

lori generati dalle potenti computer-stations che hanno creato la grafica tridimensionale del film presente nel 60% dei 166 minuti della sua durata. Solo il 40% di *Avatar* è fiction con immagini dal vivo degli attori, fra i quali Sigourney Weaver (già pro-

ra riecheggiano nelle atmosfere di *Avatar*, specie nella sbalorditiva battaglia finale tra le sofisticate macchine da guerra terrestri e i Na'vi che combattono a mani nude. «È vero - ha ammesso Cameron -, nel film ci sono questi elementi, ma ho cercato di dosarli per non farli diventare invadenti».

Ancora più significativo è il verde che stordisce nelle affascinanti sequenze della foresta pluviale che le multinazionali della Terra vogliono saccheggiare. Sono immagini che di riflesso fanno pensare alla criminale deforestazione della giungla amazzonica, all'inquinamento scellerato e al brutale spopolamento del grande polmone del nostro pianeta. «Sì, è un film sull'ambiente che richiama, inoltre, l'epoca della caccia all'oro e quella dello sfruttamento delle miniere nel sud dell'Africa. Ma non ve ne accorgete perché sarete catturati dalla storia - Ha osservato Cameron -. Non volevo lanciare un messaggio esplicito, razionale, ma affidare alla storia, alle emozioni e ai sentimenti che la ispirano le riflessioni ambientaliste che propone il film». ●

## Tecnologie e invenzioni

**Il regista: «Gli effetti speciali suscitano anche emozioni»**



■ «Stupire? Certo. Ma soprattutto emozionare. E a questo devono servire anche gli effetti speciali, inclusi quelli tridimensionali che abbiamo elaborato per "Avatar", firmato James Cameron. Il regista ha impiegato 12 anni a realizzare il suo nuovo film, anche perché quando il produttore Jon Landau gli ha dato «luce verde» la tecnologia non era ancora quella che cercava. «Vole-

vo che gli avatar e gli extraterrestri Na'vi fossero in computer grafica - ha spiegato Cameron -. Ma volevo anche che esprimessero una forte umanità. E la motion capture con cui fino a quel momento si dava vita ai personaggi virtuali, marcando con dei sensori i gesti degli attori che poi venivano copiati dalle immagini a 3D, non mi soddisfaceva». Il risultato per Cameron non era abbastanza realistico. L'esigente regista ha pensato, così, di aggiungere una «E» e di trasformare quella tecnologia in «e-motion capture». Per ottenere il risultato voluto ha utilizzato una cinepresa speciale collegata a un braccio rigido che ha consentito di cogliere fedelmente, quasi poro per poro, i movimenti dei volti degli attori e di trasferirli poi sulle creature virtuali. «È una tecnologia che ha richiesto tanto lavoro e tantissimi soldi - ha concluso Cameron -. Ma ora ce l'abbiamo. Perciò se "Avatar" andrà bene non escludo un sequel del film e/o eventuali franchising, come videogiochi, eccetera». PAO. CAL.

### DAL 15 GENNAIO IN ITALIA

Gli «avatar», i personaggi più attesi di tutto il mondo, arriveranno nelle sale il 18 dicembre in molti Paesi, ma non in Italia, dove il film uscirà il 15 gennaio.

tagonista della serie *Alien*, fra cui *Scontro Finale*, diretto da Cameron) e Michelle Rodriguez (*Fast & Furious*) e Stephen Lang nei panni del colonnello Quaritch che ricorda il fanatico ufficiale di *Full Metal Jacket* di Kubrick. Non solo Kubrick, ma anche il disneyano *Pocahontas* e tante scene di western della nuova frontie-



**Noi dell'Anmdo  
non ci lasciamo  
influenzare**

**Vaccinati anche tu!**

**Vaccinarsi è un valore etico**

Campagna di sensibilizzazione alla vaccinazione antinfluenzale A/H1N1v promossa dall'Associazione Nazionale Medici delle Direzioni Ospedaliere

In collaborazione con

