



FILIPPO ROSSI

ZACK SNYDER

INTO THE SNYDERVERSE



Zack Snyder – Into the Snydaverse

di Filippo Rossi

© 2021 Filippo Rossi

© degli aventi diritto per le immagini utilizzate

© 2023 Solone srl per questa edizione

Collana: Narrativa, 43

Direttore Editoriale: Nicola Pesce

Caporedattore: Stefano Romanini

Ufficio Stampa: Gloria Grieco

Coordinamento editoriale: Cristina Fortunato

Progetto grafico e illustrazione di cover e quarta: Nino Cammarata

Correzione bozze: Ada Maria De Angelis

Stampato presso Tespi srl – Eboli (SA)

nel mese di GENNAIO 2024

Edizioni NPE

è un marchio in esclusiva di Solone srl

Via Aversana, 8 – 84025 Eboli (SA)

edizioninpe.it

facebook.com/EdizioniNPE

twitter.com/EdizioniNPE

instagram.com/EdizioniNPE

#edizioninpe

Filippo Rossi

Zack Snyder

Into the Snyderverse



Indice

PROLOGO	Genio americano	11
	Oh dèi d'America	12
	A piedi uniti nel dibattito!	15
	Tre cose belle su ZS	16
	Disegnatore di miti	19
	"Snyderverse"?	22
CAPITOLO PRIMO	Cineprese e fumetti	27
	Passo uno: gli Zombi per Zachary	28
	Passo due: re Artù per Zachary	29
	<i>Anál nathrach / orth' bháis's bethad / do chél dénmha</i>	30
	Passo tre: i Supereroi per Zachary	31
	La genesi di Zachary	35
	I tempi e i modi di Zachary, FASE 1	38
	I tempi e i modi di Zachary, FASE 2	41
	Le scelte di Zachary	45
CAPITOLO SECONDO	Nascita con i Morti	49
	<i>L'alba dei morti viventi</i> (Dawn of the Dead, 2004)	49
	Inizia la fine	50
	Zombi che corrono?	53
	Non c'è più spazio sottoterra!	56
	Convivenza sotto assedio	58
	Ed è ribellione!	61
	Finisce l'inizio	63
	Il giorno dell'ira	65
CAPITOLO TERZO	Infanzia con gli Spartani	71
	<i>300</i> (2007)	71
	Facciamo un giro alle Termopili?	72
	La Grecia alla riscossa	75
	I migliori della Grecia	77
	Onda su onda	81
	Il tradimento dell'escluso	84
	Intanto, a Sparta...	87
	Il dio può sanguinare	91
	All'attacco!	94

CAPITOLO	Scuola con Rorschach	99
QUARTO	<i>Watchmen</i> (2009)	99
	Una distopica ucronia	102
	Nella notte metropolitana degli anni Ottanta...	111
	Il dio blu sul rosso pianeta	117
	Memorie di un'improbabile sequenza d'eventi	121
	In capo al mondo	124
	Il lato umano	130
	Altro che barzellette!	134
CAPITOLO	Adolescenza con i Gufi	143
QUINTO	<i>Il regno di Ga'Hoole – La leggenda dei guardiani</i> (Legend of the Guardians: The Owls of Ga'Hoole, 2010)	143
	Il dono del volo	144
	Tintarella di luna	146
	I gufi della Tavola Rotonda	148
	“Vola con l'istinto!”	150
	Il Signore degli... uccelli	152
	Perdente fantasia nera	154
CAPITOLO	Liceo con Babydoll	159
SESTO	<i>Sucker Punch</i> (2011)	159
	Giocare ai videogame “mentali”	160
	Nei mondi e sotto-mondi alternativi	164
	Follia femminista	166
	Attraverso altri specchi	170
	Nemo propheta in patria	173
	Danzando la musica del diavolo	176
	“Perfetta vittoria”	181
	Colpo di coda	183
CAPITOLO	Maturità con Clark Kent	189
SETTIMO	<i>L'Uomo d'Acciaio</i> (Man of Steel, 2013)	189
	Come dilaniare un pianeta ma salvarne il Prescelto	192
	È un uccello? È un aereo? È Snyderman!	195
	Dal padre divino Jor al padre umano Jon, e ritorno	198
	Un dio rinasce fatto d'acciaio sovrumano	202
	Super-donne, il cuore del film	207
	Oltre-uomo e nuovo Prometeo	209
	«This... is... Krypton!»	213
	Super-cattivissimo me	218
	Morire con stile	222
	Welcome to the “Planet”, Clark – Glad to be here, Lois	226

CAPITOLO	Laurea con Bruce Wayne	231
OTTAVO	<i>Batman v Superman: Dawn of Justice</i> (2016)	231
	<i>Man of Steel</i> da un altro punto di vista!	234
	Un Superman all'altezza degli occhi	240
	Luciferino Lex Luthor, leader della LexCorp	244
	La minaccia fantasma	247
	Knightmare	253
	Anche un dio può morire (e non solo dentro)	260
	Bat-Watchman	267
	Martha è <i>mother</i> ("madre")	275
	La compagnia del duello	283
	Presagi	289
CAPITOLO	Crisi con i Supereroi	297
NONO	<i>Justice League</i> (2017)	297
	Trinity & Co.	298
	Stesso sangue rosso per alieni e umani	302
	Resurrezione!	305
	Le tante facce del diamante	308
	Ferite a stento curate	313
	Dal passato al futuro	316
CAPITOLO	Rinascita con i Supereroi	323
DECIMO	<i>Zack Snyder's Justice League</i> (2021)	323
	Come foglie d'autunno	325
	Sacrificio, resurrezione e ascensione	330
	Allargare un Universo	338
	Il destino del supereroe Zack Snyder	341
	Gli eroi possono uccidere?	346
	Cronache dall'incubo!	352
CAPITOLO	Lavoro con i Morti	361
UNDICESIMO	<i>Army of the Dead</i> (2021)	361
	Armate contro	363
	Le canaglie della quarantena	365
	Perduta Vegas...	368
	Il figlio degli zombi	371
	Morte vivente nel casinò	374
	Ogni più piccolo pezzo di cadavere	377
EPILOGO	Il regista più sottovalutato dell'universo	385
	Avvocato e giuria...	388
	Primo Universo (supereroi), 1: <i>Remember!</i>	390
	Primo Universo (supereroi), 2: il possibile seguito di <i>Justice League</i>	395
	Secondo Universo (zombi)	407
	Terzo Universo (astronavi)	409
	Snyderverso!	413

Ringraziamenti	421
Filmografia di Zack Snyder	423
Filmografia ragionata di riferimento	424
Bibliografia ragionata di riferimento	427

*Dedicato a
chi sa vedere nei supereroi l'orrore dell'età adulta
e nell'horror il supereroismo del genere umano.*

FILIPPO ROSSI

La verità diverte sempre gli ignoranti.

PHILIP K. DICK, *NOI MARZIANI*, 1964

Genio americano

La vita umana è fatta di una sola materia. La scelta.

La scelta è continua e deve essere netta e consapevole – non serve sia compiuta con cognizione di causa. Essa ammette l'ignoranza delle conseguenze e celebra il coraggio della decisione. Non importa possa rivelarsi in un errore! Il concetto di fallimento è parte della vita, non può quindi impedire l'azione dell'Uomo che discerne. La scelta è tra il "bianco" e "nero": il "grigio" può essere bello quando perla, ma è brutto quando così nebbioso che non lascia vedere niente. La Scelta tra opzioni opposte, alla fine, si esplica nell'esistenza dell'Uomo in "più scelte" e, per quanto possano essere tutte ponderate, risultano sempre essere, non possono che essere istintive e immediate.

C'è al mondo chi si sforza di compiere continue scelte, ognuna netta e consapevole, guidato dalla propria interiorità seppure con il persistente pericolo dell'errore. E c'è chi vigliaccamente vi rinuncia; o indietreggiando e fuggendo, o adeguandosi inconsapevolmente alla comodità indolente dell'ignavia.

Nel mondo del cinema moderno, preso come simbolo artistico della vita umana, esiste un uomo che, forse più di ogni altro, ha operato e opera scelte (stilistiche e contenutistiche) divisive, personalissime e discutibili; sempre frutto di passioni istintive, sempre pagate sulla propria pelle, sempre compiute nel nome del coraggio che può farsi audacia o imprudenza. Scelte che si risolvono in provocazioni espressive le quali, dolorosamente per quanto necessariamente, separano il pubblico in due blocchi distinti e contrapposti: a favore e contro.

Chi è contro denigra da tempo quest'uomo.

Questo libro ha la funzione della difesa, offre infatti voce alla metà a favore. Siete al cospetto di un durissimo procedimento giudiziario. Non desiderato, ma necessario. Vostro Onore, Giuria: il cineasta in questione, in piedi sull'ingeneroso banco degli imputati, accusato dall'altra metà del mondo, è lo statunitense Zack Snyder.

Un processo, purtroppo.

Dicono di aver lavorato tanto per costruire il Paradiso, per poi scoprire che è popolato di orrori! Forse il mondo non viene creato. Forse niente viene creato! Un orologio senza orologiaio. È troppo tardi: è sempre stato... e sarà sempre... Troppo tardi.

Il Dottor Manhattan in *Watchmen*, 2009

Oh dèi d'America

Dal 2004 di *Dawn of the Dead* agli ultimi film di supereroi, zombi e astronavi, Zack Snyder produce spettacoli sia pop che barocchi, alla forsennata esplorazione del rapporto tra gli Stati Uniti (quindi la civiltà occidentale) e il loro Olimpo divino.

È un regista *mainstream*, abituato a maneggiare milioni e milioni di dollari di investimenti industriali nel campo mediatico d'elezione, allo stesso tempo contestato e idolatrato per i suoi risultati artistici.

Basta il nome per scatenare nel mondo migliaia di *tweet* e post arrabbiati; e (non c'è proprio da stupirsi) i testi di analisi più appassionati a proposito del suo lavoro sono, a oggi, rintracciabili solo nelle sezioni dei commenti dei siti internet specializzati – difatti questo saggio è la prima pubblicazione dedicata! I critici di Snyder sembrano davvero odiarlo, esattamente come i sostenitori sembrano davvero odiare i suoi critici. Un qualsiasi tipo di terreno comune tra i due campi è più inverosimile di una goccia di pietà in un bronzo milite della vecchia Sparta.

Il buon Zack è un maestro o una farsa? Un incompreso architetto di mitologie moderne o un cane con la macchina da presa?

Certo è che nessun autore contemporaneo ha studiato in modo più impressionante cosa significhi essere eroe in un mondo caduto. L'uomo di Pasadena, tutto preso dai bicipiti palestrati e dalla tipica parlata elementare, anche troppo entusiasta tra *wow!* e *awesome!*, ha sfruttato un notevole curriculum di video musicali per costruirsi una carriera sul grande schermo strapiena di ossessioni per il potere e la sua corruzione. Non male per chi è rimproverato anche solo per il *fitness* vanitoso o per il modo in cui si esprime.

Dalle guardie giurate razziste e idiote, che nell'esordio nel centro commerciale assediato dai morti viventi perseguitano i vivi morenti, all'onnipotente Ultimo Figlio di Krypton, la cui degenerazione mentale ossessiona gli incubi dei più potenti eroi della Terra, ci spara in faccia indagini filmiche sul nostro rapporto con l'autorità. Spettacoli plebei e manierati che raggiungono tranquillamente l'estremo desiderio umano di uccidere Dio.

Per quanto Snyder non mostri mai antipatia verso Dio.

Già, visto che conosce bene il fascino della creazione di interi universi da un capriccio privato. Visto che sa cosa si prova nell'essere maledetto dai mortali per quell'atto ultraterreno.

Con *Dawn of the Dead*, primo film da battaglia zombi del marzo 2004, e *Man of Steel*, esorbitante super film fondativo del giugno 2013, raggiungiamo in una

decade un primo culmine di scrittura, regia e produzione snyderiane. La doppia costruzione è sofferta, durata anni: due cattedrali, una di cannibalismo e l'altra di superpoteri, che si fanno addirittura centri religiosi posti nelle piazze principali di due vaste e contrapposte metropoli narrative gemelle, la prima horror e la seconda supereroica. Un'altra cattedrale, spaziale, è in attesa, ora che siamo entrati nella seconda decade e assistiamo al secondo culmine creativo: nel 2023 esce *Rebel Moon*, destinato a torreggiare nella terza metropoli fantascientifica.

Vale la pena allora allestire il tribunale, entrarvi a testa alta e avviare il processo a difesa.



Zack Snyder sul set di *300* (fonte internet).
Tutti i diritti riservati.



Snyder sul set di *Rebel Moon* (ph. Clay Enos, fonte social del regista). Tutti i diritti riservati.

A piedi uniti nel dibattito!

Stiamo introducendo alla Giuria il regista di *blockbuster* più polarizzante del nostro tempo. I suoi film sono ambiziosi, esplosivi, curatissimi nei dettagli. Lo stile visivo è altisonante nel mostrare divinità in divina azione. L'autorevole studio di produzione hollywoodiano Warner Bros., con una decisione senza precedenti, lo sceglie per fondare l'epopea filmica che coinvolga tutti i famosi super personaggi di casa, dopo anni di fallimenti che indignano gli appassionati: una responsabilità enorme. È l'esempio dell'epoca, sfolgorante ed eccessiva, dei *kolossal* cinematografici tratti dai *comics* americani. Quasi di conseguenza, l'accoglienza di pubblico e critica è discontinua, non meno che controversa.

Si scatena il dibattito tra gli appassionati di cinema. C'è chi, ammirato, lo definisce un brillante visionario, in grado di dare vita concreta a luoghi ultraterreni; c'è chi ne vede solo l'incapacità di narrazione, un delirio egomaniaco che denota la vittoria di una mediocre apparenza sulla sostanza. Le storie in pellicola di Snyder sono certamente complicate, affiancate allo stesso tempo da scatenati spettacoli sensoriali. L'accusa più comune è, quindi, che queste messe in scena ciclopiche e maniacali, perfino ridicole nel loro gigantismo, paiono sovrastare l'attenzione sia al senso più intimo del soggetto, sia alle svolte logiche della sceneggiatura.



Il Dottor Manhattan di *Watchmen* – disegno dell'autore del libro. Tutti i diritti riservati.

L'artigiano visivo lavora al meglio dei suoi mezzi? Oppure la ricchezza del materiale che sceglie di inseguire è al di sopra dei suoi mezzi?

Lo stile di Snyder, a tal punto aggressivo, è ambivalente: può essere una meraviglia da vedere e, quindi, può sovraccaricare i sensi. Il fascino che gli appassionati provano per un lavoro registico così in controllo, così sicuro di sé, è suscitato dalla reazione ammirata a un'immensa personalità autoriale nell'imporre il proprio punto di vista sulle cose. Tanto decisa da offuscare quel minuzioso talento come narratore che è tutto tranne che assente, sotto le immagini. La politica dei suoi film sembra torbida perché l'attenzione viene attratta da una furia grafica assoluta.

Ma è una questione, appunto, di apparenza, che da sempre inganna. Questo libro intende stracciare il velo ingannatore per prendere una chiara posizione.

Un po' come si è giunti a deridere i muscolari film del ben più grezzo regista Michael Bay per i suoi sempre più deflagranti episodi della saga dei *Transformers*, certa critica ormai trova facile popolarità nel cestinare con enfasi drammatica i film snyderiani. Su un primo livello a causa di presunti fallimenti nella creazione della maturità, l'Universo Esteso dei supereroi DC/Warner, ma sotto sotto, a un livello più profondo e veritiero, per la sua assenza di pudore nel proporsi come donatore di sogni in celluloidi. È vero, l'autore Zack Snyder ha affrontato figure granitiche come Leonida, Rorschach e Batman in prove certamente oltre il limite della provocazione; ma si tratta di una reputazione imbrattata senza un vero motivo... o per motivi moralmente tristi. Motivi miserabili che, fin dai primi consessi umani, portano i "normali" a denigrare l'artista che osa esporsi come "anormale".

Tre cose belle su ZS

La prima considerazione favorevole che verrebbe da proporre su questo regista? Che sia unico e riconoscibile a livello visivo: si dice che se ne potrebbe infatti identificare il lavoro cinematografico a prima vista, secondo alcuni ne basterebbe una singola inquadratura.

Prima considerazione... che è incompleta. L'immagine snyderiana è certamente dinamica, eppure multiforme e inaspettata. Inverte l'atteso, partendo dagli assalti cinetici di zombi che al cinema incederebbero invece lenti e arrivando alle corse al rallentatore del mercuriale per antonomasia, il velocista Flash. Sovverte la percezione, passando per la totale artificiosità dei classici Spartani stagliati su antichi fondali iperdigitali, ma anche per le iperrealistiche periferie autunnali nei viaggi canadesi del moderno Superman.

Il prospetto della facciata è quindi inafferrabile.

Volete una seconda osservazione positiva? Si potrebbe metterne in risalto l'incredibile capacità di trasportare sul grande schermo alto materiale d'origine altrui, non a caso spesso tratto dal mondo espressivo dei fumetti che è fratello di latte del cinema.

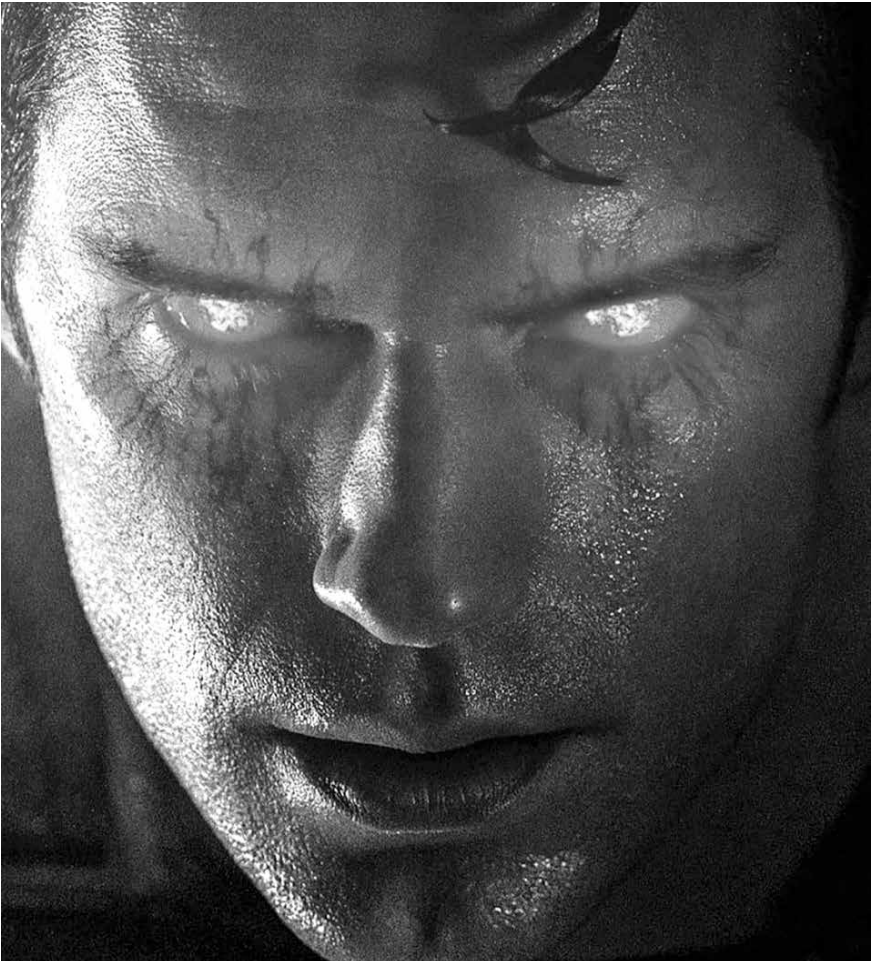
Pure questa seconda osservazione è lacunosa. Vero, Snyder può tradurre in pellicola delle tavole fumettistiche seminali create da altri – o riproporre invenzioni epocali di cineasti magistrali, o adattare saghe letterarie preesistenti; ma nell'operazione apporta regolarmente dei profondi cambiamenti. Tutte trasformazioni basate sulla sua sensibilità sociale, sulla sua visione del mondo, sul suo istinto di narratore, tanto da rendere propria l'opera derivata. Inoltre, più spesso del previsto, il nostro inventa storie di sana pianta. La progettazione architettonica è quindi sfuggente.

Un terzo bell'appunto su Snyder? La sua eccentrica pervicacia nel raffigurare contenuti "irrealistici", per loro natura divisivi, con immagini tanto sovra stilizzate da mettere in conto un dialogo problematico con il suo stesso pubblico.



Jared Leto è il Joker di Snyder nel *Knights of the Court* (ph. Clay Enos, fonte *The Dreamscapes of Zack Snyder's Justice League: An Exclusive Exhibit*, Dallas marzo 2021). Tutti i diritti riservati.

Ma questo terzo appunto è in realtà ipocrita. Poiché l'incomprensione rientra tra i rischi di chi compie scelte radicali nel proporsi al mondo esterno, e quest'uomo (tutt'altro che matto) non ne è ignaro. Snyder affronta senza paura il pericolo di sfidare gli spettatori e allontanarsene una parte. Del resto, dobbiamo essere realistici: grazie al grintoso di Green Bay assistiamo a spettacoli di finzione dedicati a cadaveri ambulanti e alieni volanti!



Henry Cavill è il Superman di Snyder (fonte Warner Bros.). Tutti i diritti riservati.

Ciò richiede, per non ricadere nel banale, un'estrema carica personale nella rappresentazione. Un tratto assolutamente mai visto prima, proprio per questo in perpetuo bilico sul limitare della follia. Maledetto dall'essere costantemente nutrito da nuovi incubi e condannato ad aizzare e sobillare per causare reazioni. La struttura portante è quindi enigmatica.

La Giuria rifletta che, ancora prima delle (vere o false) accuse, sono già imprecise tre delle più diffuse difese.

Disegnatore di miti

Nella vita, non solo umana, ci si evolve. "Evoluzione" può significare, per un essere senziente, che ciò che si vedeva in un certo, nebuloso modo ieri, si vedrà meglio domani. Un po' come l'occhio che, adattandosi al buio, riesce a vedere ostacoli nascosti. I nervi ottici corrono su, verso il cervello, nel quale le sinapsi processano tra scariche elettriche le sempre più chiare sensazioni, per dare vita a considerazioni via via più complesse.

Un pensiero porta automaticamente a un altro, è una relazione organica. È come se i pensieri di ieri e oggi copulassero tra loro e generassero il pensiero di domani, in un flusso che finisce solo con la morte del singolo.

Anzi, non finisce mai perché poi il pensiero del morto dell'altro ieri copula con il pensiero del vivo che l'ha ricevuto ieri, e ne nasce il pensiero del domani, figlio dell'oggi.

Certi pensieri, che nascono e procedono nel flusso evolutivo, vengono soprattutto dalla relazione umana dell'uno con l'altro. È come se tutti noi copulassimo mentalmente e generassimo intuizioni ogni volta più raffinate. In questo percorso condiviso, magnifico e inevitabile, ciò che prima sfuggiva all'occhio, incapace di focalizzarlo; o ciò che prima il cervello stentava a processare, poiché organo ancora troppo giovane... be', appare ora come un lampo di pura energia. Rinfrescante.

Zack Snyder non può essere accettato con i parametri del passato. Con un pensiero solipsistico che rinuncia al mondo interconnesso. Con i meccanismi cerebrali che rifiutano l'aumentare delle percezioni. Con l'occhio annebbiato dall'assenza di cambiamento evolutivo.

Il cineasta è il primo, profetico esponente di una mutazione organica dell'arte dell'intrattenimento. È il sovvertitore del conosciuto. Il perturbatore del comfort.

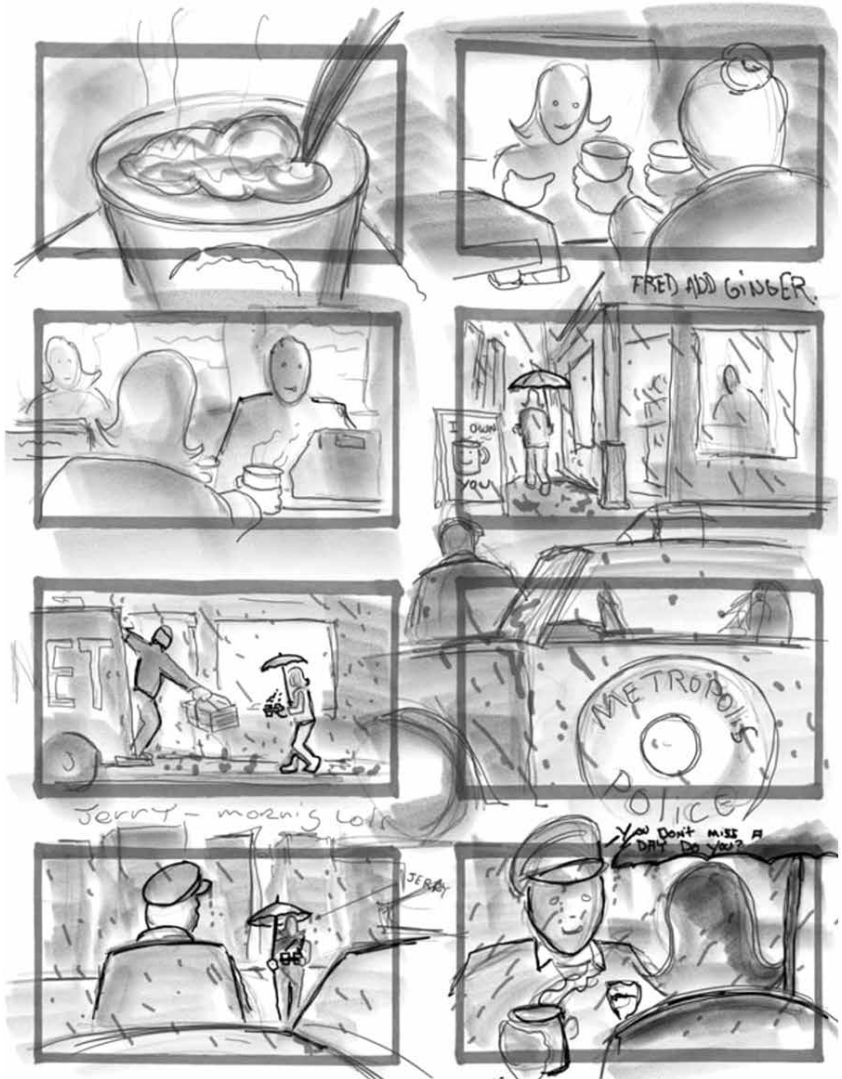
Ed egli... rovescia il tavolo ipertecnico dell'*entertaining* moderno con una matita in mano!

La matita è digitale, sia concesso. Ma, come i titanici narratori grafici che ammira tanto, l'arma d'elezione del duellante Zack è lo stilo che verga schizzi: graffiti nelle caverne preistoriche che si fanno icone mitologiche; non importa se dipinte su vasi o affrescate su intere pareti. Prima di essere regista, prima di essere *videomaker* o produttore di cinema, Snyder è un disegnatore. Il racconto sognato nella propria testa è, istintivamente, da materializzare su superficie in figure (personaggi) che si muovono all'interno di ambienti (scenografie), da riprodurre in inquadrature (vignette) organizzate in movimenti di macchina (strisce e tavole). È soprattutto un autore di *storyboard*, ossia la rappresentazione grafica costituita da illustrazioni affiancate in successione cronologica, per pre-visualizzare una sequenza filmica, animata, multimediale. Egli ritrae la sceneggiatura, raffigura l'idea di regia.

La più famosa foto di quest'uomo al lavoro è il disegno su tablet dello storyboard del film *Batman v Superman: Dawn of Justice* (2016), eseguito con penna elettronica impugnata dalla mano destra chiusa nel feticistico guanto nero del Cavaliere Oscuro, oggetto di scena parte del costume del supereroe fumettistico. Immedesimazione artistica totale, nella totale fusione dei *media* più decisivi del secolo: fumetto e cinema.



Snyder disegna lo storyboard di *Batman v Superman* con il guanto di Batman (ph. Clay Enos, fonte social del regista). Tutti i diritti riservati.



Storyboard di Snyder: Lois Lane al Memoriale di Superman in *Zack Snyder's Justice League* (fonte social del regista). Tutti i diritti riservati.

“Snyderverse”?

Darai agli abitanti della Terra un ideale per cui battersi. Si affretteranno a seguirti, vacilleranno, cadranno... ma col tempo si uniranno a te nella luce. Col tempo, li aiuterai a compiere meraviglie.

Jor-El a Clark Kent in *Man of Steel*, 2013

Chiedere è lecito. Le risposte alla domanda “Snyderverse?” sono due.

Universo Snyder – VERSIONE 1: l’Universo narrativo della visione cinematografica ispirata agli amatissimi supereroi della casa editrice DC Comics, capitanati dagli storici Superman, Batman e Wonder Woman. Progenitori ottantennali di un pantheon mitopoietico sempre più sorprendente, che Snyder si ostina per anni a trasferire, trasfigurandolo, dai cari *comic book* americani al *franchise* cinematografico globale. Perché questo adulto ci crede. Crede che i sogni adolescenziali di superomismo siano eticamente fecondi per una moderna vita matura, complicatissima ma da far fruttare. Non solo reinventa nel nome della più austera serietà il buon esule d’acciaio di Metropolis, Superman, che già porta sul groppone decenni di stratificazioni



Zack Snyder e la moglie Deborah alla prima di *Suicide Squad*, Londra agosto 2016 (fonte internet).
Tutti i diritti riservati.

Altri titoli della stessa collana:

Steven Spielberg - Mondi e visioni del re dei blockbuster – ISBN: 978-88-36271-72-6

Christopher Nolan - L'Architetto del Tempo – ISBN: 978-88-36271-04-7

L'archeologo sul grande schermo – ISBN: 978-88-36270-95-8

Ridley Scott – Cinema e visioni dalla New Hollywood – ISBN: 978-88-36270-03-3

Satana a Hollywood – ISBN: 978-88-36270-15-6

John Carpenter – Il regista da un altro mondo – ISBN: 978-88-94818-97-0

Guida ai cinecomics – ISBN: 978-88-36270-18-7

La riscossa delle nerd – ISBN: 978-88-94818-98-7

Dune – Tra le sabbie del mito – ISBN: 978-88-36270-10-1

Tom Ford – Percorsi di moda e cinema – ISBN: 978-88-36270-02-6

La storia delle serie TV – ISBN: 978-88-94818-90-1

Storia degli effetti speciali – ISBN: 978-88-94818-61-1

David Lynch, il tempo del viaggio e del sogno – ISBN: 978-88-94818-60-4

James Wan da Saw e Insidious al Conjuring Universe e Aquaman – ISBN: 978-88-94818-74-1

Slasher – ISBN: 978-88-94818-11-6



*La casa editrice
del fumetto d'autore*

edizioninpe.it



Zack Snyder, tra i più grandi cineasti contemporanei, ha realizzato opere per il grande schermo divenute ben presto del cult: da *L'alba dei morti viventi* a *Batman v Superman*, passando per *300*. Questo saggio analizza in maniera approfondita tutti i suoi film, ripercorrendo la carriera registica tra curiosità e retroscena.

ISBN: 978-88-36272-06-8



NPE

EURO 17,90