



## ***The Running Man* di Edgar Wright e il death game che diventa realtà**

Posted on 4 Dicembre 2025 by Marina Piccolo

*“Benvenuti nel 2025, dove gli uomini migliori non corrono per la presidenza, ma corrono per la propria vita”*, recitava la copertina di *The Running Man*, scritto tutto d’un fiato in una settimana da **Stephen King** nel 1973, ma pubblicato quasi dieci anni dopo, nel 1982, sotto lo pseudonimo di Richard Bachman.

Il libro era ambientato, ironia della sorte, proprio nell’anno che volge ora al termine, immaginato da King come un futuro distopico per gli USA. Col senno di poi, sembra quasi una previsione.

Nel 1987 esce il primo adattamento, diretto da **Paul Michael Glaser**, con **Arnold Schwarzenegger** nel ruolo del protagonista. Il nuovo remake invece è di **Edgar Wright**, regista noto per la *Trilogia del cornetto* - *L’alba dei morti dementi* (2004), *Hot Fuzz* (2007) e *The World’s End* (2013) - film in cui è l’ironia a fare da lente sociale e politica, dove rielaborava i generi - dallo zombie movie, al poliziesco, al fantascientifico - mettendo in luce, attraverso una narrazione grottesca - a tratti demenziale - le contraddizioni sociali.

Lo sguardo con cui affronta *The Running Man* nasce proprio da quella stessa capacità di intrattenere con ironia senza dimenticare la dimensione politica.

I tempi però sono cambiati: se *Shaun of the dead* è stato prodotto con soli 6 milioni, *The Running Man* ha avuto un budget di ben 110, e con maggiori finanziamenti

## *The Running Man* di Edgar Wright e il death game che diventa realtà

arriva anche la perdita dell'indipendenza. Tecnicamente davvero molto curato, il film risente però di una minor libertà creativa rispetto ai precedenti film di Wright, sebbene appaia chiaro quanto il regista sia affezionato a ciò che ha diretto e creda in ciò che dice.

In un'intervista al [Late night con Seth Meyers](#) Wright ha infatti dichiarato di aver letto *The Running Man* quand'era adolescente, rimanendone fortemente colpito, e nel 2017 scriveva su Twitter che gli sarebbe piaciuto farne un remake. L'idea era di fare un adattamento più fedele al testo, discusso con Stephen King stesso, a cui il regista ha fatto visionare la sceneggiatura. Si nota benissimo come in questo film Wright abbia ridimensionato la sua carica dissacrante, ma ciò forse rende l'adattamento ancora più interessante, mettendo in evidenza le similitudini tra l'industria cinematografica e il comportamento del Network nel film.

Anzi, il fatto stesso che questo **remake** venga fatto nel 2025 si inserisce in un discorso più ampio sul ritorno in auge della **distopia**, sull'uso dei media come strumenti di propaganda politica, sulla tendenza al riciclo nel cinema degli ultimi anni. Complice lo streaming e il crollo delle sale dopo la pandemia, l'industria punta su titoli già noti per ridurre i rischi, contando su fan fidelizzati e su un marketing amplificato dai social e dal merchandising. Quest'anno sono usciti remake come *Nosferatu*, *Dracula* e *Frankenstein*, nuovi sequel di saghe consolidate - da 28 anni dopo a *Jurassic World*, fino a *Tron: Ares* e *Predator: Badlands* - e ce ne sono altri già in arrivo, come *Avatar 3* e la serie reboot di *Harry Potter*. Anche in questo caso la scelta dei materiali non è casuale: i social determinano argomenti ed estetica in **trend**, che inevitabilmente influenzano il cinema. Quest'anno, tra i temi dominanti, spiccano l'estetica gotica, il sovrannaturale, i primi anni 2000 e, appunto, la distopia.

In questa categoria rientrano sia *The Running Man*, sia fenomeni globali come la serie **Squid Game**, che ha riportato al centro dell'immaginario collettivo il *death game* come riflesso della crisi del nostro tempo: uno spettacolo di violenza in cui la disperazione della classe povera diventa intrattenimento, in un contesto socio-economico avvilente.

D'altronde, viviamo un periodo segnato da guerre, crisi umanitarie, instabilità politica ed economica, disoccupazione crescente e timori legati all'AI, mentre i leader globali responsabili di gestire questa situazione non sembrano prenderla sul serio come dovrebbero.

E Stephen King, per quanto immaginasse un 2025 più distopico rispetto al reale, aveva previsto che questo sarebbe stato il decennio dell'ascesa delle **tecnocorporazioni**.

A differenza del contemporaneo, dove sono i Social a dominare la scena, in *The Running Man* gli Stati Uniti sono diventati una Network-dittatura, dove il Grande Fratello è la TV, che non trasmette più film, tacciati di essere *troppo finti*, ma solo

## *The Running Man* di Edgar Wright e il death game che diventa realtà

reality show e giochi a premi all'ultimo sangue, che promettono ricchezza al prezzo della vita dei concorrenti, ricordando un po' le arene degli antichi romani. Il più seguito è appunto *The Running Man*, in cui i partecipanti devono sopravvivere per trenta giorni braccati da degli assassini professionisti, detti Cacciatori, con in palio un premio miliardario. Rimasto senza lavoro e con la figlia malata, Ben Richards (**Glen Powell**) si presenta al Network per partecipare ad uno qualsiasi dei giochi, in preda alla rabbia e alla disperazione. Il produttore Dan Killian (**Josh Brolin**) lo convince a entrare proprio in *The Running Man*, certo che saprà resistere a lungo nel gioco, facendo salire gli ascolti alle stelle. Il pubblico assiste assetato di sangue, e addirittura può denunciare i partecipanti aiutando i Cacciatori a stanarli. Qualcosa di molto simile succedeva, appunto, nell'antica Roma.

**Tertulliano**, uno dei Padri della Chiesa, criticò duramente gli spettacoli nelle arene, perché facendo passare per semplice rappresentazione la sofferenza reale dei condannati, davano l'illusione di finzione, creando nel pubblico un distacco emotivo da ciò che accadeva realmente. Sovrapponendo due piani di realtà, quello della sofferenza dei condannati, e quello dello spettacolo offerto agli spettatori, l'empatia si anestetizza, trasformando le esecuzioni capitali in puro intrattenimento.

Nel film il Network, anziché creare una realtà fittizia, la parcellizza e la distorce, rendendo la finzione più credibile, e quindi più efficace.

Questa distorsione si è impossessata della realtà stessa: tutto ciò che sembra vero è artefatto, i video possono essere manipolati ad hoc, non solo per cambiare il passato, ma anche per costruire futuri e presenti alternativi.

La violenza, legittima per il controllo sociale, ma inaccettabile se utilizzata dai cittadini per protestare, difendersi o reagire alle angherie subite, viene usata dal Network come colpa o punizione a seconda dei casi. Ad esempio, nella presentazione dei concorrenti al pubblico, la storia della loro vita viene mistificata e infarcita di reati, e il conduttore ripete allo sfinimento che, con il gioco, espieranno il loro *debito sociale*. Ma, in un sistema che si basa sulla crudeltà, il riscatto consiste, paradossalmente, nel macchiarsi di quella stessa crudeltà, significa corrompersi a propria volta, **diventare oppressore per accettare l'oppressione**.

Nel cinema italiano un'intuizione simile era già apparsa in ***La decima vittima (1965) di Elio Petri***, dove l'istinto omicida veniva represso dalla società trasformandolo in un gioco televisivo, usato al contempo come strumento di marketing. *The Running Man* ha una costruzione dello Stato opposta: non vuole eliminare la violenza, ma legittimarla.

Anche dalle differenze tra il film di quest'anno e quello del 1987 emerge un'urgenza registica completamente diversa. Nel film di Wright, Ben ha una forte coscienza di classe, odia lo stato totalitario in cui vive ed è un rivoluzionario mosso dalla necessità di proteggere la propria famiglia. Nel film di Glaser, invece, Ben è un ex poliziotto, che quindi faceva parte del sistema, imprigionato dopo essersi rifiutato di

sparare sui civili.

È un brav'uomo, ma si dichiara più volte nel film disinteressato alla politica e disilluso rispetto alla possibilità di cambiare le cose. L'opera del 1987 privilegia l'intrattenimento e lo spirito giocoso degli anni '80, lasciando la dimensione socio-politica sullo sfondo. Wright invece con questo film sembra accorgersi che la storia raccontata si avvicina molto al presente, sebbene si debba trattenere dal dirlo apertamente. Lo dichiara però tra le righe, ad esempio non inserendo alcuna separazione tra Network e governo: un rimando diretto al contemporaneo, dove le tecno-corporazioni agiscono indisturbate oltre la legge, la morale e spesso anche i diritti umani.

Lo ribadisce rendendo **Killian**, che è il produttore esecutivo del Network e in quanto tale può fare virtualmente tutto ciò che vuole, un personaggio più complesso, una sorta di eminenza grigia, affascinata dai rivoluzionari, non perché nutra una reale stima nei loro confronti, ma per il piacere di vederli affondare. E considerando che il film è prodotto appunto dalla **Paramount**, che si sta avvicinando al governo Trump, non stupirebbe se Wright avesse preso ispirazione dal mondo produttivo reale, in cui le dinamiche di potere commerciale si intersecano a quello politico, per costruire il personaggio del magnate del Network.

Dan Killian è al corrente del desiderio di ribellione popolare, e usa i partecipanti ai giochi, che se ne fanno vicari, come valvola di sfogo per la frustrazione del pubblico. Al contempo, però, la sistematica sconfitta dei giocatori radica nel pubblico l'idea che il cambiamento sia impossibile. In tutto ciò l'individualismo viene esasperato, producendo un isolamento tale da cancellare del tutto il senso di comunità. Il sistema così si protegge, ma solo finché quel senso di comunità non viene ricostruito, ed è così che Ben Richards ha la meglio sul gioco.

Prima viene aiutato dal suo amico e falsario Mollie (**William H. Macy**), poi da un ragazzo in difficoltà economiche (**Daniel Ezra**) e dal suo fratellino, e infine da un giovane anarchico (**Michael Cera**) che non vede l'ora di avere la sua rivincita sul sistema. È qui che appaiono i programmi registrati clandestinamente in VHS per svelare la finzione che si cela dietro i reality e le fanzine distribuite illegalmente per raccontare la verità. Man mano che il film prosegue, lo spettatore si sente sempre più disorientato, fatica a distinguere tra la realtà e la finzione, proprio come se stesse diventando uno dei telespettatori nella storia.

Ad aumentare il disorientamento è il **product placement** sapientemente inserito nel film. Appaiono nel film un paio di scarpe di un noto brand, così come un noto energy drink, e, sebbene siano inquadrature studiate per inserire un marchio e generare un guadagno per la produzione, in esse sembra celarsi un messaggio dell'autore: anche ciò che *noi* stiamo vedendo è in realtà solo un prodotto di finzione farcito di pubblicità, non siamo poi così diversi da Ben. Il vero limite del film è proprio quello di qualunque **blockbuster** contemporaneo: dover fingere di essere

## *The Running Man* di Edgar Wright e il death game che diventa realtà

radicale senza poterlo davvero essere, dover trasformare anche la rivoluzione in un prodotto di consumo. Ma forse anche il regista, come faceva Ben nei suoi videotape giornalieri, che era costretto a inviare durante il reality, ha nascosto ciò che non poteva dire apertamente: che la realtà non è mai dove il sistema ci invita a guardare, e che la finzione è palese quando smette di imitare la realtà e inizia a sostituirla.