

La Polemica

«CELENTANO TROPPO SUPERFICIALE SUI GAY»
GRILLINI ATTACCA IL SERMONE DI ADRIANO

Adriano Celentano ha affrontato «con tanta superficialità» l'argomento gay. Lo dichiara Franco Grillini, deputato Ds e presidente onorario di Arcigay, al giornale online Diario21. «Celentano ha detto che il Papa è rock? Non è vero che Ratzinger ha aperto ai divorziati, anzi è stata ribadita l'intransigenza della Chiesa sulla comunione ai divorziati. Inoltre, quando ha parlato di gay, Celentano ha detto "gli omosessuali mi stanno simpatici però il matrimonio dei gay non va bene" e, tirando fuori questa cosa della



lentezza, li ha addirittura definiti "pietrificati", criticando anche Zapatero». Grillini non è d'accordo e invita Celentano «a rimanere sul territorio patrio, nazionale, dove stiamo proponendo i Pacts e, quindi, a occuparsi dei patti civili di solidarietà e dei diritti delle coppie di fatto». Secondo il parlamentare le discriminazioni nei confronti degli omosessuali ci sono ancora e sono quotidiane. Alla domanda se allora i gay sono rock e Celentano è lento, Grillini risponde che la distinzione di Celentano non gli piace: «Io non do al termine "lento" e al concetto di lentezza un significato negativo, anzi, rivendico lo spazio di essere lento, per cui sono lento e me ne vanto, perché viviamo in un mondo dove tutto è veloce, brutalmente rapido, dove in televisione il ragionamento è stato sostituito dagli slogan, da frasi fatte e da frasi da bar».

CINEMA Angelina Jolie con le curve e i panni, attillati, dell'audace archeologa del videogioco Lara Croft, è solo il caso più eclatante: oggi più di prima l'industria cinematografica saccheggia le avventure di eroine ed eroi creati al computer. Perché conviene

di Roberto Arduini



Angelina Jolie come Lara Croft; sotto un'immagine della serie del videogioco «Final Fantasy» uscito anche in versione cinematografica

Cosa dite se vi racconto di una splendida archeologa americana che ha una settimana di tempo per bloccare una setta di spietati criminali e, con l'aiuto del padre, viaggia dalla Cambogia alla Siberia alla ricerca di indizi? Vi ricorda un film con Angelina Jolie? No, è un videogioco. E se vi parlo di una squadra speciale inviata in una base

Hollywood non inventa, gioca

sotterranea per investigare su un virus che ha ucciso tutti i ricercatori e che si ritrova a dover scappare dagli zombie? Vi ricorda un film con Milla Jovovich? No, è sempre un videogioco. Si potrebbe andare avanti ancora per molto. Ma il messaggio è chiaro: Hollywood pesca a piene mani dai videogiochi. È una storia vecchia, ma mai come in questa stagione la cosa si fa seria. Il motivo è che i videogiochi non sono più le stanghette di Ping, le palline di Pac Man o i gorilla di Donkey Kong, che spopolavano negli anni '80. I videogame di oggi sono produzioni milionarie, con un battage pubblicitario capillare, con registi e doppiatori, disegnatori e animatori di grido, storie da far invidia, colonne sonore che potrebbero essere eseguite a Santa Cecilia e soprattutto una computer grafica che rasenta la realtà. Aggiungeteci una protagonista femminile con tutte le cosine a posto e il cocktail è pronto. I produttori di Hollywood devono solo pagare il drink e mescolare bene con attori bellucci. Il resto c'è già. Nel pacchetto è compreso anche il pubblico, cioè gli appassionati del videogioco, che per nulla al mondo si perderebbero un film sul loro gioco preferito. Almeno, finora è proprio questo

che i produttori americani hanno fatto, con alti e bassi al botteghino. Un esempio? *Tomb Raider* del regista Simon West con Angelina Jolie appunto, uscito nel 2001 e poi replicato. Ma abbiamo divagato troppo. Andiamo con ordine. Quelli che sono chiamati «cine-games» ormai spopolano in tutto il mondo. Il primo fu *Super Mario Bros* del lontano 1993, con Bob Hoskins nei panni dell'idraulico Mario, ispirato all'omonimo videogame. Si cita spesso anche *Tron*, film della Disney dell'ancora più lontano 1982, ma in quel caso la direzione fu opposta: il film generò ben due videogiochi. Entrambi i film, comunque, non riscossero molto successo.

I videogame hanno produzioni milionarie con pubblicità, registi, disegnatori, storie avvincenti e fan pronti a fiondarsi in sala



Ma le potenzialità c'erano già tutte. L'ingrediente per il cocktail giusto furono le curve di Lara Croft. Nel 1996 uscì il primo capitolo di una serie che ne conta ora ben sei (più cinque espansioni). Fu una rivoluzione per il mondo dei videogiochi: una grafica finalmente tridimensionale e vicina alla realtà, la visuale in terza persona e una protagonista tutta curve dal forte carisma e dalle abilità atletiche notevoli. La bella archeologa fece impazzire i maschietti correndo e combattendo in pantaloncini e canottine.

Il successo del gioco fu consacrato con le successive uscite. L'evoluzione naturale fu vedere Lara Croft in carne e ossa, con quei calzoncini e quella canottiera riempiti dalle curve della Jolie. Il film non era un granché, ma andarono tutti a vederlo... E videro anche il secondo. Dopo di lei, ci fu una serie continua di «cine-games»: *Resident Evil*, *Wing Commander*, *Mortal Kombat*, *Street Fighter*, *Final Fantasy*. Ognuno aveva la sua bella eroina e alcuni ebbero anche dei sequel. L'ultimo della lista merita però una considerazione a parte. Dei dodici capitoli del videogioco *Final Fantasy* usciti su Pc, Playstation e Game Boy, il film aveva praticamente so-

Guerriero, pericoli, Lara Croft con la Jolie ha segnato la svolta del genere: anche Bill Gates fiuta l'affare e arriveranno altri film

lo il nome, ma le animazioni furono veramente strabilianti. Il cast era composto non da persone in carne e ossa ma dai pixel della computer grafica. La differenza tra realtà e virtuale era difficile da notare. Purtroppo, la trama lasciava da parte alcuni aspetti poco approfonditi. E in futuro? Mettiamoci comodi in poltrona perché la moda non sembra destinata a sopirsi. È uscito a fine luglio *Alone in the Dark* e sono in lavorazione il sequel di *Final Fantasy*, *Legend of the Crystals* e molti altri: *Deus Ex*, *Doom*, *Far Cry*, *Silent Hill* e *Metroid*. Uwe Boll, regista di *Alone in the Dark* e *House of the Dead*, ha già acquisito i diritti per nuovi adattamenti di videogiochi, tra cui annoveriamo *Bloodrayne*, *Dungeon Siege*, *Hunter: The Reckoning*. La torta è tanto ricca che ci si è tuffato anche Bill Gates. La Microsoft ha deciso di cavalcare il successo dei suoi videogiochi *Halo* e *Halo 2*. Per portare sullo schermo le avventure di Master Chief, il protagonista di *Halo*, e della sua truppa di guerrieri impegnati a combattere per la salvezza dell'umanità, la casa di Redmond ha preteso dalle major di Hollywood 5 milioni di dollari, più il dieci per cento dei primi incassi al botteghino.

REGISTI Da oggi a «France Cinema» a Firenze tutti i film del maestro del «cinema di conversazione». E un libro pieno di interviste Rohmer si confessa: «Sono solo un dilettante d'amori e commedie»

di Aldo Tassone *

In attesa di una nuova «vague», il cinema francese continua a puntare su un formidabile trio di simpatici ottantenni: Alain Resnais, Eric Rohmer, Claude Chabrol. Sempre sulla breccia: Resnais prepara un singolare adattamento di un'operetta delirante di Kurt Weill, *Lo zar si fa fotografare!*; Eric Rohmer (ottantacinque anni appena compiuti) si accinge a girare il suo venticinquesimo film (*Gli amori di Astrea e Celadon*), una storia «pastorale» ambientata nella Gallia preromana, tema la «fedeltà» in amore. Per festeggiare l'ottantacinquesimo genetliaco di Eric «il monaco» (ma un monaco «libertino» nell'immaginazione, direbbe Buñuel), il festival fiorentino «France Cinéma» gli consacra una retrospettiva integrale (curata da Françoise

Pieri, circolerà in altre sette città italiane), che si tiene da oggi a domenica ed è accompagnata da un volume di interviste inedite con il regista, i collaboratori, gli amici (Claude Chabrol); pubblicato dall'editore fiorentino Aida, il libro è introdotto da un illuminante saggio di Joël Magny. Dalle conversazioni inedite (raccolte dal sottoscritto in trent'anni di amichevole frequentazione) emerge un Eric Rohmer decisamente accattivante anche sul piano umano. Con invidiabile modestia, confessa di considerarsi «un eterno dilettante». Evita ogni forma di mondanità perché «il pubblico vuol vedere i film, non gli autori». In un'indipendenza che tutti gli invidiano, continua a scrivere (e girare) da solo dei racconti classicamente strutturati («moralisti») li definisce tra l'ironico e il polemico, con un'équipe ridotta al minimo: un operatore, un fonico, un as-

sistente, inventandosi attori sempre nuovi che dirige magistralmente. Questo originale, raffinato «cinema della conversazione» è diventato un genere, il genere Rohmer. «Il mio ambito di ricerca - riconosce - è limitato: i giovani, l'indagine dei sentimenti; non sono portato per la tragedia, sono un modesto autore di commedie...». Queste commedie, pervase da una sottile ironia, non sono destinate a una «élite» («che significa élite?») ma a «tutti gli spettatori capaci di pensare, non ho nulla contro il cinema popolare». Non sopporta la moda. «Un artista deve preoccuparsi solo di creare qualcosa di bello che resta al tempo: chi è troppo immerso nel presente è moderno solo per un periodo molto breve. La moda si «demoda» terribilmente». Riconosce che Godard «ha avuto il merito di accogliere molto bene la modernità, e viceversa», «il fatto

però di voler distruggere la narrazione è stato anche il suo male, perché il cinema rimane un'arte figurativa legata al racconto». Tra i contemporanei, l'autore francese cui si sente più vicino era Truffaut: «François non ha mai avuto l'ambizione di cambiare il cinema, di fare dei capolavori, ma ci ha dato un'opera varia e coerente, veramente riuscita». Allievi? Meglio non averne: «Quelli troppo succubi non sono dei creatori, e i migliori si ribellano. E poi io sono solo un modesto artigiano, i maestri sono Murnau, Renoir, Rossellini, Antonioni...». Rivalutazioni? Eric von Stroheim: «uno dei grandi geni del cinema, ingiustamente dimenticato anche dalla Nouvelle Vague, ahimè!». *Informazioni e calendario sul festival sul sito www.francecinema.it.*

* direttore di France Cinema



Erich Rohmer sul set di «Perceval» nel '78