

CAFFÈ LETTERARIO 2.0

a cura di Mauro Serio

GIOVAN BATTISTA MARINO

CAFFÈ LETTERARIO 2.0
La letteratura e noi

► TEMA TRACCIA

L'opera di Marino esprime pienamente la mentalità barocca: fine della poesia e dell'arte in generale è quello di creare una cultura spettacolare. Meraviglia, novità, culto per l'immagine sono alcuni concetti chiave che connotano il periodo e la produzione di Marino.

Vi sembra che la cultura dello spettacolo possa essere una caratteristica anche della nostra società? In quali ambiti essa si esprime? Quali sono a vostro avviso le affinità tra l'età barocca e quella contemporanea? E le differenze?

► TESTI

1. LA SOCIETÀ DELLO SPETTACOLO

- Neocapitalismo e società dello spettacolo. Da Pier Paolo Pasolini a Guy Debord

2. "DITTATURA" DELL'IMMAGINE?

- Il potere dell'immagine
- La supremazia dell'immagine. Nuova forma di dittatura

3. BAROCCO CONTEMPORANEO

- «Il barocco e il lusso hanno bisogno di originalità». Intervista a Omar Calabrese
- Barock. Una mostra collettiva al MADRE di Napoli

► FILM

4. TRA IMMAGINE E REALTÀ VIRTUALE: *AVATAR* DI JAMES CAMERON

- La trama
- Tutte le innovazioni del film
- Intervista a Joe Letteri, il mago degli effetti speciali di *Avatar*

► TESTI

1. LA SOCIETÀ DELLO SPETTACOLO

Neocapitalismo e società dello spettacolo. Da Pier Paolo Pasolini a Guy Debord

a cura di Andrea Pesce

[...] Dai tempi del teatro greco lo spettacolo è divenuto istituzione sociale in cui, gruppi di persone dette “spettatori”, passano il proprio tempo assistendo ad una recita in balia delle proprie emozioni. Nulla di scandaloso in tutto ciò. Lo spettatore, dopo avere assistito alla tragedia che si rappresentava, tornava alla sua vita di sempre avendo magari imparato qualcosa in più sui problemi dell’umano vivere. I mezzi di comunicazione di massa hanno stravolto completamente questo assetto. La dimensione spettacolare è stata portata al massimo grado di esposizione: tutto è spettacolo: dai telegiornali alle guerre, dal farsi una doccia al friggersi un uovo.

Il principale apparato della società dello spettacolo è la televisione. Paradigmatico è il caso dei telegiornali che, da alcuni anni a questa parte, hanno assunto la forma del varietà, in quella confusione tra informazione e spettacolo che ha dato vita al neologismo *infotainment*. Due esperti della teoria e tecnica della comunicazione di massa come Ugo Volli e Omar Calabrese si sono occupati di questo problema in un saggio dal titolo *I telegiornali: istruzioni per l’uso*. Un libro nel quale vengono analizzate le metamorfosi dei Tg nella storia d’Italia dai primi anni cinquanta fino all’era della Tv berlusconiana, di cui bene conosciamo gli effetti. Nel capitolo “Informazione e spettacolo” gli autori espongono il loro giudizio sui Tg con queste parole: «La regia degli eventi, la costruzione dei colpi di scena, il montaggio degli argomenti, la personalità e l’aspetto fisico degli interpreti, l’impaginazione e la titolazione seduttiva, la costruzione della suspense, il lavoro che continuamente l’apparato mette in opera per costruire un’illusione di realtà... [...] in televisione anche le notizie esistono solo se fanno spettacolo e si sottopongono alle leggi dello spettacolo – la prima delle quali è naturalmente che il pubblico ha sempre ragione e non si deve mai annoiare». I due esperti non dimenticano l’aspetto ideologico del problema, per cui «lo spettacolo del mondo come è raccontato dai notiziari televisivi è [...] una essenziale sorgente di legittimazione per lo Stato: là fuori ci sono terribili nemici e sfide complicate; per riuscire a vivere tranquilli qui dentro, nel salotto di casa dove il mondo è spettacolo, qualcuno deve pensarci per noi». Spettacolo: genere Telegiornale.

È vero che Marx, già un secolo e mezzo fa, aveva capito che il capitalismo sarebbe degenerato verso la forma del più bieco consumismo. Egli tuttavia credeva che la morte del capitalismo si sarebbe verificata nel momento in cui l’offerta avrebbe superato la domanda, in una spaventosa abbondanza delle merci al consumo. Le cose sono andate un po’ diversamente. Nel nostro secolo almeno due “profeti” vanno menzionati in tal senso, per la loro opera di prosecuzione del pensiero di Marx nell’analisi della società consumistica: Pier Paolo Pasolini e Guy Debord rappresentano due punti di riferimento per tutti coloro i quali avvertono l’esigenza del cambiamento attraverso la critica sociale.

Dai primi anni sessanta entrambi si erano accorti che la situazione per le masse andava via via peggiorando per il sempre più invasivo e opprimente potere della televisione. Pasolini in un articolo dal titolo *Acculturazione e acculturazione* pubblicato sul “Corriere della sera” del 9 dicembre 1973 (ora contenuto nella raccolta *Scritti corsari*), arrivò addirittura provocatoriamente a lanciare una sfida ai dirigenti Rai nella promozione della lettura: veri e propri sponsor, non relegati solo ai programmi culturali, ma inseriti nei palinsesti secondo le regole pubblicitarie che impongono di

consumare. Da queste affermazioni del poeta emerge l'aspetto "utopico", se vogliamo idealistico, del suo pensiero. In un tentativo estremo di arginare il "genocidio culturale" o comunque il disastro politico-sociale verso cui ci si stava indirizzando, attraverso forme di rieducazione delle masse mediante la presa di coscienza della propria condizione di sfruttati e inebetiti, derivante dalla lettura dei libri, Pasolini credeva di poter salvare ancora parte del popolo italiano prima che l'omologazione diventasse totale. In un'intervista per la Rai degli anni settanta lo scrittore confessava di non aver compreso il motivo per cui al regime fascista, non era riuscito il completo assoggettamento delle masse attraverso l'appiattimento e la sottomissione totale negli usi e costumi degli italiani: un contadino rimaneva tale e così gli appartenenti alla classe operaia o del sottoproletariato urbano. Capì che tutto questo stava perfettamente riuscendo a questa forma di neocapitalismo detta *consumismo*, ma non fece in tempo a cogliere le modalità in cui questo assoggettamento si stava attuando. Tutta questa terribile mutazione totalitaria il poeta l'argomentò, con sconcertante lucidità, nel già citato articolo *Acculturazione e acculturazione* della fine del 1973. All'epoca bollato come catastrofico, antimodernista, eccessivo e, da alcuni addirittura ideologico, se riletto oggi risulta essere una delle più precise analisi della società italiana a venire, quella che dagli anni ottanta in poi sarebbe divenuta la massima espressione della cosiddetta "neo-civilizzazione berlusconiana". L'articolo merita di essere riportato nella sua quasi totale interezza:

«Nessun centralismo fascista è riuscito a fare ciò che ha fatto il centralismo della civiltà dei consumi. Il fascismo proponeva un modello, reazionario e monumentale, che però restava lettera morta. Le varie culture particolari (contadine, sottoproletarie, operaie) continuavano imperturbabili a uniformarsi ai loro antichi modelli: la repressione si limitava a ottenere la loro adesione a parole. Oggi, al contrario, l'adesione ai modelli imposti dal centro è totale e incondizionata. I modelli culturali reali sono rinnegati. L'abiura è compiuta. Si può dunque affermare che la "tolleranza" della ideologia edonistica voluta dal nuovo potere è la peggiore delle repressioni della storia umana. Come si è potuta esercitare tale repressione? Attraverso due rivoluzioni, interne all'organizzazione borghese: la rivoluzione delle infrastrutture e la rivoluzione del sistema d'informazioni. Le strade, la motorizzazione ecc. hanno ormai strettamente unito la periferia al Centro. Ma la rivoluzione del sistema d'informazioni è stata ancora più radicale e decisiva. Per mezzo della televisione il Centro ha assimilato a sé l'intero Paese, che era così storicamente differenziato e ricco di culture originali. Ha cominciato un'opera di omologazione distruttrice di ogni autenticità e concretezza. Ha imposto cioè i suoi modelli: che sono i modelli voluti dalla nuova industrializzazione, la quale non si accontenta più di un "uomo che consuma", ma pretende che non siano concepibili altre ideologie che quella del consumo. [...]

L'antecedente ideologia voluta e imposta dal potere era, come si sa, la religione: e il cattolicesimo, infatti, era formalmente l'unico fenomeno culturale che "omologava" gli italiani. Ora esso è diventato concorrente di quel nuovo fenomeno culturale "omologatore" che è l'edonismo di massa: e, come concorrente, il nuovo potere già da qualche anno ha cominciato a liquidarlo.

Non c'è infatti niente di religioso nel modello del Giovane Uomo e della Giovane Donna proposti e imposti dalla televisione. Essi sono due Persone che avvalorano la vita solo attraverso i suoi Beni di consumo (e, s'intende, vanno ancora a messa la domenica: in macchina). Gli italiani hanno accettato con entusiasmo questo nuovo modello che la televisione impone loro secondo le norme della Produzione creatrice di benessere [...].

Il ragazzo piccolo borghese, nell'adeguarsi al modello "televisivo" – che essendo la sua stessa classe a creare e a volere, gli è sostanzialmente naturale – diviene stranamente rozzo e felice. Se i sottoproletari si sono imborghesiti, i borghesi si sono sottoproletarizzati. La cultura che essi

producono, essendo di carattere tecnologico e strettamente pragmatico, impedisce al vecchio “uomo” che è ancora in loro di svilupparsi. Da ciò deriva in essi una specie di rattrappimento delle facoltà intellettuali e morali.

La responsabilità della televisione, in tutto questo, è enorme. Non certo in quanto “mezzo tecnico”, ma in quanto strumento del potere e potere essa stessa. Essa non è soltanto un luogo attraverso cui passano i messaggi, ma è un centro elaboratore di messaggi. È il luogo dove si fa concreta una mentalità che altrimenti non si saprebbe dove collocare. È attraverso lo spirito della televisione che si manifesta in concreto lo spirito del nuovo potere.

Non c'è dubbio (lo si vede dai risultati) che la televisione sia autoritaria e repressiva come mai nessun mezzo di informazione al mondo. Il giornale fascista e le scritte sui cascinali di slogan mussoliniani fanno ridere: come (con dolore) l'aratro rispetto a un trattore. Il fascismo, voglio ripeterlo, non è stato sostanzialmente in grado di scalfire l'anima del popolo italiano: il nuovo fascismo, attraverso i nuovi mezzi di comunicazione e di informazione (specie appunto la televisione), non solo l'ha scalfita, ma l'ha lacerata, violata, bruttata per sempre...».

Al suo pensiero mancava ancora un tassello, un'ultima tessera del puzzle per avere l'immagine nitida della realtà sociale che si stava configurando. La genesi del cancro è stata descritta da Guy Debord quando, nel saggio *La società dello spettacolo* del 1967, ha compreso il segno dell'irreparabile nella deriva consumistica dei lavoratori. Il capitale non opprime più l'operaio solo all'interno della fabbrica o ufficio, ma è fuoriuscito convertendo il lavoratore in consumatore. Anche il concetto marxiano di alienazione subisce una mutazione, un cambiamento radicale portato dal fatto che lo spreco del tempo libero diventa essenziale all'abbattimento, da parte del capitale, di ogni velleità rivoluzionaria. Mentre in passato era essenziale per il rivoluzionario mettere a buon fine il proprio tempo libero, pianificando la lotta da porre in essere contro la classe dominante, oggi il consumatore passa le proprie ore a istupidirsi di fronte agli spettacoli che i suoi sfruttatori generano per lui. Baudrillard ha egregiamente sintetizzato questo concetto nella frase: «Il consumatore è un lavoratore che non sa di lavorare».

Scenario da romanzo di fantascienza. Completamente imprigionati all'interno delle gabbie del consumo, i lavoratori, rimangono oggetti passivi da sfruttare (in forme sempre più viscite e sottili) per la totalità della loro esistenza. Non va peraltro dimenticato che l'analisi debordiana rivelava che lo strumento principale di influenza politico-sociale è *ludico* e non tanto religioso o politico. Come ribadiscono Volli e Calabrese nel saggio citato, «che una società tesa al consumo piacevole del tempo sia dominata dallo spettacolo, è perfettamente naturale, dato che lo spettacolo è la forma più economica di divertimento organizzato: economica per chi ne fruisce, perché gli si richiede pochissima attività; economica per chi la produce, dato che egli può contare su una forte sproporzione tra attori e pubblico; economica infine nei suoi mezzi e contenuti, dato che si basa generalmente su forme fortemente codificate di racconto». Il tassello finale sta nell'introduzione, da parte di Debord, del concetto di *contemplazione* che egli riprende da *Storia e coscienza di classe* di Gyorgy Lukács abbinandolo all'elemento fondamentale del consumo. In un passo di quest'opera il filosofo di Budapest afferma: «Più aumentano la razionalizzazione e la meccanizzazione del processo lavorativo, più l'atteggiamento del lavoratore perde il suo carattere di attività per trasformarsi in un atteggiamento *contemplativo*...». [...]

A proposito di questo termine (dal latino *contemplari*, “trarre qualche cosa nel proprio orizzonte”, [“osservare” il volo degli uccelli entro uno spazio circoscritto che l'augure delimitava per divinare il futuro]), termine mutuato dalla teoria estetica, non va trascurata l'origine che si ritrova in ambito filosofico e mistico-religioso. Già in Platone e Aristotele rappresentava la conoscenza intellettuale

(*theoria*) da contrapporsi all'azione (*praxis*). Nel senso mistico-religioso l'atteggiamento contemplativo è quello in cui la mente si fissa su una realtà spirituale fino *all'oblio di ogni altra realtà*. Molto interessanti risultano essere le tendenze mistico-contemplative fuori del cristianesimo, soprattutto nello yoga e nel buddismo, in cui la contemplazione è considerata il vertice nell'itinerario ascetico portando all'*annullamento del pensiero e di tutti i desideri* [...].

Debord insiste fortemente nell'identificazione tra capitale e spettacolo giungendo a una intuizione assolutamente geniale: «*Lo spettacolo è il capitale a un tal grado di accumulazione da divenire immagine*». L'offerta, come voleva Marx, ha sicuramente superato la domanda assumendo l'inconsistente forma dell'immagine. Aggiunge Debord: «Il consumatore reale diviene consumatore di illusioni. La merce è questa illusione effettivamente reale, e lo spettacolo la sua manifestazione generale». Questo è il *surplus* richiesto al lavoratore, non più inteso come proletario-operaio, come voleva l'economia politica nella prima fase dell'accumulazione capitalista, ma elevato al rango di consumatore durante il periodo di svago dal lavoro, bombardato da colossali investimenti in campo pubblicitario che garantiscono alla classe dominante di inculcare e imporre sempre più il modello di vita piccolo borghese, modello cinico, egoista, indifferente.

www.filosofico.net

2. “DITTATURA” DELL’IMMAGINE?

Il potere dell'immagine

Viviamo in un mondo fatto d'immagini. Tutto ci viene proposto attraverso le immagini. Ai margini delle strada dove campeggiano enormi cartelli, sui muri dei palazzi, sui mezzi pubblici, nelle stazioni, sui monitor di computer e televisione; ovunque volgiamo lo sguardo le immagini ci guardano ammiccando sornione sicure che il messaggio penetrerà nel profondo della nostra mente stampandovisi in modo indelebile. In ogni ambito della nostra ormai triste esistenza, ci propongono come dobbiamo comportarci.

Le immagini sono ormai il nostro pane quotidiano. Senza d'esse non sapremmo cosa mangiare, come vestirci, che film vedere, che tipo di casa ci occorre e come arredarla, come allevare i figli, quali negozi, bar, ristoranti frequentare... L'immagine è il moderno santuario ove attingere il nostro modo d'essere, come costruirci il nostro mondo sia esteriore che interiore.

L'immagine, dunque, è il nuovo simbolo del vivere civile. Il mito primo della nostra era che ci racconta la nostra storia nel divenire quotidiano, proiettandoci nel futuro dell'astrazione simbolica di segni tratti dal mondo reale e manipolati da mani esperte per renderli credibili al fine di indirizzare le menti verso la creazione di esigenze irreali, non conformi alla realtà.

L'immagine come religione e non più come espressione artistica di una religione o, comunque, d'un modo d'essere se stessi nei confronti del mondo. Quell'immagine un tempo al servizio dell'uomo, da esso inventata, diventa, nella società moderna, l'origine dell'uomo stesso dal momento che ne usurpa, attraverso il suo potere occulto – perché non dichiarato –, la centralità di essere demiurgo. L'uomo, da creatore diventa creato perché si pone al servizio della sua creazione affidandogli il potere di programmare la sua esistenza.

Già con la religione, l'uomo, ricrea se stesso attraverso dio da lui inventato mettendosi al suo servizio. Con l'immagine riesce ad andare oltre poiché, se apparentemente rimane libero di scegliere, in realtà, è l'immagine a indirizzare le sue scelte.

Dunque, riportare l'immagine alla sua dimensione originaria è un compito primario. Riportarla alle origini, ovvero, come semplice – con tutte le sue implicazioni – mezzo comunicativo è il compito di ogni mente libera.

La mente, per creare, deve essere libera da simboli e miti che ne determinano il suo divenire. Ovviamente, essere libera non significa ignorarne l'esistenza e non crearne; i simboli e i miti sono parte integrante della mente creativa poiché è essa stessa a crearli; ciò che va evitato è il loro prevalere sulla mente umana.

Usare le immagini per comunicare non implica necessariamente che prevalgano sul loro creatore; casomai, il loro prevalere è determinato dalla falsa necessità, nell'uomo, di credere che, i simboli e i miti da esse derivanti, siano necessari per il suo divenire e che, pertanto, debbano essere ritenuti al di sopra di se stesso.

Concludendo, invece di usare le immagini per comprendere se stesso in rapporto al mondo, l'uomo usa se stesso per alimentare quel mondo immaginifico che determina le sue azioni col risultato che, nella realtà, sono le immagini a creare l'uomo e non viceversa.

(13 marzo 2012)

www.ilcannocchiale.it

La supremazia dell'immagine. Nuova forma di dittatura

di Francesco Rossolini

È opportuno iniziare a riflettere sul fenomeno che più ha determinato i consumi nell'età contemporanea, ovvero il culto dell'immagine, dell'apparenza ed il suo strumento di diffusione, la pubblicità.

Ora che la pericolosità della corsa sfrenata al consumo sostenuta dal credito è una questione assodata e non solo una preoccupazione di quelli che erano chiamati “profeti di sventura” fino al settembre 2008, data fatidica della manifestazione della crisi finanziaria dei derivati, poi divenuta crisi economica ed infine produttiva, è il momento di analizzare le molteplici motivazioni che hanno spinto gli occidentali ad indebitarsi oltre ogni misura per acquistare futilità; futilità che evidentemente apparivano indispensabili.

Dalla conclusione della seconda guerra mondiale è iniziata una spinta maestosa ad indirizzare i consumi ed a spingerli in maniera nettissima. Dunque le migliori condizioni di vita della popolazione permesse da stipendi più alti hanno dato la possibilità di acquistare più beni dando il via alla società dell'immagine.

Con quella che è stata definita la terza rivoluzione industriale, ovvero quella del transistor, il mercato si è arricchito delle amatissime apparecchiature elettroniche, ai primi personal computer ai sofisticatissimi palmari di oggi.

Ma quanti soldi, quasi sempre presi a prestito, sono finiti in futilità, ovvero in tutti quei beni di consumo, durevoli e non, acquistati esclusivamente per la necessità di apparire, necessità indotta dalla pubblicità sia diretta sia indiretta o occulta? La risposta non è semplice dato che i molti studi in materia danno risultati anche non poco diversi. Comunque è ragionevole sostenere che negli ultimi 20 anni cifre impressionanti rispetto ai redditi sono finite in “futilità” o comunque in oggetti non necessari acquistati esclusivamente per apparire.

Dunque l'apparenza è divenuta un bisogno primario dell'uomo contemporaneo che vuole costruirsi una maschera pirandelliana per sembrare più adeguato o conforme e comunque meglio amalgamabile alla società dell'immagine.

L'essere ha subito la peggiore sconfitta di tutti i tempi da parte dell'apparire. Il sembrare altro, l'apparire simili ai "divi" televisivi, l'essere uniformati negli usi e nei costumi così da far parte del sistema, del gruppo, è divenuto il modo più comune per affrontare la vita o meglio per non affrontarla.

Quindi via all'emulazione della bella ragazza in prima pagina sulle riviste patinate, via all'acquisto dell'auto guidata dal calciatore di turno, via a lampade su lampade per assomigliare al conduttore di successo. Ecco, in questo si è trasformata la società contemporanea, in tanti, innumerevoli, orridi "assemblati" in specie di "subumani" per nulla interessati alla conoscenza, alle facoltà intellettive ed all'introspezione. E se per assomigliare agli stereotipi è necessario indebitarsi fino al collo, che importa!

Purtroppo però la società dell'apparenza nasconde la società della solitudine e dell'apogeo della pochezza. L'indossare troppo a lungo una maschera porta alla dimenticanza di chi si fosse in origine, porta alla fine dell'essere.

Anche questa è stata una delle cause principali, assieme all'avidità sfrenata, che ha portato il sistema ad incepparsi.

(5 maggio 2009)

www.agoravox.it

3. IL BAROCCO CONTEMPORANEO

«Il barocco e il lusso hanno bisogno di originalità». Intervista a Omar Calabrese

A vent'anni dalla sua prima formulazione del neobarocco, il semiologo Omar Calabrese riflette sul senso contemporaneo dell'eccentricità

di Chiara Beghelli

«È del poeta il fin la meraviglia: / parlo dell'eccellente, e non del goffo: / chi non sa far stupir vada alla striglia»: era senza mezze misure, nel Seicento, Giovan Battista Marino, e forse è grazie a questo che la sua frase si è impressa nella nostra memoria di studenti del liceo. Marino parlava del Barocco e di tutto ciò che era esagerato, eccentrico, sopra le righe e oltre il senso comune. Sotto questo aspetto tutto ciò che è barocco «è naturalmente assimilabile al lusso», come racconta a Luxury24.it il semiologo Omar Calabrese, 58 anni, che esattamente venti anni fa – e quattrocento dopo Marino – propose la sua riflessione sul Barocco, o meglio sul "neobarocco" che invadeva quel periodo. «L'atteggiamento barocco – continua Calabrese – è anche legato al lusso in quanto entrambi sono fondati sull'apparire, più che sull'essere.

Professore, però c'è anche chi sostiene che il lusso oggi sia più minimale, legato all'essenzialità delle cose.

Barocco e minimalismo sono due etichette e chiaramente due cose diverse, che però possono convivere nel lusso: "barocco", infatti, può essere anche un atteggiamento pauperistico, di essenzialità portata all'eccesso, qualsiasi forma di eccentricità. Barocco è tutto ciò che è disordine in contrasto con l'ordine.

Ci sono differenze fra il barocco degli anni Ottanta e quello di oggi?

Sì, molte. Nel 1987 intravedevo questa sorta di spirito del tempo in tutte le manifestazioni occidentali, nella letteratura, la musica, l'arte, la musica, perfino nella scienza. Era un barocco vitale, ancora nella sua fase originaria. Oggi credo che il barocco sia invece nella sua fase di declino, di degenerazione. L'originalità che molti ricercano non è vera, ma è una specie di retorica. Ora il barocco è diventato stereotipato, spinto verso il consumo di serie, che produce una falsa soggettività. Vedo nei consumi una illusione di individualità, insieme a molti stereotipi fasulli.

Quindi quali caratteristiche deve avere un oggetto per poter essere definito neobarocco?

Innanzitutto non deve essere solo una formula, ma unire una visibilità formale a un contenuto. Deve evolversi dalle strutture comuni, ma non passivamente. E anche se il neobarocco è in crisi, a volte si può ritrovare ancora nel suo stato nascente, soprattutto nell'arte contemporanea, nel design. Ad esempio, trovo molto neobarocchi l'artista belga Berlinde De Bruyckere, il tedesco Olaf Nicolai, ma anche gli italiani Bertozzi e Casoni.

[...]

www.luxury24.ilsole24ore.com

Barock. Una Mostra collettiva al MADRE di Napoli

Visioni dal Barocco contemporaneo. Da Hirst a Cattelan, tante opere in cui si intrecciano arte, scienza, fede e tecnologia

di Irene Alison

Lo squalo bianco sembra poter sferrare all'improvviso un colpo di pinna, frantumando la teca di vetro in cui nuota nella formaldeide. E questo è solo l'inizio. "Heaven – 2008" di Damien Hirst è la prima delle immaginifiche e apocalittiche visioni del barocco contemporaneo che animano le sale del Madre di Napoli in "Barock – Arte, Scienza, Fede e Tecnologia nell'Età Contemporanea", grande collettiva che il museo campano ospita fino al 5 aprile. A cura di Eduardo Cicelyn e Mario Codognato, la mostra tesse una rete di similitudini e corrispondenze tra i temi che caratterizzano la cultura di questo inizio secolo e quelli che segnarono l'immaginario e gli orizzonti del pensiero dell'epoca barocca: dalle rivoluzionarie scoperte tecnologiche che mettono in discussione le certezze acquisite, al fervore religioso che sfocia nel fondamentalismo, fino allo scontro tra civiltà che si risolve nel sangue.

Matthew Barney, Maurizio Cattelan, Gilbert & George, Damien Hirst, Anish Kapoor, Jeff Koons, Jannis Kounellis, Shirin Neshat e Cindy Sherman sono solo alcuni dei 28 artisti capaci di stirare il loro immaginario fin oltre i confini del possibile, creando icone mostruose e fantastiche, e riproducendo nelle sale del MADRE un paesaggio popolato di creature dalla bellezza violenta e sensuale: delfini che volano trascinandosi dietro la propria zavorra di pentole, enormi cavalli a rotelle, navi di folli su cui si consumano massacri a misura di minuscoli soldatini, teche di insetti collezionati con l'appassionata e meticolosa crudeltà dei bambini. Come una grande ludoteca piena di enormi e inquietanti giocattoli, sensazionali proiezioni di un inconscio ipertrofico.

Ma c'è un altro paesaggio che, in "Barock", stupisce per la sua capacità di intercettare le tensioni del presente: quello disegnato dal fotografo Antonio Biasiucci [...]. È l'altra metà del barocco

contemporaneo, quella sotterranea e oscura, quasi un controcampo dell'esplosione di forme, colori e sensazioni prodotta dalle altre opere esposte. "Molti", l'installazione di Biasiucci, è infatti dedicata ai nuovi schiavi, ai migranti naufraghi il cui viaggio è finito sul fondo del mare, ma anche ai lavoratori di Rosarno e di Castelvoturno: «Circa un anno fa – racconta il fotografo – vidi al telegiornale le immagini dell'ennesimo naufragio di migranti nel Mediterraneo. Nelle notti seguenti, mi capitò di sognare una sala con delle bacinelle piene d'acqua sparse sul pavimento: dalla superficie dell'acqua affioravano i volti dei migranti, immobili e sereni come dei dormienti sul fondo del mare. È da questa visione, e dall'urgenza di restituire dignità e riposo a questi uomini, che nasce l'installazione». Frutto di un lavoro condotto dal fotografo al Museo Antropologico di Napoli, dove ha ritratto i calchi umani raccolti dagli antropologi in Medioriente e Nordafrica, "Molti", chiarisce Biasiucci, ha un legame storico e non formale con il barocco: «Il Seicento è stato anche il secolo dello schiavismo, della tratta di esseri umani attraverso i mari: quella a cui assistiamo oggi è una nuova forma di tratta, e i miei dormienti sono i nuovi schiavi». I loro volti, illuminati da una luce flebile che ne definisce appena i tratti, appaiono al visitatore affiorando da un nero profondo: «Il mare dove giacciono e il buio da cui emerge il loro ricordo».

(8 febbraio 2010)

www.luxury24.ilsole24ore.com

► **FILM**

4. TRA IMMAGINE E REALTÀ VIRTUALE: *AVATAR* DI JAMES CAMERON



Titolo originale:

Avatar

Luogo e anno di produzione:

USA 2009

Regia:

James Cameron

Interpreti principali:

Sam Worthington: Jake Sully

Zoë Saldaña: Neytiri

Stephen Lang: Col. Miles Quaritch

Sigourney Weaver: Dr. Grace Augustine

Michelle Rodriguez: Trudy Chacon

Laz Alonso: Tsu'tey

Joel Moore: Norm Spellman

Giovanni Ribisi: Parker Selfridge

CCH Pounder: Mo'at

Wes Studi: Eytukan

Dileep Rao: Dr. Max Patel

Matt Gerald: Lyle Wainfleet

Genere:

fantascienza, avventura, fantastico

La trama

Nel 2154 una compagnia interplanetaria terrestre, la RDA, intende sfruttare i giacimenti minerali di Pandora, luna del gigante gassoso Polifemo, appartenente al sistema stellare Alfa Centauri. Pandora è un mondo primordiale, ricoperto da foreste pluviali, con alberi alti anche fino a trecento metri, ed è abitato da varie creature, tra cui degli umanoidi senzienti chiamati Na'vi, alti mediamente anche più di tre metri e con pelle blu striata. L'aria del satellite non è respirabile dagli umani se non impiegando maschere filtranti, pertanto gli scienziati hanno sviluppato degli *avatar*, corpi ibridi genetici tra umano e Na'vi privi di coscienza propria: attraverso un'interfaccia mentale un uomo può collegare la propria coscienza alla creatura, immedesimandosi e controllandola esattamente come se fosse il proprio corpo. Tale collegamento è possibile solo quando l'essere umano cade in una sorta di coma all'interno di una speciale capsula tecnologica.

La RDA vuole sfruttare il satellite principalmente per l'unobtanium, un cristallo ferroso che ha la capacità unica nella galassia di fungere da superconduttore a temperatura ambiente, e che probabilmente possiede il più forte campo magnetico conosciuto tra i metalli; il suo sfruttamento potrebbe risolvere i gravi problemi energetici che assillano la Terra da decenni, ed i più abbondanti giacimenti si trovano maggiormente proprio o in luoghi inaccessibili o di particolare importanza per tutta la specie dei Na'vi come ad esempio i Monti Alleluia o sotto l'insediamento del clan Na'vi degli Omaticaya. Mentre la via diplomatica battuta dalla dottoressa Grace Augustine sembra non portare frutti, il colonnello Quaritch ed il dirigente Parker Selfridge preparano un attacco militare.

Nel frattempo, l'ex marine invalido Jake Sully viene chiamato a sostituire il fratello Tommy, ucciso durante una rapina. L'uomo era uno scienziato e l'avatar che avrebbe dovuto guidare era stato realizzato appositamente con il suo codice genetico, e quindi solo Jake, essendo il suo gemello monozigote, può adesso guidarlo. Jake ignora ogni cosa su Pandora e sui Na'vi, ma lo entusiasmo la possibilità di poter tornare a camminare, e accetta il patto offertogli dal colonnello: un'operazione per riavere le sue gambe, in cambio di informazioni per l'attacco.

Durante una spedizione nella foresta, Jake entra in contatto con Neytiri, guerriera Na'vi che vede su di lui i criptici segni della volontà di Eywa, la divinità venerata da Na'vi. Jake si dichiara intenzionato a conoscere i loro usi e costumi e nonostante la diffidenza del guerriero Tsu'tey, Jake viene accompagnato da Neytiri nell'apprendere il suo popolo e il loro rapporto empatico verso le creature di Pandora, un fenomeno che secondo Grace nasce da un legame biochimico tra le radici di ogni albero, che unisce come fossero sinapsi.

Jake viene infine accolto dalla tribù, impara le loro usanze e finisce con l'innamorarsi di Neytiri, ricambiato. Non riesce però ad impedire l'attacco al loro villaggio: l'albero-casa viene abbattuto e i Na'vi fuggono disperati, vedendo Jake come un traditore. Mentre Neytiri lo abbandona, lui viene accusato di opporsi all'attacco anche da parte dei militari, che lo rinchiudono in cella.

Riuscito a fuggire con Grace, il collega Norm e l'elicotterista Trudy, Jake raggiunge il sito 26 nei pressi dei Monti Alleluia dove si collega con il suo avatar e raggiunge i Na'vi, ora raccolti attorno all'*albero delle anime*, un luogo sacro per loro e categoricamente inviolabile per gli estranei. Jake però sa che gli Omaticaya non lo riaccetteranno così facilmente, e quindi tenta un'impresa al tempo stesso eroica e disperata: riuscire a domare il mastodontico Leonopteryx (Toruk) la più grande creatura volante di tutti i cieli, un'impresa considerata leggendaria. Dopo essere riuscito a domarne uno, azione altamente simbolica per il popolo di Pandora, riesce a radunare molti clan Na'vi, così da prepararsi al successivo attacco della RDA. La battaglia che segue vede i militari che, tra bombardieri e fanteria, dominano gli scontri, finché le preghiere formulate da Jake ad Eywa non vengono accolte: sono gli stessi animali di Pandora a guidare la carica, arrivando a sconfiggere gli umani; lo stesso colonnello muore dopo essere stato colpito da due frecce di Neytiri.

I Na'vi raggiungono infine la base terrestre, obbligando i soldati a lasciare il satellite, mentre Jake partecipa ad una sacra cerimonia, nella quale lascia il suo corpo umano, trasferendosi definitivamente nel suo avatar. [...]

wikipedia

Tutte le innovazioni del film

Avatar, come James Cameron l'ha fatto - Da tempo sapevamo che di *Avatar* la componente più importante sarebbe stata la fattura, il modo cioè in cui James Cameron è riuscito a convogliare le principali tecnologie di filmmaking digitale allo stato dell'arte e spingerle in avanti superando tutte

le barriere contro le quali gli altri film si sono scontrati per anni. E ora che è al cinema e lo possiamo vedere, *Avatar* conferma che il regista di *Terminator* è riuscito nell'impresa di dimostrare a tutti che un altro modo di fare cinema è possibile.

Per molti versi come si realizza un film influisce su come esso sarà e il processo creativo e produttivo ideato da Cameron e sperimentato su *Avatar* porta i registi su un altro pianeta per quanto riguarda le possibilità di intervento e controllo delle componenti digitali. Si parla sempre meno di post-produrre e sempre di più di realizzare in tempo reale, il set e l'esperienza di recitazione hanno un'importanza crescente in un campo che una volta era lasciato ai tecnici a riprese terminate. Dice Joe Letteri, capo assoluto degli effetti di *Avatar*: «Il regista ora non chiede più di avere qualcosa come lo desidera ma prende la videocamera, gira quello che vuole come lo vuole, e chiede al reparto effetti visivi di farlo sembrare reale».

Un nuovo processo produttivo - Andando a semplificare enormemente è probabile che la più grande impresa di Cameron sia stata di riuscire a smussare la differenza tra pre e postproduzione, portando direttamente sul set molte delle incombenze lasciate alla postproduzione e quindi ridando il potere al regista. Molte delle virtualità digitali che necessitavano un'elaborazione per essere viste e maneggiate ora possono essere gestite in tempo reale. [...]

Le principali riprese di *Avatar*, quelle delle scene ambientate su Pandora, si sono svolte in un grande magazzino svuotato e riempito di pareti verdi e sensori. Tutto è sistemato in modo che le camere puntate sugli attori (che indossano tute anch'esse piene di sensori) possano mostrare in tempo reale al regista una versione in bassa risoluzione dei personaggi digitali che si muovono come gli attori nell'ambiente virtuale. Così Cameron dirige le scene vedendo subito il risultato. Quello che accade mentre la scena viene girata è che tutti i movimenti degli attori sono registrati. I led che hanno sul corpo emanano una luce infrarossa che viene registrata da apposite camere disposte in tutto il magazzino. I dati di queste telecamere aggregati restituiranno con precisione il movimento tridimensionale.

La medesima cosa avviene anche a pochi centimetri dal volto di ogni attore. La speciale tuta indossata infatti prevede anche un minicamera HD che si regge sulla testa degli attori con una struttura simile a quella dei microfoni integrati nelle cuffie, solo che la microcamera è un po' più distante dal volto e riesce a riprendere e registrare bene tutti i movimenti dei muscoli facciali. Questa è un'idea di Cameron, qualcosa che non si era mai fatto e che coglie con inedita precisione le espressioni.

Finito di girare una scena poi il regista, senza gli attori intorno, gira i movimenti di camera. Ha in mano una videocamera di cui è operatore, essa ha i dati tridimensionali della scena e la mostra nel visore. Il regista muovendosi con la camera in braccio si sposta nella scena e la vede nel visore digitale come se stesse guardando dall'obiettivo. In questo modo il suo tocco, il suo stile e il suo modo di guardare ai personaggi rimane intatto e si crea anche continuità con le immagini con attori in carne ed ossa girate normalmente, poiché anche in quel caso è Cameron l'operatore. Finito tutto le immagini, i movimenti, le decisioni e le impressioni di Cameron vanno alla WETA che ha solo il compito di rendere tutto credibile, cioè rendere le immagini in CG complesse, raffinare i dettagli e, in sostanza, andare a fondo con la risoluzione, le illuminazioni e via dicendo.

Profondità reale e profondità di Cameron - Nei 13 anni che lo hanno separato da *Titanic* Cameron ha fatto molte cose, quasi tutte finalizzate ad *Avatar*. Anche quando andava sott'acqua a filmare i relitti delle navi in tre dimensioni in realtà pensava ad *Avatar*. Quegli esperimenti infatti erano parte del processo creativo di un nuovo tipo di videocamera (ufficialmente brevettata da lui e

quindi ora diventata un prodotto in vendita) che ha le inedite caratteristiche di maneggevolezza, leggerezza, dimensione ridotta e soprattutto doppia lente per girare in 3D che nessuna videocamera ha. James Cameron in sostanza si è costruito da solo (con l'aiuto di Sony) l'attrezzatura che gli serviva. Spielberg la sta già usando per il making di *Tintin*.

Con questi strumenti il regista è dentro il set virtuale e può prendere le medesime decisioni che prenderebbe sul set tradizionale, in passato invece dirigeva degli attori e basta, era la postproduzione (quindi altre persone) che li piazzavano nello spazio.

Non si tratta però di avere solo la possibilità di previsualizzazione in diretta e nella maneggevolezza della videocamera. Il 3D di Cameron è migliore degli altri perché più complesso. Fino ad ora film anche buoni come *Coraline* ci hanno mostrato un 3D che sostanzialmente consisteva nell'avere un oggetto in primo piano e lo sfondo distanziati, la realtà però è fatta di molti piani diversi, oggetti che stanno a diversi livelli di profondità. E questo fa *Avatar*, usa un 3D più complesso della media prevedendo molti più piani di profondità e così di fatto avvicinandosi alla complessità della vera profondità.

L'impatto del nuovo modo di lavorare e della conseguente maggiore qualità dell'intervento digitale su schermo lo capiremo tra qualche anno, quando altri registi stimolati dal risultato del lavoro mastodontico del collega e aiutati dalle tecnologie da lui brevettate e messe in vendita (oltre che dalla mole di esperienza in materia che la WETA ha maturato lavorando al film) continueranno a battere, migliorare e sperimentare la nuova via aperta da *Avatar*.

www.mymovies.it

Intervista a Joe Letteri, il mago degli effetti speciali di *Avatar*

Dal 2007 direttore della Weta Digital, Letteri è uno dei maggiori responsabili dello straordinario risultato ottenuto dal film di James Cameron e delle meraviglie della sua Pandora.

a cura di Lucilla Grasselli

Delle sorti di un film, il merito (o il demerito) va sempre quasi esclusivamente al regista. E per quanto questo sia comprensibile, e giusto, è altrettanto doveroso prendere in considerazione l'apporto di altre figure, alcune delle quali stanno acquisendo negli ultimi anni, con il ruolo sempre più centrale assunto dalle tecnologie digitali nell'ambito dell'intrattenimento cinematografico, un peso di notevole importanza. L'intervento di Joe Letteri, supervisore degli effetti speciali di *Avatar* [...] ci offre quindi un privilegiato punto di osservazione sulle ampie possibilità offerte dalla tecnologia stereoscopica (ma non solo) agli addetti ai lavori e, di riflesso, anche allo spettatore. Perché un film è fatto tanto di storie quanto di tecnica, ed è la maniera in cui questi due elementi si integrano e si influenzano a vicenda a determinare la fortuna di un'opera d'arte, ad avere la possibilità di dare vita a mondi e linguaggi fino a un attimo prima inimmaginabili. Il *keynote* incentrato sul making of di *Avatar* è stato preceduto da un'intervista in cui Letteri fa il punto sui progressi realizzati finora dalla tecnologia stereoscopica, e ne immagina il prossimo futuro.

Quali sono le novità tecniche che ha messo in campo per realizzare *Avatar*?

Abbiamo dovuto fare il modo che il regista potesse lavorare contemporaneamente sul mondo reale e su quello virtuale, trattando però quest'ultimo come se fosse reale anch'esso. Questo è stato

possibile grazie all'uso di una particolare macchina da presa, una *virtual camera*, per l'appunto, che permetteva di vedere gli attori in carne e ossa e gli elementi in computer grafica in contemporanea.
[...]

Il cinema in 3d è un nuovo strumento narrativo, quindi con una propria grammatica che si sta sviluppando grazie anche a Cameron?

Dopo aver finito *Titanic*, James Cameron voleva esplorare questo nuovo modo di fare cinema ed avvicinarsi ad esso nella maniera più corretta possibile. Proprio per questo ha girato diversi documentari, in modo da rendersi conto non soltanto dei problemi di natura tecnica, ma anche delle potenzialità espressive, in effetti grammaticali, offerte dalla tecnologia. Il suo intento era quello di usare la stereoscopia in maniera realistica, a differenza di quanto fatto in precedenza, in cui le scene 3d venivano aggiunte al girato in una fase successiva. Il risultato doveva essere credibile, rispecchiare la visione attraverso gli occhi di un essere umano, e in questo senso un'altra problematica importante è stata quella del montaggio, per il quale si doveva identificare esattamente quale fosse il punto di fuoco dell'azione.

Le scene d'azione sono quindi state le più difficoltose da realizzare?

Sì, sono state le più difficili soprattutto per quanto riguarda la gestione della profondità: non bisogna indirizzare soltanto l'immagine, ma l'intero spazio tridimensionale. Bisogna lasciare "respirare" la scena, e la stessa difficoltà si ha nei passaggi rapidi da un campo lungo a un primo piano.
[...]

Il *motion capture* visto in *Avatar* è il migliore sinora realizzato. Questa tecnologia potrebbe in futuro sostituire del tutto gli attori reali, o essere utilizzata per far rivivere artisti ormai scomparsi?

In verità è già stato utilizzato a questo scopo, anche in *Avatar* molti degli attori non erano in carne e ossa: ad esempio molti dei soldati nella battaglia finale, o i protagonisti di alcune scene stunt. Sarà anche possibile far rivivere attori scomparsi, ma questa è una problematica legata a diversi pro e contro, sarà il regista a doversi chiedere se sia una scelta giusta.
[...]

Avete inventato un modo che sembra ancora più vero del nostro. Pensa che in futuro queste tecnologie potranno simulare qualsiasi cosa, ad esempio uno sbarco su Marte?

La possibilità c'è, ma non riesco a pensare che un governo possa decidere di spendere una fortuna su un'idea come questa!

Più che le parole, però, in questo caso parlano le immagini, grazie alle quali risulta ancora più evidente lo stupefacente lavoro svolto dal comparto degli effetti speciali per rendere possibile il visionario universo immaginato da Cameron: volontà del regista era quella di eliminare il confine tra reale e virtuale, e cuore di questo processo è stato il *performance capture*, coadiuvato dall'uso della già citata *virtual camera*. Per catturare al meglio la mimica facciale degli attori e ogni emozione che i protagonisti dovevano fare trasparire, Letteri ci spiega come sia stato utilizzato una sorta di *casco* incaricato di registrare ogni più piccolo movimento del volto degli interpreti, in modo da poterlo successivamente ricreare sull'avatar corrispondente. Attraverso alcuni esaurienti filmati, Letteri ci ha guidato all'interno delle fasi di elaborazione della scena: dapprima gli attori in carne e

ossa, equipaggiati di casco e tuta per il *motion capture*, vengono filmati all'interno di uno scenario che rappresenta grossolanamente l'ambiente scenico, in modo che lo sfondo possa essere preso a riferimento per la successiva elaborazione in computer grafica; nel caso, ad esempio, di una scena girata nella giungla, Zoe Saldana e Sam Worthington interagiscono con un numero di piante che, seppur limitato, è funzionale alla determinazione dell'ambiente. Per comprendere i mezzi tecnici a disposizione di Cameron, abbiamo potuto visionare le immagini elaborate in tempo reale dalla *virtual camera*: il regista si trova in questo caso ad avere a che fare già con un'immagine computerizzata, sebbene di risoluzione nettamente inferiore al risultato finale, ma che permette ciak dopo ciak di avere un significativo assaggio della resa a schermo della scena. Una volta che la performance è stata approvata dal regista, la mano passa poi al reparto effetti speciali, che aumenta il livello di dettaglio dei personaggi per poi affiancarli al girato delle loro controparti reali, al fine di verificare l'accuratezza dei movimenti facciali degli avatar.

Se questo procedimento può sembrare laborioso, è ancora più difficile immaginare lo sforzo impiegato per realizzare il complesso scenario di Pandora. Innanzi tutto la giungla: molte delle piante sono state disegnate dallo stesso Cameron, fase a cui ha fatto seguito un'effettiva osservazione della realtà come modello di riferimento. A detta di Letteri, «a Cameron abbiamo proposto di volta in volta diverse alternative, e la sua risposta era sempre "voglio tutto!"», e questo può dare un'idea della varietà di un mondo in cui in ogni inquadratura facevano bella mostra di sé migliaia di piante, molte delle quali animate da una bioluminescenza che Cameron ha voluto a tutti i costi inserire, impressionato dalla propria "caccia al tesoro" sottomarina. Non meno avventuroso è stato trovare un riferimento reale alle montagne volanti Hallelujah: una troupe si è recata infatti in Cina dove, a bordo di una mongolfiera, ha filmato le alture della foresta di Zhangjiajie.

Per quanto riguarda i veicoli, anch'essi hanno in alcuni casi avuto bisogno di una controparte reale: il Samson utilizzato come velivolo è stato ad esempio parzialmente ricostruito, nonostante nella maggior parte dei casi i filmati del modello fisico hanno dovuto subire un'integrazione digitale, specie per quanto riguarda l'illuminazione. Un altro obiettivo tecnico che Letteri ci confessa essersi posto con particolare entusiasmo è stato quello di ricreare un'acqua il più realistica possibile: a differenza, infatti, delle precedenti pellicole, in cui si riprendeva semplicemente "vera acqua", qui non è stato possibile lavorare in questo modo in virtù dell'impiego della tecnologia stereoscopica. Una particolare attenzione è stata riposta nel comportamento dei vestiti bagnati e nella velocità dello scorrimento del volume d'acqua. La mole di dati da interpolare era impressionante: per animare una scena di pochi secondi, in cui alte onde si infrangono con una scogliera, è stata necessaria una settimana di rendering.

[...]

Un altro punto critico per i tecnici degli effetti speciali è stata l'illuminazione: tradizionalmente, infatti, è sempre stato impossibile ripetere digitalmente il comportamento della luce nel mondo reale. Letteri ha bypassato il problema grazie all'uso delle *spherical harmonics*, grazie alle quali la direzione e l'intensità della luce è decodificata in ogni punto, così come la sua interazione con l'ambiente. A dimostrazione di quanto questo aspetto sia stato curato, Letteri ci ha mostrato in dettaglio la riflessione di un raggio di luce cangiante sul viso e sulla pupilla di Neytiri: un'esperienza praticamente indistinguibile da quella reale.

A rendere possibile la storia di Jake Sully su Pandora è la corrispondenza fisica tra il proprio sistema nervoso e quello del proprio *avatar*: allo stesso modo, a rendere estremamente realistica l'apparenza dei *na'vi* è l'aver ricreato il comportamento dei muscoli umani, e di conseguenza la loro interazione con ossa, grasso e pelle. Un risultato possibile grazie alla ricostruzione completa del sistema muscolare *na'vi*: e se ai più attenti questo non sembra impressionante, in quanto la Weta

aveva già dichiarato all'epoca de *Il signore degli anelli* di aver ricostruito i muscoli di *uruk'hai* e soci, Letteri ci svela invece che in quel caso vennero ricreati sono i movimenti muscolari, e non la struttura in sé. In tema di confessioni, il nostro ospite deve fare una concessione alla superiorità dell'uomo rispetto alla macchina: molto spesso, confessa, i semplici dati della motion capture non sono sufficienti per raggiungere il grado di realismo desiderato, e in quel caso la gestione del movimento deve tornare nelle mani di un animatore in carne e ossa.

Nonostante Joe Letteri sia il sovrano incontrastato della computer grafica, quindi, è ben lungi dallo sminuire l'apporto umano all'esperienza cinematografica: a chi gli chiede se i suoi esseri perfetti prenderanno mai il posto degli uomini in carne e ossa, risponde semplicemente che «gli uomini non sono perfetti, e quindi nemmeno i na'vi lo sono: ho cercato di ricreare quella magnifica imperfezione. Senza gli attori non sarebbe mai stato possibile ottenere un simile risultato: è grazie al talento di Zoe Saldana se il personaggio di Neytiri subisce un'evoluzione durante la pellicola. Per quanto teoricamente sia possibile, non mi sognerei mai di falsare l'interpretazione di un attore attribuendo alla sua controparte digitale espressioni e atteggiamenti non originali». Difficile, quindi, immaginare un universo cinematografico completamente in digitale, se persino colui che ha azzerato le differenze tra reale e virtuale non dà credito a questa prospettiva, e tutto sommato questa è forse la strada più equilibrata e utile da percorrere.

(28 gennaio 2010)

www.movieplayer.it