

Gesti d'amore e corpi digitali in 3D...

Dalla performance capture al Fusion camera system

In uno dei momenti più toccanti dell'incredibile film di James Cameron, l'indigena Neytiri stringe la mano dell'agonizzante terrestre Jake Sully, il cui avatar le ha rapito il cuore. Difficile non commuoversi davanti a quell'infinito gesto d'amore che travalica razze e pianeti, ancor più difficile immaginare la complessità tecnica che sta dietro questa, così come tutte le altre scene del film. Per conferire al viso di Neytiri espressioni ed emozioni «vere» si è creata una versione evoluta della «performance capture» che fa indossare agli attori, nel caso in

questione Zoe Saldana, una sorta di casco con una piccola telecamera capace di riprendere col massimo dettaglio la gestualità facciale. Contemporaneamente una macchina da presa utilizza la già nota tecnologia del motion capture per analizzare in campo largo i movimenti del corpo dell'attrice. Tutta la scena viene catturata con il «Fusion Camera System», il sistema stereoscopico di ripresa sviluppato dallo stesso regista che permette appunto di realizzare filmati nativi in 3D. Il materiale grezzo viene poi inviato ai laboratori della WETA in Nuova Zelanda (quelli del *Signore degli Anelli*) dove potentissimi computer trasferiscono le espressioni del volto e le movenze reali dell'attrice nel viso e nel corpo digitalizzato di Neytiri. Contemporaneamente intorno alla coppia vengono aggiunti tutti gli elementi non reali della scena, il tutto in due versioni con diversa angolazione necessarie a ricreare l'effetto 3D in sala...

Potremmo continuare a lungo per-

ché *Avatar* è un autentico prodigio tecnologico che spiega appieno i molti anni necessari a realizzarlo. Una sfida titanica che si fatica a credere frutto di un'unica mente visionaria. Eppure Cameron è riuscito a perpetuare il miracolo della settima arte, l'unica espressione artistica contemporanea capace di riscrivere più volte le proprie modalità espressive senza distaccarsi, ma anzi venendo incontro ai gusti del grande pubblico. Accade con il passaggio dal muto al sonoro, dal bianco e nero al colore, dal formato 4:3 al widescreen, e si ripete adesso, con straordinaria magnificenza, grazie all'avvento del 3D. Un salto epocale che presto, già in questo 2010, sarà disponibile anche all'interno delle nostre case sotto forma di televisori, lettori Blu-ray e naturalmente film in formato 3D. Ma nel caso di *Avatar* non è lecito aspettare, la sua magia visiva e comunicativa va innanzitutto goduta nell'oscurità della sala cinematografica.

MARCO VENTIMIGLIA

neozelandesi degli effetti speciali che hanno già firmato *Il signore degli anelli*. E qui il giudizio deve scindersi. Se dal punto di vista narrativo *Avatar* è una fiaba d'azione di ottimo livello, dal punto di vista tecnico è un film epocale. Un critico avrebbe il dovere di capire quando si trova di fronte a un'opera di svolta: beh, secondo noi *Avatar* lo è.

COME DANTE ALIGHIERI

Criticarlo perché la trama ricicla temi e snodi narrativi già noti sarebbe come accusare Dante Alighieri di aver scritto l'ennesimo viaggio agli inferi (dopo Omero e Virgilio, un altro!?), per di più ricalcando spudoratamente la cosmogonia di San Tommaso d'Aquino. *Avatar* incrementa il linguaggio cinematografico non solo per le innovazioni tecniche ma per come le mette al servizio delle emozioni. È un'evoluzione netta della «performance capture», quel sistema che consente di creare personaggi digitali applicando sensori al corpo degli attori: così hanno realizzato Gollum nel *Signore degli anelli*, così hanno creato i Na'vi di questo film. Ma la cosa più straordinaria è la creazione ex novo, al computer, di un intero ecosistema. I momenti più incredibili del film sono quelli in cui Jake, attraverso il suo avatar, si muove nelle giungle di Pandora e impara a conoscerle. Nulla di ciò che vedrete è vero, eppure ogni singolo filo d'erba (digitale) è vivo, e l'idea che i Na'vi siano «in rete», in connessione con l'ambiente, le piante, gli animali è l'aspetto al tempo stesso più poetico e più tecnicamente strabiliante del film. Un esempio: quando Jake e i Na'vi camminano nella giungla, il terreno morbido sotto i loro piedi riluce ad ogni passo, ed è un effetto luminoso morbido, cangiante, di un realismo che mozza il fiato.

Avatar sta sfidando *Titanic* sul terreno degli incassi in tutto il mondo: Cameron lotta contro se stesso. Ma è probabile che, considerando il merchandising, i videogame e tutta la tecnologia derivata, *Titanic* verrà abbondantemente superato. James Cameron è un regista recluso e misterioso, senza il gusto per il lavoro di squadra che contraddistingue registi-produttori come Jackson, Lucas o Spielberg; niente di più facile che dopo *Avatar* parta per esplorare lo spazio, o riprenda il suo hobby per le immersioni, e decida di non fare più film. Ma con un'accoppiata come *Avatar* e *Titanic* ha dimostrato di essere veramente «oltre». Andate a vedere il film con gioia e non curatevi di chi lo demonizza o lo snobba: tutta invidia. ●



Come gli indiani Una scena di «Avatar» di James Cameron, dal 15 gennaio in circa 800 sale italiane

Caccia al biglietto Ressa di Vip senza cellulare per la «prima» romana

Niente cellulari in sala per evitare la registrazione audio, vip in gran spolvero (da Maria Grazia Cucinotta a Renato Balestra) e ressa di imbucati che fino all'ultimo hanno tentato di accaparrarsi il biglietto per assistere alla prima romana di «Avatar». Ieri sera nell'Auditorium di via della Conciliazione il traffico si è fermato per far posto ai fan di James Cameron. La parte più problematica per la security ha riguardato proprio la caccia ai telefonini vietati in sala. Una specie di prova generale del «body scanner» di Fiumicino ma senza aereo. Solo i clacson degli automobilisti furiosi.

costi. A questo scopo viene spedito fra loro, a mo' di spia, l'avatar – il doppio cibernetico – di Jake Sully, marine privo dell'uso delle gambe: un corpo uguale a quello dei Na'vi (3 metri di altezza, pelle bluastro, naso schiacciato, coda e capelli lunghissimi) controllato dalla mente di un uomo. Come da copione, una volta fra i Na'vi Jake sposa la loro causa. Ma i marines vanno avanti, e scatenano l'inferno. «Al terrore risponderemo col terrore», ghigna il generale guerrafondaio: scambiando per «terrore» la pacifica opposizione di un popolo che difende la propria terra e la propria cultura...

Sì, leggeteci tutte le allusioni possibili. L'Unobtainium come il petrolio, Pandora come l'America dei nativi ma anche l'Africa del colonialismo o il Medio Oriente, l'esportazione di

democrazia con le armi in pugno, l'ansia ecologica per le sorti della Terra (che gli umani, si dice in un dialogo, hanno abbandonato dopo averla distrutta). Il canadese Cameron ha messo nella trama tutte le problematiche di inizio millennio, sintetizzandole in una fiaba «verde» che ha molti livelli di lettura. Fa veramente tenerezza, a film visto, la polemica innescata sulle pagine di *Repubblica* da Roberto Faenza, secondo il quale «le armate di Cameron» (leggi: le 800 copie in uscita venerdì) rischierebbero di uccidere l'umanità del cinema. C'è più umanità in un'inquadratura digitale di *Avatar* che in molte filmografie del cinema italiano, magari realizzate con i soldi dello Stato... Certo, poi c'è la tecnologia. Ce n'è tanta, al massimo livello: accanto a Cameron c'è la Weta di Peter Jackson, i geni