

Salvatores volta pagina e presenta il nuovo film «Nirvana». Una sfida a «Blade Runner»?

Fantascienza

■ Fantascienza italiana o all'italiana? Alla cine-commedia degli anni Sessanta sono occorsi una ventina d'anni per liberarsi di quella disprezzata preposizione; chissà che non vada meglio a Gabriele Salvatores, il quale, dopo aver esplorato i territori *on the road* dell'amicizia maschile mischiando rock e Sessantotto, affronta ora uno dei generi più rischiosi che ci siano. Appunto la fantascienza ravvicinata, quella - tanto per capirci - che parte dai romanzi di Philip K. Dick per «incarnarsi» cinematograficamente in titoli come *Blade Runner*, *Strange Days* o *Fino alla fine del mondo*. Niente marziani invasori o fluidi che uccidono, bensì una minacciosa proiezione futuribile che mischia alta tecnologia «direttamente piantata nel cervello» e controllo sociale, sincretismi culturali e degradazione urbana.

Il 24 gennaio esce nei cinema di tutta Italia *Nirvana*. Un titolo seducente, allusivo, misterioso. Accompagnato, nei manifesti, da un ideogramma che evoca sapori esotici. Leggiamo dal *pressbook*: «Per il buddismo il ciclo continuo delle morti e delle reincarnazioni può essere interrotto solo raggiungendo il Nirvana, che è lo stato di pace, di distacco e cancellazione del dolore». Proprio quello al quale aspira Solo, il personaggio di un nuovo video-gioco, appunto «Nirvana», che sta per essere spedito sul mercato, in coincidenza con il Natale. Nel film, ambientato in un Agglomerato del Nord che assomiglia alla megalopoli di *Blade Runner* (e anche a certi quadri di Sironi), un quotatissimo creatore di video-giochi violenti sente di non avere «più stelle nell'anima». In crisi professionale e sentimentale, Jimi deve fare i conti con Solo, che gli chiede di cancellarlo definitivamente dal *software* nel quale dimora per non essere più costretto a reincarnarsi virtualmente in se stesso ogni volta «muore».

Virtuality è vicina. E non c'è bisogno di aver letto i romanzi di William Gibson sul mondo *cyberpunk* per accorgersi che la vita dell'uomo contemporaneo si è avviata sui binari di una mutazione genetico-elettronica dagli incerti sbocchi. Alla sua maniera, mischiando echi di filosofie orientali e scenari allarmanti di un futuro prossimo venturo, il quarantaseienne Salvatores si misura con i grandi temi di fine millennio, cercando di farci sopra spettacolo.

Piacerà *Nirvana*? Certo il film, costato la bellezza di 17 miliardi, girato con largo uso di effetti speciali digitali nella sterminata area milanese (150.000 metri quadrati) che ospitò un tempo la fabbrica dell'Alfa Romeo, parte avvantaggiato da un tam-tam pubblicitario che da mesi ha costruito un clima da «evento» attorno ad esso. Senza anticipare il giudizio sul film (se ne parlerà in sede critica all'uscita nelle sale), si può dire che Salvatores ha preso molto sul serio l'esperimento, inconsueto - per tradizione, sensibilità e capacità produttiva - nel nostro cinema. A meno di non ritenere fantascienza il gioco goliardico allestito per Natale dai Vanzini di *A spasso nel tempo*. Con la differenza che lì la Firenze del 2023 offre solo lo spunto per travestire da *Star Trek* i mattatori Boldi-De Sica.



all'italiana

Virtuale? Psicodelico? Buddista? Difficile definire il nuovo film di Gabriele Salvatores, quel *Nirvana* con il quale il regista si cimenta con un genere rischioso, poco frequentato dal cinema italiano: la fantascienza ravvicinata. In un clima tra *Blade Runner* e *Strange Days*, il regista racconta la storia di un inventore di video-giochi che si ribella alla multinazionale che l'ha reso ricco. Il film, prodotto da Cecchi Gori, arriva nelle sale il 24 gennaio.

MICHELE ANSELMI

Nell'Agglomerato del Nord, invece, c'è poco da ridere. Anche se, forse per non punire i fans di Abatantuono, *Nirvana* si diverte a trapuntare una delle due storie, quella virtuale che narra le avventure di Solo, di battute e situazioni comiche. È infatti un personaggio maldestro e sfigato questo eroe costretto a morire e rinascere ogni volta agli ordini della multinazionale Okosama Starr: occhi azzurri, completo di Armani e baffetto d'ordinanza, Abatantuono si muove nello spazio elettronico esibendo una gran voglia di diventare qualcosa d'altro, magari, per dirla con l'adagio Zen caro a Salvatores, «un gentile fiocco di neve che non cade in nessun posto».

Cade invece molta neve, soffice ma non indolore, sul Jimi interpretato da Christopher Lambert (per esigenze di coproduzione?) e sui «quartieri» che compongono l'enorme Agglomerato Nord: Marrakech, Shanghai town, Bombay City... Un mondo policentrico e plu-

ri-stratificato, sull'esempio di quella società multirazziale che il recente cinema di fantascienza ha così bene descritto. E qui, tra tassisti cinici (Claudio Bisio), venditori di paranoie (Antonio Catania) e balordi in turbante (Silvio Orlando), che sprofonda Jimi nel duplice tentativo di distruggere la copia di «Nirvana» conservata nella banca dati della multinazionale e di ritrovare l'amatissima Lisa. Nell'avventura lo aiutano un *hacker* proletario con due telecamere difettose al posto degli occhi (Sergio Rubini) e una bella ragazza teorica del *harma yoga* che ha perso la memoria (Stefania Rocca). Ci fermiamo qui, per non rovinare la sorpresa. Anche se la sorpresa più lieta viene da un attacco musicale molto «alla Salvatores»: quando, nella metropoli che si prepara a un Natale grottesco e feroce, escheggia la nota di *John Barleycorn Must Die*, l'armonioso brano dei Traffic che fece sognare tanti di noi agli albori degli anni Settanta.

Sergio Rubini e Gigio Alberti in «Nirvana». Sopra, Abatantuono nel quartiere di Shanghai Town; in basso, Stefania Rocca e Christopher Lambert



L'INTERVISTA

«Il cinema deve saper rischiare di più» dice il regista milanese

«Cambio, la commedia è morta»

■ ROMA. C'era la folla delle grandi occasioni ieri mattina al cinema Quirinale per l'anteprima di *Nirvana*. Ma lui, Salvatores, non sembrava preoccupato dalla pressione delle tv e dei giornali. Soave e zen come sempre, il regista milanese doveva aver messo nel conto la chiacchiera attorno al suo film, riassumibile nella domanda: ma chi te l'ha fatto fare di sfidare il ricordo di *Blade Runner*?

La sua ultima regia, «Sud», risale a tre anni fa. Un piccolo film a sfondo politico, realistico e impietoso. Perché ora questo salto nella fantascienza miliardaria?

Perché avevo un assoluto bisogno di cambiare. Se ti convinci di saper fare bene delle cose, beh, vuol dire che è giunto il momento di farne delle altre. Non è un taglio con i «piccoli» film, ma con un certo cinema di commedia. Credo che la cosiddetta commedia all'italiana sia morta. Non è più in grado di raccontare la realtà del nostro paese. Dopo aver provato a contaminarla,

a portarla in giro, a reinventarla generazionalmente, mi sono rassegnato alla sua inadeguatezza. E non è un problema di comicità. Semplicemente, credo che le storie che raccontiamo devono sporcarsi di più le mani, e questo significa rischiare.

Lei sa di rischiare molto?

Bah! Abbiamo provato a costruire un film di fantascienza che avesse delle radici molto europee. Ma non per questo *Nirvana* è un film sociologico sul 2005. Il futuro prossimo venturo serve per raccontare delle angosce molto contemporanee: l'imposi del «virtuale» sulla definizione della realtà, la paura di essere dentro un gioco che non abbiamo creato noi, lo sviluppo disordinato delle nuove tecnologie informatiche. Il mio amore per il filone *cyber-punk* ha fatto il resto. Mi piaceva l'idea di portare sullo schermo un futuro ravvicinato, dove si mangiano lasagne mentre si trapianta la memoria di qualcuno.

Ha visto «Strange Days»?

Certo, ma francamente non credo che ci siano molti punti in comune con *Nirvana*. A parte il fatto che, in entrambi i casi, siamo di fronte a una fantascienza che «parla» della testa. Psicodelica. Nel senso di apertura della psiche. Diciamo che le «porte della percezione» di Huxley sono diventate delle «finestre», le *windows* che si aprono sullo schermo di un computer.

Come nasce l'idea di «Nirvana»?

Nasce a Benares, sulle scalinate che scendono al Gange, osservando dei bambini che giocano con un computer accanto a un'immagine di Shiva danzante all'interno del ciclo della reincarnazione. E, insieme, dall'amore per un certo tipo di fantascienza, quello, per essere chiare, che si interroga sulla definizione della realtà. Siamo proprio sicuri che ne esista una sola? Quelli che chiamiamo *déjà vu* sono ricordi di vite precedenti o spiragli sulle vite parallele e contempora-

nee alla nostra?

Nel suo film si fa un gran parlare di «karma yoga»...

Sì. È lo yoga dell'azione. Una nuova forma di yoga che si pratica ad occhi aperti. Aiuta a far bene il proprio lavoro.

Ha pensato a un pubblico preciso nel mettere in cantiere «Nirvana»?

Certo, un film costa, è una forma d'arte industriale che deve tenere presente il pubblico. Ma non deve essere un'ossessione. Ogni autore ha dentro di sé tante porzioni di pubblico. Diciamo che quelli che ne hanno di meno fanno un cinema interessante, gli altri invece...

Qualcuno ha definito il suo un cinema della contaminazione...

Ringrazio chi l'ha detto. Sono cresciuto amando *Miracolo a Milano* e i film americani indipendenti, Shakespeare e Jimi Hendrix. E, del resto, ci affacciamo a un millennio che dovrà affrontare due grandi temi: l'anarchismo e il sincretismo religioso/culturale.

■ M.L.A.

La fiction continua nel «virtuale»

ISABELLA FAVA

■ Se c'è un merito da riconoscere a William Gibson, l'autore di *Neuromante*, *La notte che bruciamo Chrome* e altri capisaldi della cultura cyberpunk, non è tanto quello di aver inventato un nuovo linguaggio, quanto piuttosto di aver guardato al di là della realtà apparente, di averci aperto le porte di un mondo fatto di dati e allucinazioni elettroniche. Senza quell'idea di «cyberspazio», così irreale ma nel contempo così presente, non si sarebbero infatti forse materializzati i *trip onirici* di molti artisti visionari e nemmeno le esplorazioni senza tempo dei cowboy della console.

Registi ed elettronica

Nasce in parte da qui, dalla capacità di dare forma a un mondo effimero che si può esplorare, navigare e abitare, la voglia di molti registi di cimentarsi con l'elettronica. Il Cd-Rom di Gabriele Salvatores, *Nirvana X-Rom*, in vendita dalla fine del mese a 99.000, inizia così. Jimy (Christopher Lambert) ha tentato per tutto il film di cancellare i file di un gioco, di cui è protagonista Solo (Diego Abatantuono), dalla banca dati del suo computer e della multinazionale che ne possiede i diritti.

Ma, come sappiamo dal Cd-Rom che prosegue idealmente il film, non ce l'ha fatta. Lo scopo del gioco nel Cd-Rom è quindi quello di continuare il lavoro interrotto da Jimy, in una sorta di circuito comunicazionale dove il giocatore prende il testimone passatogli dall'attore che, a sua volta, ricrea in un gioco il gioco del film che parla di un gioco.

Dopo lo stordimento iniziale dovuto all'effetto di scatole cinesi, dove il virtuale si sposa col reale, il giocatore deve studiare una serie di strategie per superare cinque livelli, uscire dal labirinto di file e arrivare alla conclusione della sua missione.

Deve risolvere enigmi e trovare chiavi di accesso, a volte ricorrendo anche alla realtà esterna, «un modo per spingere il giocatore a staccarsi dal computer», dice Salvatores. A un certo punto deve, per esempio, consultare dei libri che potrà trovare nella sua libreria o nella banca dati di Internet, col quale c'è la possibilità di un collegamento diretto dall'interfaccia del Cd-Rom, oppure dovrà spostarsi su un altro computer per leggere dei messaggi.

Stessa ambientazione

L'ambientazione è la stessa del film, a metà fra *Strange Days* e *Blade Runner*, una megalopoli del 2005 che, grazie a QuickTime Vr, si può esplorare alla ricerca di tracce e indizi. Nella navigazione si incontrano gli stessi personaggi e si affrontano situazioni simili, con una guida, una hacker dai capelli azzurri (impersonata da Stefania Rocca), che non ha le protesi oculari a specchio come la Molly di *Neuromante* ma ha la stessa grinta di una cyberpunk del futuro e che già nel film ha aiutato Jimy a cavarsi dagli impicci.

La sede-metà del gioco è la casa di Jimy il cui computer fa da interfaccia alla navigazione, comparando all'improvviso ogni qualvolta ci troviamo sulla strada giusta. Si continua svolgendo lentamente una lunga matassa di misteri come dei detective del cyberspazio in questo Cd-Rom sceneggiato da Bruno Tognolini. La durata è variabile perché, come per altri film interattivi, dipende dall'acume del giocatore.

Finale a sorpresa

E la fine? Salvatores ha ideato tre finali suggestivi: continuare all'infinito, trasformare il gioco in una specie di album dei ricordi o cancellare tutto il Cd-Rom, come nel film. Ma non siamo ancora dalle parti di *Missione impossibile*, dove il dischetto si disintegra con una fumatina bianca: per ripartire basta re-installarlo e riprendere così l'avventura.

