

giovedì 2 agosto 2001

in scena

rUnità 19

taccuino

**MARINA FOR PRESIDENT**

Marina Berlusconi e Giampaolo Letta sono stati nominati rispettivamente presidente e vicepresidente della Medusa Film. Lo ha ratificato il cda della società di distribuzione cinematografica.

**ERRATA CORRIGE**

Nell'articolo di Luigi Pestalozza «Paesaggi sonori al G8: così la musica colta riscopre l'impegno» apparso ieri sull'Unità un refuso ha rovesciato il senso di una frase. «Se non a caso questi compositori rippongono l'impegno, come i molti di cui non condividono l'apertura», ovviamente doveva essere «come i molti con cui condividono l'apertura...».

## LE IMMAGINI SULL'UCCISIONE DI CARLO GIULIANI: LA LEZIONE DI BLOW-UP

Roberto Gorla

Si dice che le immagini siano, per loro natura, obiettive, perché raccontano esattamente le cose come sono. Così dicendo si dimentica però che nelle immagini sono connessi anche due punti di vista, che possono limitarne l'oggettività. Un punto di vista tecnico, che è quello dato dal campo visivo e dall'angolazione del mezzo che ha raccolto le immagini rispetto alla posizione dei fatti, ed un altro punto di vista, umano, che è quello di chi ha puntato l'obiettivo privilegiando, per necessità o per scelta quella certa angolazione, quel certo campo visivo e quel certo momento. Separare il fatto dal punto di vista nelle immagini è ancor più complicato che nelle parole. Le immagini quando mentono lo fanno molto meglio delle parole e quando dicono «ecco le cose sono andate così, lo puoi vedere

con i tuoi occhi» dissentire appare arduo. Un'opinione costruita sulle immagini nasce molto più solida di un'altra costruita sulle parole, anche quelle del più attendibile dei testimoni. Diversi anni fa il quotidiano inglese «The Guardian» fece realizzare uno spot dove un uomo d'affari londinese, nella tradizionale «mise» a base di abito scuro, bombetta e ventiquattrore, esce da un edificio e si avvia lungo il marciapiede. Un ragazzo, nella tradizionale «mise» del poco di buono, gli si lancia contro e lo atterra. I fotogrammi si fermano sul commento di una voce fuori campo che dice «Da questo punto di vista avete assistito ad un'aggressione». Le immagini ripartono, ma questa volta riprende da un'altra angolatura e ci mostrano il gentiluomo inglese passare sotto un carico sospeso che sta per tra-

volgerlo. Il «poco di buono» gli si lancia addosso salvandogli la vita. La voce fuori campo commenta: «Da quest'altro punto di vista, però le cose appaiono un po' diverse». E conclude con: «The Guardian. Il punto di vista dei fatti». Si dice: «un'immagine vale più di mille parole». Confidiamo a tal punto in questo concetto che tendiamo ad attribuire alle immagini un valore smisurato. Nonostante qualche volta l'istinto ci induca a diffidare, finiamo per credere solo a ciò che vediamo. Le due diverse riprese fotografiche della morte di Carlo Giuliani a Genova riconducono, seppur in maniera tragica, alla campagna del Guardian. La prima mostra un ragazzo, vestito alla «poco di buono», che tenta di lanciare un estintore ad un ragazzo vestito in maniera rassicurante, il quale reagisce sparandogli. La secon-

da ripresa, fatta da un altro angolo, mostra che l'estintore, in realtà, è stato lanciato attraverso il lunotto della camionetta dal «ragazzo per bene», il quale impugna la pistola già prima che il «poco di buono» raccolga l'estintore. Sono stati sufficienti il semplice cambio di campo di un obiettivo e lo scarto di pochi secondi fra lo scatto di due otturatori diversi ed ecco che le immagini ci propongono una nuova interpretazione dei fatti. Quasi nessuno dei mezzi d'informazione che hanno divulgato le prime fotografie della morte di Carlo Giuliani hanno diffuso anche le seconde. Per lo più si sono limitati a riferirne a parole. La domanda non è quanto il nostro giornalismo sia lontano dal giornalismo alla «The Guardian», ma quanto sia lontano dal giornalismo.

pol-spot



A fianco, una scena del film «Final Fantasy». Qui sotto, la regista Antonietta De Lillo e i due piccoli protagonisti del suo film «Non è giusto».

# Locarno, due bimbi italiani in gara

Sono gli interpreti del film «Non è giusto» diretto da Antonietta De Lillo

Michele Anselmi

ROMA «Forse me ne vado in collegio!», sibila la bambina. «Sei stata cattiva?», domanda il bambino. «No, è che qui c'è troppa confusione», replica lei. È una scena di «Non è giusto», uno dei tre film italiani in concorso a Locarno (gli altri due sono «Alla rivoluzione sulla Due Cavalli di Maurizio Sciarra e «Il servizio di Alberto Rondalli»). Un titolo «dalla parte dei bambini», benché non si parli di pedofilia, incesto, ordinarie botte o esistenze marginali, ma di comportamenti genitoriali più sottili e indecifrabili. Quelli che Antonietta De Lillo definisce «le ferite inconsapevoli inferte dagli adulti ai loro figli». La regista napoletana ha 41 anni, due figlie, Carolina ed Elisabetta, avute da due uomini diversi, una vita normalmente incasinata. Nel 1985 esordì con un bel film, «Una casa in bilico», che romanzava la strana convivenza di tre anziani, soli e incupiti, decisi a vivere sotto lo stesso tetto per tenerci compagnia. Sedici anni dopo - nel frattempo ha firmato un altro lungometraggio e vari videoritratti - ha voluto raccontare una storia di bambini, pescando appena un po' nel proprio vissuto e applicando al suo film, senza troppa reverenza, la lezione stilistica di Vittorio De Sica. Anche qui, insomma, «i bambini ci guardano», ma il tono generale è più leggero, diaristico, a tratti fiabesco, per alcuni versi indulgente. Pre-mette la regista: «Il mondo degli adulti è come un castello di sabbia, le cui fondamenta si reggono a malapena. E allora quali spazi si offrono ai bambini perché possano conservare l'integrità della loro esistenza? Quali possibilità sopravvivono all'incoscienza prevaricazione esercitata dai genitori, non importa se per eccesso di protezione o per umana distrazione?».

Detta in breve, «Non è giusto» resoconta l'incontro casuale di due ragazzini, Valerio e Sofia, 12 anni lui, 11 lei, figli di genitori separati, in procinto di passare le vacanze coi loro padri. Siamo a Napoli, in agosto. Valerio vive diviso tra l'Italia e la Svezia, Sofia è il frutto di una seconda unione. E se i loro papà quarantenni appartengono a classi sociali diverse (l'uno fa l'avvocato, l'altro lo sfigato), un'identica condizione esistenziale sembra accomunarli: sono fragili, immaturi, irresponsabili. Quasi impotenti di fronte alle sgruolate telefoniche delle rispettive ex mogli, madri lontane e odiose. È in questo contesto che i due bambini stringono una solida alleanza, forse riscaldata da un'inconfessata attrazione fisico-sentimentale: si sottraggono al caos familiare che li circonda, provano a ribellarsi un po', mettendo alla berlina le goffe menzogne dei grandi, per essere padroni dei propri destini.

«Scrivendo il copione, sono partita dalla confusione che sento attorno a me. E poi ho scelto il punto di vista dei bambini. Mia figlia Carolina, che ha 11 anni, ha fatto un po' da collaboratrice occulta. Anche il titolo l'ho rubato a una sua frase. È una spettatrice severissima, il suo unico commento, dopo aver visto il film, è stato: «Secondo me piace». Spero abbia ragione». Girato in due mesi su supporto digitale, non solo per risparmiare ma anche per aderire a uno

stile flessibile e leggero, il film - producono Megaris e Mikado, grazie a un Fondo di garanzia statale - non era dispiaciuto ai selezionatori veneziani. Ma, tardando la loro risposta, Antonietta De Lillo ha accettato volentieri l'invito locarnese. «È un festival quieto, frequentato da molti giovani, poco esposto alla frenesia giornalistica. M'è sembrato il contesto ideale per presentare il mio film», confessa la regista. Che ha dedicato «Non è giusto» ai suoi genitori, persi di recente l'uno dopo l'altro: «Mamma e

papà erano fantastici. Sono rimasti insieme fino alla fine, amandosi e rispettandosi. Non sarei potuta essere una figlia più fortunata». Non così fortunati sono invece Valerio e Sofia, incarnati sullo schermo (ci sono voluti qualcosa come 800 provini prima di trovarli) dai piccoli Daniel Prodòmo e Maddalena Polistina: istintivi ma pronti a imparare a memoria anche tre pagine di dialoghi al giorno, per nulla timorosi nel confronto con attori professionisti come Valerio Binasco, Antonio Manzini, Lucia

Ragni. «Con loro non ci sono stati problemi, li ho trattati esattamente come gli altri, rispettandoli, chiedendo all'occorrenza consigli sulle battute, ma senza viziarli», spiega la regista, e vai a sapere se nel suo comportamento sul set non abbia trasfuso qualcosa dell'esperienza materna. «Forse. Credo che quando un bambino pronuncia una frase come «non è giusto» bisogna ascoltarlo attentamente. Non si tratta di esaudire ogni capriccio, ma di provare a capire, senza trincerarsi dietro la formula «lo faccio

per il tuo bene», che spesso legittima le azioni più orribili ai danni dei figli». Avrete capito che il cinema, per lei, non è un amore totalizzante e indiscutibile, bensì un mezzo per indagare nei rapporti umani, per guardare dentro se stessa. «In effetti - ammette - non mi sento cinefila. Non sono onnivora. Il cinema mi serve per raccontare ciò che osservo e mi ferisce. Sarà perché nella vita mi sento spesso impotente. Fare un film è un modo come un altro per non soccombere».

### lo schermo in piazza

## Apri con «Final Fantasy» il festival di Irene Bignardi

Chissà come reagirà la platea di Piazza Grande (mica bruscolini, ogni sera tra le 8 e le 10 mila persone) alla «provocazione» orchestrata dalla nuova direttrice del festival di Locarno? Irene Bignardi ha pensato bene, infatti, di piazzare stasera in apertura quel «Final Fantasy» che suggella l'estrema contaminazione tra videogioco interattivo e cinema hollywoodiano. Suonerà come una bestemmia in un festival cinefilo e dotto, che se ne infischia della mondanità, poco apprezza i blockbusters americani e guarda al sodo, o stuzzicherà per paradosso la curiosità dell'esigente e cosmopolita platea, dedicata al fischio facile ma non insensibile al fascino delle operazioni ardite? Trattasi infatti, per chi non lo sapesse, del «primo e unico film digitale con attori virtuali»: pare ci siano voluti

160 milioni di dollari per realizzare questo miracolo tecnologico che il giapponese Hiro-nobu Sakaguchi, forte del successo planetario arreso all'omonimo gioco da playstation, ha allestito con forte senso della sfida estetica. Anche il titolo, benché ripreso dal fortunato video-game, suona come un ambizioso proclama: condensare in una favola futuristica, dalle risonanze mistico-filosofiche, tutta la cine-fantascienza degli ultimi anni. Da «Alien a Starship Troopers, da Blade Runner a Judge Dredd, da Terminator a L'esercito delle 12 scimmie, ma usando attori virtuali, disegnati al computer, che però sembrano veri, in carne e ossa, dal fruscio dei capelli alla barba di un giorno: ad esempio, l'eroina Aki Ross,



medico e brillante scienziato, è un mix tra Gabrielle Anwar e Bridget Fonda, mentre il valoroso combattente Gray Edwards sembra la controfigura di Ben Affleck. Eppure, a fronte del prodigio visivo in chiave fantascientifica, ci si chiede a chi si rivolge un siffatto spettacolo: solo ai 33 milioni di ragazzi e «navigatori» che nel mondo, dal 1987 a oggi, hanno acquistato il videogioco, ascendendo la fortuna? Probabilmente sì. E vedendolo viene da pensare che la strabiliante tecnica usata finisce col mangiarsi la storia da raccontare, in no-

me di un miracolo produttivo - il virtuale - che azzeri il fattore umano, la presenza degli interpreti (stimulati perfettamente, quasi clonati), il loro muoversi pur all'interno di effetti speciali sempre più digitalizzati. Ma per fortuna Locarno 2001 non è solo «Final Fantasy». Anzi, confermando la sua vocazione umanistica e sperimentale (se possibile non punitiva), il festival svizzero sfodera un menù sostanzioso di ben 101 film, neanche fosse la celebre carica di sneynaya. Tra anteprime in Piazza Grande («The Score» con la coppia De Ni-



mi.an.

# Com'è umana questa eroina fatta di pixel

Massimo Cavallini

MIAMI Niente super-compensi in danaro, niente capricci. Niente liti con il regista, niente vacanze, niente malattie. Niente rivendicazioni individuali o collettive, niente scioperi. E, ancora: niente agenti, niente risse per l'ubicazione, ed il format, del proprio nome nei titoli di credito. Niente trucatori, niente «makeup specialists» chiamati alla - non di rado impossibile - missione di celare rughe e cellulite. Niente chirurghi pagati per superare, a colpi di bisturi, la linea oltre la quale neppure al miglior estetista o al miglior massaggiatore è dato procedere. Niente «personal trainers» pronti a rassodare, almeno temporaneamente, addominali inflacciditi dal tempo. Anzi: niente tempo, niente vecchiaia, niente pelli che si raggrinziscono e muscoli che s'afflosciano. Niente ispirazioni che

svaniscono sotto i riflettori, niente stanchezza, niente isterie e niente depressioni. Niente di niente. Solo «pixels». Tanti pixels, migliaia e migliaia di pixels che, opportunamente maneggiati, possono a volontà estrarre, dalla costola d'un qualunque computer, un attore, due attori, tanti attori. Belli, bravi, immortali, riproducibili all'infinito e, quel che più conta, del tutto gratuiti...

Di questo è fatto il sogno, o la fantasia finale, d'ogni produttore hollywoodiano. E proprio così - «Final Fantasy. The Spirits Within» - si chiama il film che di questo sogno rappresenta, a detta degli esperti, il più concreto prodotto. O addirittura, come qualcuno non esita a sostenere, la pratica (e, per l'appunto, «finale») realizzazione. Il titolo è, in verità, quello d'un videogioco che - inventato nella preistoria della rivoluzione tecnologica dal giapponese Hironobu Sacaguchi - è in

questi anni diventato materia di culto. Ma assai probabile che proprio per questo sia stato scelto: per segnalare al mondo un punto d'arrivo e, insieme un punto di partenza. Ovvero: l'epocale nascita dell'attore digitale. Il primo film recitato esclusivamente da protagonisti in tutto simili ad esseri umani, ma fatti di pixels.

Con quali risultati? Uscito una ventina di giorni fa negli Stati Uniti, «Final Fantasy» ha fin qui avuto un successo di pubblico appena discreto (incassando poco più di 30 milioni di dollari). E la sua qualità artistica è, per usare un eufemismo, del tutto trascurabile. Ma è stato egualmente accolto dai critici con l'attenzione riservata agli eventi storici. Oggetto di tanta curiosità: la qualità dell'immagine, il suo umano realismo. O meglio: l'ovvio desiderio di scorgere dietro gli sguardi fatti di pixels della protagonista della storia - la bella e coraggiosa dottoressa Aki

Ross - qualcosa che assomigli a dei sentimenti o, se si preferisce, alla presenza di un'anima. Poiché proprio questo - dare un'anima ai suoi attori virtuali - è stato lo sforzo che il loro creatore, Andy Jones, ha compiuto, in due lunghi anni di lavoro, nei suoi laboratori di Honolulu. Missione compiuta? Gli spettatori risponderanno a questa domanda. Di certo non c'è per il momento che un paradosso: per dare fisica «umanità» ai suoi personaggi, Andy Jones ha dovuto cercare non la perfezione, ma l'imperfezione: verruche, nei, porri, piccole rughe. Ovvero: ha dovuto mettere in risalto proprio quei difetti che, di norma, i makeup specialists degli attori in carne ed ossa cercano, talora disperatamente, di nascondere...

Quanto agli affetti, alle passioni, ai moti dell'anima ed ai trasporti del cuore, o a tutto ciò che, come vuole un luogo comune, si riflette nello «specchio degli occhi»,

chissà. Forse ha ragione George Lucas - il regista a cui la storia attribuisce la creazione del primo personaggio non umano completamente creato al computer (il Ja Ja Bink di «Star Wars») - quando perentoriamente afferma che l'«attore digitale» non esiste, né può esistere. O forse no. Forse l'attore digitale esiste davvero. Forse, anzi, è già tra noi. E presto anche lui, come David, il robot bambino di «Artificial Intelligence», comincerà a chiedere al pubblico, con tutta la forza dei suoi pixels, d'essere finalmente amato. Anzi, proprio per essere amato, anche lui, come David (e come Pinocchio) cercherà, e infine troverà, la fata turchina capace di trasformarlo, a prezzo dell'immortalità, in un «vero» divo.

Con tutti i suoi capricci, le sue rughe, la sua paura d'invecchiare, il suo terrore di non piacere. Ed anche, ovviamente, con il suo conto in banca.