabile del film, se ripetuto uguale identico a sé stesso, con il dattilografare e le giudici bionde di *Hellraiser-Factor*, il risultato può essere solamente uno: Una noiosa replica.

Inoltre ditemi che non avete già capito come finisce, l'indagine sull'assassino? Dai cavoli sono sicuro che potete indovinare l'identità del Killer anche sulla base di questo mio sommario riassunto.

Ovviamente il finale poi prevede la solita entrata in scena di Pinhead e con lui arriva anche il massacro finale, ricalcato sulla falsariga di quello del primo film, solo che qui ganci e catene vengono usati in maniera poco convinta e tutto termina tra gli sbadigli più che come sarebbe lecito attendersi, ovvero tra i brividi.

Anzi mi viene proprio da pensare che la scelta di Gary J. Tunnicliffe di interpretare il ruolo di uno che scrive pagine di dolore con cui torturare il suo pubblico, sia la più azzeccata metafora di questo film, non a caso le pagine vengono masticate e vomitate, il risultato finale è qualcosa

di disgustoso e inguardabile, più o meno come questo film.

Altre opere di Lucius Etruscus

eBook in vendita:

[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.

eBook in vendita:

Giona Sei-Colpi 1

[La notte dei risorti viventi](#)

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..

eBook in vendita:

Giona Sei-Colpi 2

Fratelli di fuoco

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..

eBook in vendita:
Giona Sei-Colpi 3

Anita Nera

*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...

eBook in vendita:
Anita Nera 2

Voglio la testa di Garibaldi

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.

eBook in vendita:

Giona Sei-Colpi4

[Chi muore per primo, muore due volte](#)

*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..

eBook in vendita:

[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.

eBook in vendita:

Un'indagine di Marlowe:

[La variante 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.

eBook in vendita:

Mistero Marlowe 1:
[De Marlowe Mysteriis](#)
*Un libro impossibile
per il TG Mistero*

La squadra del “TG Mistero” si imbatte in una notizia sensazionale: un collezionista ha recuperato una copia de l *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”.

eBook in vendita:
Mistero Marlowe 2:
[La caduta degli Uscieri](#)
*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.

eBook in vendita:

Storie da non credere 1

[Notovitch e la vita segreta di Gesù](#)

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*.

eBook in vendita:

Storie da non credere 2

[Petronio e la Cena di Trimalchione](#)

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 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*.

eBook in vendita:

Storie da non credere 3

[Arpe e il Trattato dei Tre Impostori](#)

*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'immane roboante storia del suo ritrovamento, una storia incredibile... una storia cioè *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*.

eBook in vendita:

Storie da non credere 4

[Ireland, il ragazzo che fu Shakespeare](#)

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*.

eBook in vendita:

[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.

eBook in vendita:

[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 sfuggì 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.

eBook in vendita:

[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.

eBook gratuito:

[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?

eBook gratuito:

[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.

eBook gratuito:

[L'apprendista stregone](#)

*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.

eBook gratuito:

[Geremia, il Golem e Ruby Sparks](#)

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

Ne [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.

eBook gratuito:

[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.

eBook gratuito:

[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.

eBook gratuito:

[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.

eBook gratuito:

[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.

eBook gratuito:

[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.

eBook gratuito:

[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 Prezavento**, 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.