



## Lara Croft - Tomb Raider (2001)

**La Lara Croft dei videogiochi diventa Angelina Jolie: effetti speciali e poco più.**

Un film di Simon West con Angelina Jolie, Iain Glen, Noah Taylor, Daniel Craig, Jon Voight, Richard Johnson. Genere Avventura durata 100 minuti. Produzione USA 2001.

Lara Croft gira il mondo per trovare una reliquia che consente di controllare il flusso del tempo. Dovrà farlo prima che ci riescano gli Illuminati.

**Marianna Capi - [www.mymovies.it](http://www.mymovies.it)**

Lara Croft, archeologa e fotografa, di nascita nobile e animo avventuroso, si muove per il mondo alla ricerca di una reliquia che consente di controllare il flusso del tempo, se usata secondo una precisa congiunzione astrale. Sulle tracce del triangolo magico da ricomporre ci sono anche gli Illuminati, una setta criminale ansiosa di far inginocchiare il mondo ai propri piedi.

Firmato dal Simon West di 'Con Air', 'Lara Croft: Tomb Rider' è senza dubbio uno dei migliori film tratti da un videogioco di culto e va ad aggiungersi a pochi altri casi, come 'Resident Evil' o 'Silent Hill'.

Tra i difetti di sceneggiatura pesa la scarsa cura nel dialogo, mentre si è portati a scusare un plot essenziale e talvolta confuso, poiché c'era da aspettarselo e poiché il centro del film, il suo corpo e il suo cuore, è tutto nella figura che gli dà il titolo, ovvero nel personaggio di Lara Croft.

Angelina Jolie, nell'impersonare la prima eroina femminile di un videogame, non manca di nulla. Sexy e atletica, sincera figlia affezionata (nel film il genitore è Jon Voight, il suo vero padre), indossa, per giunta, con impeccabili risultati i feticci dei fans del joystick, cioè tutti i completini richiesti dalle numerose ed esotiche ambientazioni, dal set da giungla a quello per la corsa sui ghiacci.

Nonostante gli effetti speciali spadroneggino, al punto che alcune sequenze arrivano ad assumere tempistiche fastidiose perché giustificate solo dallo sfoggio di virtuale, la Jolie si è messa in gioco riducendo al minimo l'impiego di controfigure e assicurandosi delle ferite assolutamente reali.

Ma, ai nostri occhi, le acrobazie le riescono tutte al primo colpo ed è un peccato, perché il bello del gioco, in fondo, è tutto nei tentativi.