



## Avalon (2001)

**Il film affronta il rapporto tra uomo e macchina per riflettere, invero, sull'attendibilità di ciò che abbiamo davanti agli occhi.**

Un film di Mamoru Oshii con Wladyslaw Kowalski, Malgorzata Foremniak, Jerzy Gudejko, Dariusz Biskupski, Bartlomiej Swiderski. Genere Fantascienza durata 106 minuti. Produzione Giappone 2001.

Un film di fantascienza che si ispira al mondo virtuale del film americano 'Matrix' dei fratelli Wachowski.

**Marco Chiani - [www.mymovies.it](http://www.mymovies.it)**

In un futuro distopico, gli uomini evadono dal grigiore quotidiano entrando in Avalon, simulazione virtuale della realtà in chiave bellica, dichiarata illegale per la sua pericolosità. Una volta interfacciatisi con il computer centrale, infatti, i giocatori si assumono il rischio di poter perdere la propria mente rimanendo così in stato vegetativo nel mondo reale. Guerriera di Classe A, Ash tenterà di accedere ad una zona interdetta del gioco per ritrovare un ex compagno di team e per capire meglio quello che è accaduto.

Quarto esperimento in live action di un maestro dell'animazione giapponese, 'Avalon' affronta il rapporto tra uomo e macchina per riflettere, invero, sull'attendibilità di ciò che abbiamo davanti agli occhi. Come in 'Ghost in the Shell', probabilmente il capolavoro di Mamoru Oshii, il discorso risulta di alto livello oltreché ben espresso attraverso uno stile di incontestabile impatto: l'utilizzo della musica, dei tagli delle inquadrature, delle accelerazioni o dei rallentamenti contribuiscono a disorientare e a sorprendere lo spettatore. Così come la stessa eliminazione dei colori in favore di una monocromia in alcuni momenti memore delle nuance di 'Stalker' concorre alla creazione di una visione che assomiglia a poche altre, ad un mondo in cui il nuovo coabita con il vecchio, dietro o davanti a un simulacro indefinibile.

Serio, inquieto e inquietante, con alcune sequenze e una parte finale di eccezionale forza visiva, 'Avalon' è un fantascientifico: «permeato da preoccupazioni di carattere metafisico, prima tra tutte quella di finire vittima di allucinazioni perverse in un mondo di simulazioni perpetue, nella quale il reale è un lontano ricordo» (Matteo Bittanti, Cineforum 428). Il punto di vista di Oshii passa per precise scelte di messinscena quasi sempre in grado di approssciare, in maniera frontale, il tema principale del reale cancellato dalla simulazione video-ludica: da subito, 'Avalon' cerca il vuoto e la lacuna, snellisce, lavora a togliere, perché lo spessore di un saggio non sia confuso con l'immediatezza di qualche appunto sparso (indicativa la sequenza della preparazione della cena per nulla propedeutica all'andamento della narrazione e per questo ancora più eccentricamente irreali). Ma proprio questa cifra, che si risolve nella volontà del regista di non concedersi e di non concedere, in certo modo, potrebbe essere anche la mancanza maggiore di un film non pienamente bilanciato nello sviluppo delle proprie premesse, troppo chiuso in se stesso e altero.

Gli effetti digitali impiegati nella "smaterializzazione" dei corpi hanno una riuscita visiva che può lasciare interdetti. Tutti di nazionalità polacca, gli interpreti hanno le facce giuste.