



Extrait du Close-Up.it - storie della visione

<https://www.closeup-archivio.it/sanctum-3d>

Sanctum 3D

- RECENSIONI - CINEMA -



Date de mise en ligne : venerdì 11 febbraio 2011

Close-Up.it - storie della visione

Il miliardario Carl Hurley finanzia e partecipa all'esplorazione del sistema di rocce australiano meno conosciuto e più inaccessibile del mondo, avvalendosi dell'esperienza del team di Frank McGuire, leggendario esploratore e speleologo subacqueo. L'obiettivo della missione è raggiungere l'oceano dall'entroterra attraversando il complesso sistema di grotte subacquee. Frank a causa del suo pragmatismo al limite del cinismo è in costante contrasto con il figlio Josh, ma anche con il resto del team. I conflitti aumentano drasticamente quando, in seguito ad un'improvvisa e anomala tempesta, il gruppo rimane intrappolato nella grotta sotterranea con l'acqua alla gola e trovare una via che consenta di raggiungere l'oceano diventa l'unica possibilità di sopravvivenza.

Sfida sembra essere il termine chiave a cui fanno riferimento il produttore esecutivo James Cameron, il regista Grierson e il produttore e sceneggiatore Wight (che trae ispirazione per questo film da un'esperienza analoga vissuta in prima persona). È una sfida per gli attori, che hanno dovuto dimostrare e lavorare su una preparazione fisica notevole, tra immersioni e arrampicate. È una sfida ricostruire l'ambientazione, realizzata in parte artificialmente e in parte sfruttando le grotte naturali australiane. È una sfida girare sia nell'enorme vasca con cascata riprodotta negli studi, che nelle reali grotte oceaniche. È una sfida, in queste condizioni, creare un 3D convincente (resta il problema dell'uso del fuori fuoco, che nel tradizionale cinema a due dimensioni ha una sua funzione espressiva, mentre stenta a trovarla nel 3D). È inoltre una sfida stabilire se si stia vivendo la grande (ennesima) rivoluzione del cinema o se il cinema sia attaccato a una bombola d'ossigeno in una situazione disperata al pari di quella dei protagonisti del film. Provocazioni a parte, *The sanctum* prende in giro lo spettatore, lo deride (nel vero senso della parola: Josh mostra il sedere quasi in primo piano con fare canzonatorio) centellina la strage dei personaggi di cunicolo in cunicolo, di grotta in grotta accenna al possibile sensazionalismo di un horror in 3D (i vari cadaveri fluttuanti), ostenta autoironia quando prefigura attraverso una grossolana ricostruzione tridimensionale al computer il percorso del gruppo di esploratori, che coincide con quello della progettazione del film stesso (in pratica il 3D nel - e sul - 3D), ma anche quando cita palesemente un film che ha segnato un'epoca recente, che sembra ormai lontana, quale *Apocalypse Now*, o quando lascia intuire le potenzialità della tecnica creando l'illusione della vertigine o del mal di mare grazie ai fluidi movimenti aerei e subacquei della macchina da presa.

Se per il Coppola degli anni '70 il cinema era l'equivalente di un grande circo, si ha l'impressione che Cameron voglia trasformarlo in una grande giostra. Tuttavia va riconosciuto che le sfide che produzione e regia si erano prefissate, sono state vinte. In particolare il senso di claustrofobia, sul quale Wight ha molto puntato nello scrivere le sceneggiature, è stato ben reso, anche se sembra sia mancato il coraggio di voler realmente far immedesimare lo spettatore, risparmiandogli il panico che una situazione-limite come quella rappresentata avrebbe potuto creare (in un particolare momento storico in cui le calamità naturali s'impongono all'attenzione generale). La debolezza maggiore di *The Sanctum* è da attribuirsi però proprio alla sceneggiatura, sebbene retorica e patetismo dei dialoghi siano tutto sommato contrastati dalla sistematicità con la quale il gruppo viene in definitiva decimato. Viene invece la curiosità di vedere cosa la National Geographic, tanto spesso nominata dai protagonisti del film, potrebbe fare con gli stessi mezzi di Cameron e Grierson, dando popolarità, magari, al nuovo (e ancora per lo più sconosciuto) filone cinematografico del documentario in 3D.

Post-scriptum :

(*Sanctum*) **Regia:** Alister Grierson;; **sceneggiatura:** John Garvin, Andrew Wight;; **fotografia:** Jules O'Lughlin;; **scenografia:** Nicholas McCallum;; **montaggio:** Mark Warner;; **musica:** David Hirschfelder;; **effetti speciali:** Lloura;; **interpreti:** Richard Roxburgh (Frank); Rhys Wakefield (Josh), Alice Parkinson (Victoria), Dan Wyllie (Crazy George), Ioan Gruffudd (Carl);; **produzione:** Sanctum Australia, Great Wight Production/Osford Films, Relativity Media, Universal Pictures, Wayfare Entertainment;; **distribuzione:** Aurum Distribution, Cinema Hotel Corporation, Diamond Pictures, Golden Village Pictures, MEED Films, Toho-Towa, Universal Pictures, Mongkol Major, Monolith Films, Odeon, Zon Lusomundo Audiovisuais;; **origine:** U.S.A, Australia;; **durata:** 109'.