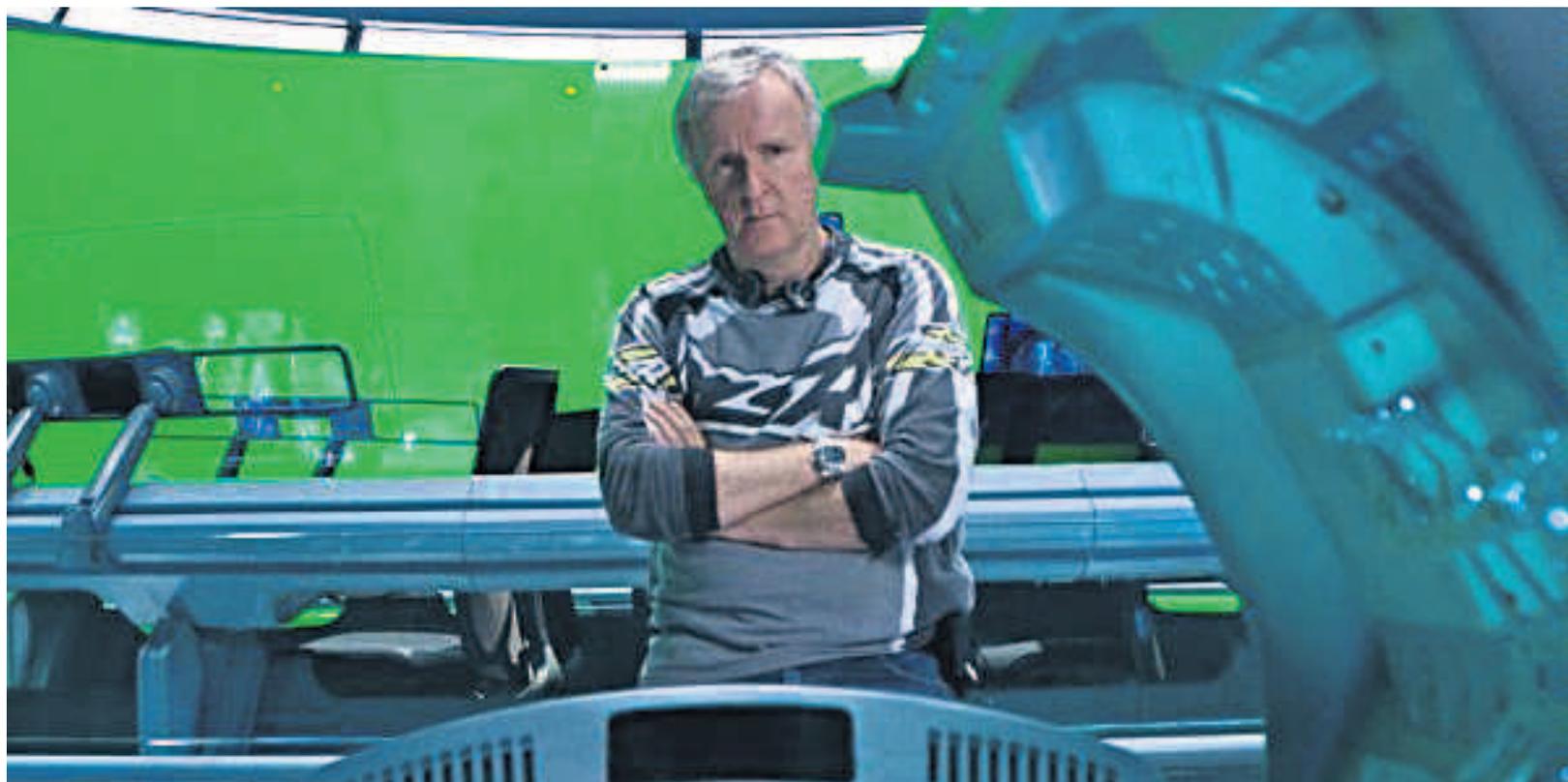


## CINEMA &amp; TECNOLOGIA



**Visionario** Il regista James Cameron sul set di «Avatar»

→ **L'anteprima** Dodici anni dopo «Titanic» il nuovo film del regista: un delirio di effetti speciali

→ **Futuribile** Rivoluzionario e d'avanguardia, la pellicola rappresenta l'estrema frontiera del 3D

# «Avatar»: la folle terza dimensione di Cameron

Un'avventura pazzesca in cui dei marines-avator giganti si ritrovano tra i misteriosi nativi di un pianeta chiamato Pandora... il nuovo Cameron è in 3D, e sposta molto in avanti il rapporto tra pubblico e grande schermo.

**ALBERTO CRESPI**

ROMA  
spettacoli@unita.it

Così parlò James Cameron: «La fonte di ispirazione di *Avatar* sono tutti i libri di fantascienza che ho letto da ragazzino. E anche alcuni libri non di fantascienza. Quelli di Edgar Rice Burroughs, ad esempio». Alt! Ma allora chiamatelo *Avatarzan!* Perché Burroughs e lo scrittore americano che inventò, in una serie di romanzi iniziata nel 1912, il più famoso uomo-scimmia dell'Immaginario Collettivo. E avendo visto ieri mattina,

alla Casa del Cinema di Roma, una ventina di minuti di *Avatar* possiamo garantirvi che le suggestioni tarzariane non mancano. Il che induce a formulare un'ipotesi: che Cameron, per il suo attesissimo ritorno alla regia 12 anni dopo *Titanic*, stia usando le tecnologie più moderne disponibili sul mercato per raccontare una storia antichissima. Quella di Pandora (un nome a caso?), un pianeta coperto da una giungla lussureggiante e abitato dai Na'vi, un popolo alieno che vive in felice simbiosi con una natura feroce e incontaminata. Su questo pianeta giungono, ahimè, gli umani: e poiché l'ecosistema di Pandora è per loro pericolosissimo, l'opera di colonizzazione viene affidata, appunto, a degli Avatar.

#### CORPI ARTIFICIALI

Come sanno tutti coloro che frequentano la realtà virtuale in rete, un Avatar è una seconda identità, un «doppio» che chiunque di noi può creare (si chiamano così anche i pupazzetti dei giochi della Wii) per vivere avventure al di fuori del nostro corpo. Nel film, i cervelli e la personalità dei marines vengono innestati in corpi artificiali – gli Avatar, appunto – che mescolano caratteristiche degli umani e

dei Na'vi. Come questi ultimi, sono altri 3 metri, elastici, con una lunga coda, la pelle bluastra e la faccia un po' da scemi. Spediti nelle giungle di Pandora come soldati nel Vietnam, o meglio ancora come giubbe blu in territorio indiano (i Na'vi sono molto simili ai nativi americani...), questi Avatar rimangono pur sempre dei marines, quindi sono violenti e ottusi. Ma uno di loro, Jake Sully, rimarrà stregato da una bella guerriera Na'vi e imparerà a vivere come i nativi, salvo poi dover prendere posizione quando infurierà la battaglia finale... Se vi sembra di aver già sentito questa storia, avete ragione. È un assemblaggio di mille storie più o meno vecchie, più o meno belle. In effetti, *Avatar* non dovrebbe vincere l'Oscar per la miglior sceneggiatura, ma non si sa mai. Invece si sprecheranno gli Oscar per gli effetti speciali, e qui arriviamo al dunque, al terreno sul quale *Avatar* è veramente un film avanti qualche mese-luce rispetto agli altri. Per farvi capire l'operazione fatta da Cameron, dobbiamo citare un regista molto diverso da lui: Robert Zemeckis. È stato lui, per *Polar Express* e per *Beowulf*, a sperimentare la tecnica del motion-capture. Detto in soldoni, si prende un attore e gli si