



Regia Doug Liman - Origine Usa, Australia, 2014  
Distribuzione Warner Bros. - Durata 113' - Dai 12 anni

*Il maggiore William Cage si occupa di promozione per l'esercito durante la guerra che oppone i terrestri ai misteriosi invasori alieni Mimic: un lavoro di prestigio, che gli permette allo stesso tempo di focalizzare la sua attenzione sulla propaganda bellica, senza rischiare la vita sul campo di battaglia.*

*Su ordine del generale Brigham, evidentemente infastidito dal suo opportunismo, Cage viene però spedito direttamente al fronte, dove perde la vita nello scontro con un Mimic. La conseguenza, a questo punto, è inimmaginabile: l'uomo acquista infatti la capacità di risorgere "riavvolgendo" il tempo, e torna così indietro di 24 ore. La cosa si ripete ogni qual volta Cage perde la vita.*

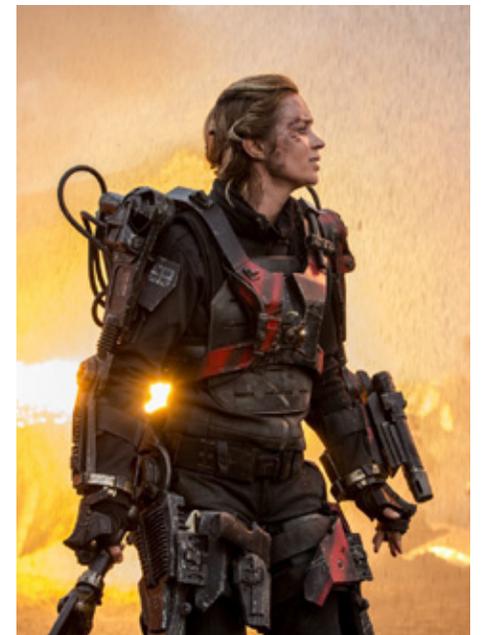
*Costretto a rivivere in continuazione l'incubo del campo di battaglia, Cage acquisisce progressivamente l'esperienza necessaria a sopravvivere sempre più; d'altra parte, però, capisce che il potere di manipolare il tempo è lo stesso che gli alieni usano per vincere ogni battaglia e piegare così le resistenze degli uomini. La battaglia sembra insomma destinata a un'empasse, prigioniera di eterni loop.*

*Perciò, Cage chiede aiuto a Rita Vrataski, eroina di guerra, che in passato aveva posseduto lo stesso potere e che può aiutarlo a capire meglio le strategie del nemico, per elaborare un'efficace controffensiva. Ma i problemi sono molti: i Mimic infatti hanno previsto molte contromosse e intanto Cage si preoccupa anche di preservare l'incolumità di Rita.*

Siamo di fronte a una fantascienza che sfrutta l'espedito del viaggio del tempo come pretesto per mostrare l'acquisizione di consapevolezza da parte di protagonisti in evidente disfacimento interiore. Un particolare racconto di formazione, insomma, dove il percorso formativo si articola attraverso il confronto con un passato già scritto e da cambiare. Nel caso specifico il concetto è a sua volta amplificato dalla reiterazione del periodo di "formazione", con un protagonista iscritto in un *loop* e costretto a rivivere sempre lo stesso giorno: è interessante notare come a compiere stavolta il viaggio sia Tom Cruise, attore che da tempo sta compiendo un preciso percorso di spossamento della propria iconografia in favore di un'immagine sfasata, quasi fantasmatica, molto duttile e perciò capace di servire con precisione l'idea qui in analisi. In tal senso, la prima qualità che risalta in *Edge of Tomorrow* è quella drammatica di figure in lotta per riappropriarsi di un'identità che sia prima di tutto rapporto fecondo con la propria fisicità e la propria cognizione di sé. Il gioco diventa esplicito a livello narrativo considerando la presa di coscienza che Cage acquisisce dopo una vita giocata a evitare il campo di battaglia, ma ci interessa di più se entriamo nel merito della lotta iconografica che il film imbastisce fra attori dalla qualità eterea e l'armamentario sovrastrutturale che la vicenda iscrive nel corpo delle immagini, come a testimoniare la voglia di esserci a ogni costo e il rischio della personalizzazione: quello che si palesa ai nostri occhi, infatti, è un mondo di soldati

dove i ruoli sono interscambiabili (Cage passa senza soluzione di continuità da maggiore a disertore e poi eroe) e i pochi punti fermi sono garantiti dalla pubblicità (che fornisce potere e prestigio) oppure dalla tecnologia.

Centrale resta però il rapporto con il tempo, che il film dimostra di voler anche stavolta articolare a un livello squisitamente visivo, creando uno strano ibrido tra passato e futuro: quello che infatti vediamo è un tempo collocabile alcuni anni avanti al nostro, eppure iscritto in dinamiche che riecheggiano i passaggi storici che hanno fatto la Seconda Guerra Mondiale. La reiterazione temporale portata avanti da Cage viene così a inserirsi in un non tempo che amplifica la tensione alla mancanza d'identità cara alla vicenda.



La visione generale resta in ogni caso profondamente pessimista: il viaggio temporale diventa così una condanna nei confronti di un'umanità che continuerà in ogni caso a sbagliare. Saggiamente il punto di fuga viene cercato in una tensione umana, dove la posta in gioco è da ricercarsi non già nella distruzione del nemico, ma nella ricomposizione del legame affettivo che sempre più va unendo Cage e Rita: soggettivizzando la Storia, ormai decontestualizzata dalla sua caduta in una sequela di riproposizioni, ciò che resta come oggettivo, o quantomeno come possibilità più feconda per gli

umani coinvolti, è la capacità di creare un legame, in quanto unica alternativa rispetto alla mancanza di possibilità in cui si è altrimenti costretti.

Si crea in questo modo una particolare sinergia tra le iconografie del *blockbuster* più fragoroso e una qualità intimista riconducibile quasi alle forme di un latente melodramma. Che poi è esattamente il centro portante dell'idea: mostrare il fermento che si agita sottotraccia rispetto a una formula e un mondo apparentemente già ben preordinati nelle loro forme e dinamiche esteriori.

**Davide Di Giorgio**



### Elementi per la discussione / suggerimenti didattici

- Il tempo e la possibilità di riviverlo: un errore è un'occasione di comprensione e crescita o semplicemente una vergogna da cancellare e "riscrivere"? Come ti poni nei confronti dei momenti più problematici del tuo passato?
- L'apparenza e la sostanza: il mondo di *Edge of Tomorrow* è un enorme inganno orchestrato dalla manipolazione del tempo, ma anche nel mondo di tutti i giorni le minacce si nascondono dietro messaggi accattivanti che deviano l'attenzione. Come affrontare la sfida di un mondo sempre più sbilanciato sugli aspetti esteriori a scapito della verità?
- Controllare le proprie paure: Cage impara progressivamente ad affrontare le situazioni con lucidità, mettendo da parte il panico iniziale. Racconta come hai affrontato e superato le prove più difficili a cui sei stato sottoposto.
- L'importanza di apparire: Rita è un'eroina, Cage è un pubblicitario. Entrambi svolgono un compito di ispirazione per chi combatte. Quanto le icone dell'intrattenimento sono importanti nell'ispirare i tuoi comportamenti e influiscono sulle tue scelte?
- L'idea del film è alla base anche di altre pellicole. Confronta *Edge of Tomorrow* con l'americano *Ricomincio da capo* e l'italiano *È già ieri* e studia in parallelo la maturazione dei rispettivi protagonisti.
- Confronta il film con altri esempi di fantascienza "problematica" che esplorano il rapporto del singolo con una realtà che induce alla paura e rende necessario un duro percorso di formazione. Possibili esempi: *Matrix*, *Elysium*, *After Earth*, *Hunger Games*.
- Viaggi nel tempo nella storia del cinema, confronto con altri film dello stesso genere. Possibili esempi: *L'uomo che visse nel futuro*, *Ritorno al futuro*, *Looper*, *Men in Black 3*, *Donnie Darko*.