

Radiofonie ♦ Israele

Lo Shas e la propaganda «pirata»



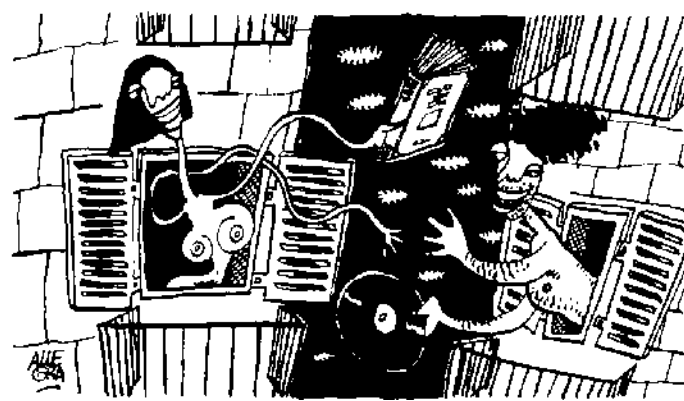
MONICA LUONGO

Per dare un «prezzo» (così recita un lancio di qualche giorno fa dell'agenzia France Press) alla coalizione del governo di Barak, il partito degli integralisti dello Shas esige la legalizzazione delle radio pirata che sono sotto la sua egida. Così giovedì scorso si è espresso il portavoce del partito sefardita ortodosso: «Queste stazioni dovrebbero funzionare legalmente - ha detto il rabbino Ben Porat alla radio pubblica israeliana - e c'è un consiglio composto di giudici religiosi che devono controllare ciò che trasmettono». Lo Shas, 17

deputati in parlamento, ha votato due settimane fa con l'opposizione di destra un disegno di scioglimento della Camera che conduce alle elezioni anticipate e negozia di mantenere così la maggioranza. Chiamate «Le onde della santità», queste stazioni pirata trasmettono su lunghezze d'onda che non sono state loro assegnate, senza avere alcun controllo e senza pagare tasse. Violano così la legge della radiodiffusione e mettono in pericolo il traffico aereo in Israele perché occupano le frequenze utilizzate dai controllori di volo e dai piloti. Le radio riportano soprattutto le lezioni dei rabbini dello Shas e costituiscono uno spazio cruciale

di propaganda nei periodi elettorali. Le più conosciute - dirette dal rabbino Ovadia Yosef, massima autorità spirituale dello Shas - sono «La voce della verità», «La voce dell'anima», «Radio 10» e «Canale 2000». Dichiarano esplicitamente di voler portare gli ebrei laici verso la fede.

È poi successo che pochi giorni fa lo Shas ha deciso di ordinare ai propri rappresentanti nel governo del premier israeliano Barak di rassegnare le dimissioni nella prossima seduta del governo. Il ritiro dello Shas (almeno al momento in cui scriviamo) farebbe perdere al governo Barak la maggioranza di cui finora gode alla



Knesset e le trattative per scongiurare la crisi si stanno facendo sempre più serrate.

Dall'estero all'Italia per vicende meno preoccupanti. Giovedì scorso, nell'ambito dello Smau Comm in corso a Roma, è stata ufficializzata la nascita di Area-kronos, la nuova società nata da un accordo tra il gruppo Adnkro-

nos (che ne detiene il 65% delle azioni) e l'agenzia radiofonica Area (che controlla il 35%), con lo scopo di fornire contenuti e servizi per radio e televisione, ma anche per Internet e Umts. Presidente di Area-kronos è Giuseppe Marra, mentre l'amministratore delegato è Riccardo Giovannetti. «Ancora una volta il grup-

po Adnkronos - ha spiegato Marra - dimostra di essere più avanzato di altri come già testimoniato dagli accordi con Microsoft e Nortel. Presto ci occuperemo anche di telefonia, fornendo contenuti per Umts. Una parte importante della produzione di Area-kronos riguarderà campagne informative molto votate all'istituzionale, al sociale e ai servizi, un settore su cui Area ha già lavorato in passato. Ma - aggiunge - Area-kronos fornirà contenuti informativi, oltre che naturalmente a circuiti di radio e tv selezionate per marchi e presenza sul mercato, anche a siti e portali, così come si accinge a sviluppare prodotti per la telefonia».

Mediamente

di Jaime D'Alessandro

Il mondo è un videogame
Così Europa e Giappone
si fanno concorrenza

Sono di Enrico Allegra i disegni originali che illustrano questo numero di «Media»

Le figure si muovono a scatti su fondali bidimensionali. Strani personaggi che si affrontano evocando demoni, lanciando colpi mortali e scariche di energia. Saltano, si voltano, colpiscono, ognuno con i suoi poteri peculiari e il proprio look. Guardandoli combattere su quei fondali esotici e kitsch sembra quasi di udire il brusio fatto di beep e imprecazioni di una sala giochi di qualche anno fa, quando il fenomeno delle console da casa era ancora ben lontano dai livelli di oggi.

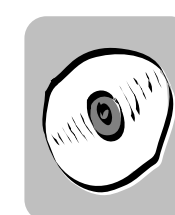
Così si presenta «Jolo's Bizarre Adventure», videogame della software-

house giapponese Capcom uscito recentemente in Italia per PlayStation e Dreamcast. Un gioco squisitamente nipponico appartenente alla categoria degli «beat 'em up» 2D, da noi tradotto con «picchiaduro», che ha nella serie di Street Fighter il suo rappresentante più celebre. Sono titoli nati nelle sale giochi e strettamente imparentati con il mondo dei manga e degli anime (fumetti, film e serie televisive di animazione giapponese). «Jolo's Bizarre Adventure» è tratto ad esempio da un manga, mentre «Street Fighter» ha ispirato sia una serie televisiva a cartoni animati e alcuni

splendidi film. Li accomuna lo stesso stile «antico» e lo stesso gusto di fondo che risale agli anni Ottanta. Uno stile in parte scomparso in titoli qualitativamente superiori dal punto di vista grafico come la serie di Tomb Raider della Eidos o di Fifi della Electronic Arts, completamente tridimensionali. Non a caso molti appassionati di videogame giapponesi, quelli cresciuti con Virtua Fighter della Sega, con i primi episodi di Final Fantasy della Squaresoft e con Grandia della Game Arts, li giudicano annacquati e decisamente troppo spettacolari. Una spettacolarità creata, secondo loro, a discapito della struttura del gioco.

Dietro questa piccola disputa fra patiti di giochi elettronici si nasconde in realtà la dicotomia fra videogame occidentali e orientali. Due mondi completamente diversi che si influenzano l'un l'altro mantenendo però identità ben distinte anche dal punto di vista commerciale, tanto che per un titolo prodotto in America o in Inghilterra riuscire a vendere in Giappone di media è un mirag-

info



Arriva Galerians. Galerians, videogame per PlayStation appena uscito in Italia ha una storia ambientata in un futuro prossimo: due scienziati sono riusciti a creare Dorothy, un'intelligenza artificiale dai poteri sconfinati...

gio. L'Occidente è forse più aperto, non foss'altro perché per anni ha avuto molto da imparare dalla software house nipponiche. Capcom, Nintendo, Sega, Namco, Squaresoft, hanno fatto la storia dei videogame prima dell'avvento della PlayStation e prima che da noi si sviluppasse un mercato vasto come quello di oggi. A Tokyo e dintorni i giochi elettronici sono parte di una cultura con radici profonde. Una cultura fatta anche di anime e manga.

«Ghost in the Shell», il capolavoro diretto da Mamoru Oshi, Serial Experiments Lain, la serie televisiva sviluppata dal Triangle Staff, Dragonball e tanti altri anime sono stati tutti trasformati in giochi elettronici così come i Pokémon, Final Fantasy e Street Fighter sono diventati cartoni animati. In pratica ci sono temi e ambientazioni che in modo trasversale passano da un media all'altro. In Galerians ad esempio, un bel gioco per PlayStation in tre CD della giapponese Ascii, ritroviamo i personaggi e le atmosfere cyber-futuribili sia di Akira di Katsushiro Otomo che di Ghost in the Shell, mentre Grandia e Final Fantasy sembrano rivivere nella serie televisiva a cartoni animati I Cieli di Escalflowne. Per le software house e i publisher occidentali riuscire a far breccia in una cultura del genere è un problema, anzi è un incubo. Così, mentre da noi titoli made in Japan come Resident Evil, Metal Gear Solid o RidgeRacer ottengono buoni risultati, nel Paese del Sol Levante né Lara Croft né i giochi ispirati al mondo di Guerre Stellari godono di grandepopolarità.

L'Electronic Arts e la Infogrames, i due publisher più importanti di videogame a livello mondiale con un giro d'affari di alcuni miliardi di dollari, stanno studiando della contromisura. Nel primo caso si tratta di Fifa Soccer World Championship, una versione fortemente giapponesizzata per PlayStation 2 del celebre videogame di calcio. Nel secondo invece si tratta di Koudelka, un gioco di ruolo con ambientazioni gotiche-horror che guarda molto alla tradizione nipponica. Timidi passi per la conquista di un mercato che vale da solo l'Europa ed America messe assieme. In pratica per Electronic Arts e Infogrames riuscire a passare in Giappone potrebbe voler dire raddoppiare gli utili.

Home video

«Bullit» e il tempo
Quando il cinema
diventa western

BRUNO VECCHI

Il tempo al cinema non fugge. Anzi, qualche volta, diventa componente essenziale del racconto. Sarà un caso, ma il concetto stesso di passaggio temporale, di scansione limitata in una breve porzione di ore che si rincorrono, sul grande schermo si traduce, nel cinema americano, in una messa in scena western o in qualcosa che lo ricorda da vicino.

Alla seconda categoria, che per semplicità possiamo definire di western camuffato, va iscritto di diritto «Bullit» di Peter Yates (Warner Home Video), uscito in versione Dvd con l'aggiunta di pochi ma significativi materiali extra, tra cui un documentario di 10 minuti sulla preparazione di quella che resta una delle più belle scene di inseguimento metropolitano. Ma torniamo al film. Il plot spazio-temporale è semplice: al detective Bullit viene chiesto di sorvegliare un testimone speciale, che al procuratore serve per incastrare una banda di mafiosi e per fare carriera politica. Nella 48 ore che seguono, accade di tutto. In particolare una successione di micro e macro eventi, personali e pubblici, che Yates scandisce con puntigliosa descrizione dei rumori e dei silenzi che attraversano la vita del detective.

Ancora tempo e ancora due giorni di scansione temporale sono l'ingrediente di un altro western camuffato, «48 ore» di Walter Hill (Cic Video). Dove un poliziotto dà la caccia ad un evaso aiutato da un detenuto. Anche in «Ispettore Callaghan: il caso Scorpion è tuo» di Don Siegel (Warner Home Video), l'azione è condizionata dal tempo: quello concesso dall'ultimatum del criminale alla polizia. Il prototipo di questa concezione narrativa, va cercato altrove. Negli splendidi esempi di «Quel treno per Yuma» di Delmer Daves (Columbia Home Video) e «Mezzogiorno di fuoco» di Fred Zinnemann (Multivision e Nuova Eri, un po' difficili da trovare, ahimè). Dove l'idea dell'incedere, del senso profondo di morte, di cambiamento o di redenzione, che ne è componente essenziale come accade anche negli altri film citati, è espressa chiaramente. Ed è strettamente legata alla minuziosa riflessione sulla solitudine dell'uomo. Perché questo in fondo è il concetto tempo: la somma di istanti che separano ciò che vorremmo essere da ciò che realmente siamo o saremo.

Anche l'hard mette in scena il tempo. Senza porsi troppe domande o cercare filosofiche ragioni. In «Millennium» di J.F. Romagnoli (Preziosa) lo fa viaggiando nella realtà virtuale alla ricerca dell'amor perduto. Che è Selen. Un'attrice che da mesi annuncia il suo ritiro dalle scene. A dimostrazione che la nozione di tempo è un concetto relativo.

Lunedì riposo ♦ Antonin Artaud e Marco Palladini

Il silenzio del serial killer di nome Rosas



STEFANIA CHINZARI

Si tratta di dieci lettere, indirizzate all'amico Jean-Louis Barrault fra il 1935 e il 1945. Piccolissima cosa nell'infinito epistolario di Artaud, ma testimoni di alcune tra le più profonde e dilanianti istanze del suo essere, della sua rivoluzionaria poetica. A cominciare da due passaggi: «Devo trovare una cosa preziosa; quando l'avrò in mano potrò automaticamente realizzare il vero dramma, che devo fare. Forse non si tratta del teatro sul palcoscenico» mandato a Barrault da Città del Messico; e dal terribile «Non ho teatro né scena, se non quelli dell'inconscio e del cuore» spedito dalla solitudine di Rodez - entrambi ineluttabili transiti della ricerca palinogenetica del teatro prima e dell'assunzione poi di quel divenire uomo-teatro che tanto contribuirà al suo mito. Prezioso, nel

volumetto «Vivere è superare se stessi» appena pubblicato da Archinto (che riprende le lettere pubblicate nelle «Oeuvres complètes») il contributo di Enrico Badellino, cui si devono anche l'introduzione e il nutrito apparato di note. Sul tutto, una perplessità. È corretto pubblicare un libro di «Lettere a Jean-Louis Barrault 1935-1945», come recita il sottotitolo, in cui le suddette lettere si fermano a pagina 47 e in cui da pagina 51 a pagina 137 si racconta la dettagliatissima biografia di quell'indiscusso genio che fu Artaud? È onesto che un libro così concepito costi 24mila lire?

Giriamo pagina. E casa editrice. Per brevemente segnalare il nuovo testo di Marco Palladini, «Serial Killer», pubblicato da Sellerio, con densa prefazione di Franco Cordelli. Due uomini, una cella d'isolamento nel braccio della morte di un carcere. L'immaginazione, così forte-

mente condizionata dal cinema americano, corre veloce a Hannibal Lecter-Anthony Hopkins e alla detective Jodie Foster del «Silenzio degli innocenti». Anche qui il serial killer Rosas e il suo interlocutore, un ricercatore che era il fidanzato di una delle centinaia di vittime brutalmente assassinate da Rosas, siedono uno di fronte all'altro, scrutandosi a vicenda, frugando l'uno nella mente dell'altro, addividendo all'inevitabile osmosi, profilando la tragedia ultima e inconfessabile. Ma qui, che siamo a teatro o, meglio, ancora sulla pagina scritta di un testo la cui lettura consigliamo a chiunque, nella clausura scabra e sobria della scena, l'assommo uomo sano versus uomo malato assume la vertigine di un teorema filosofico, la spirale di una discesa esistenziale negli inferi dell'umana esistenza.

È un mitomane, Rosas, o ne ha davvero massacrato quattro-

cento di vittime, vantando peraltro di averle stuprate, dilaniate, divorate e straziate nei modi più crudelmente fantasiosi? E quel R.S. è davvero soltanto un ricercatore animato dal desiderio di capire e offuscato dal desiderio di vendetta, o non è che i due stanno in paradossale bilico sull'orlo confuso di un abisso comune?

Impietoso, astuto, perverso, Rosas la macchina della morte avviluppata e mostruosamente affascinante il lettore. Le sue fulminanti battute, il suo tragico andirivieni tra la vita e il delitto, l'incalzante e ipnotico elencare sevizie e fantasiose uccisioni alternato alla freddezza opaca e affilata di chi si professa innocente e puro, malgrado tutto, a causa di tutto, costruiscono un personaggio di notevole impatto anche drammaturgico, confermando Palladini autore di rilievo, profondo indagatore del triangolo vita-sesso-morte.

BIENNALE TEATRO

IL PROGRAMMA DI VENEZIA

Si è conclusa ieri con la prima nazionale del «Combattimento» della Raffaello Sanzio dai Madrigali di Monteverdi la prima tornata di appuntamenti della Biennale Teatro. Il calendario si aggiorna adesso a luglio (il 10 e 11) con il «Progetto Otello» messo a punto dal regista lituano Edmuntas Nekrosius a conclusione di un intenso periodo di lavoro sulla tragedia shakespeariana concentrato sul terzo e quinto atto. Ancora Shakespeare riveduto, tradito e riletto da Fanny & Alexander (dal 13 al 15) che interpretano «Romeo e Giulietta e ultra» come una storia di figure teatrali e di doppi. Dopo la pausa di agosto, il programma stilato da Giorgio Barberio Corsetti ospita Krystian Lupa, regista dello Stary Teatr di Cracovia, che porta in Italia «I fratelli Karamazov» (7 e 8 settembre), seguito da un altro gruppo italiano della nuova generazione, Teatrino Clan-destino con la nuova produzione, «Hedda Gabler» da Ibsen; e da un'incursione nel «nouveau cirque» con il doppio appuntamento affidato a «Et après on verra bien...» di Guy Allouche e «Fila» di Laszlo Hudi, due lavori per apprezzare il rinnovamento scenico che nell'ultimo decennio in Francia ha portato il circo dalle parti del teatro e della danza, progetto artistico che presuppone drammaturgia e coreografia senza rinunciare all'arsenale di tecniche ed effetti, di centralità del corpo e forte spettacolarità che da decenni fanno del circo un'arte unica. Paralleli agli spettacoli, i laboratori affidati a Nekrosius, agli artisti del circo e a Armando Punzo.

TEATRI INDIPENDENTI
IN FESTIVAL A ROMA

Cinque giorni di incursione teatrale negli spazi aerei e sotterranei di un ex forte militare del 1800, da 14 anni occupato e autogestito, meglio conosciuto come centro sociale Forte Prenestino. Si chiama «Il meraviglioso che vorremmo incontrare» ed è in programma dal 21 al 25 giugno: 5 giorni di teatro, danza, performance, dibattiti nel segno e nel nome dell'indipendenza e dell'autonomia progettuale, in arrivo da tutta Italia.

news

