

ARRIVAL

ALTRI CONTENUTI

(Scheda a cura di Neva Ceseri)

ESTRATTI DAL PRESSBOOK DEL FILM

Gli alieni: Abbott e Costello (Tom e Jerry nella versione italiana)

Il regista Villeneuve ha riflettuto a lungo sul disegno di Abbott e Costello (Tom e Jerry, nella traduzione italiana del film) i due alieni che conosciamo in *Arrival*.

«Abbott e Costello sono due dei personaggi principali – spiega il regista – sono i due alieni che Louise Banks e Ian Donnelly incontrano nella camera all'interno dell'astronave. Ho provato frustrazione cercando di disegnare un alieno. Creare qualcosa mai fatto prima è veramente difficile. Volevo che fosse grosso, di grande presenza, come una balena».

«Volevo avere la sensazione di trovarmi sottacqua vicino ad una bestia enorme – continua Villeneuve – dove senti una grande intelligenza o una presenza. Forse si ha questa sensazione anche con gli elefanti. Se si incontra un elefante nella savana, c'è la sensazione di una presenza forte, una presenza istintiva e una profonda intelligenza. Questo era quello che cercavo per disegnare un alieno... ».

Nonostante nessuno, a parte Banks, Donnelly e i militari, riesca a vedere gli alieni, la loro mera presenza sulla Terra scatena una crisi esistenziale per molta gente. *«L'idea era che se le astronavi fossero atterrate, le società avrebbero dato di matto in tutto il mondo»*, spiega Villeneuve.

Il regista ha voluto l'artista Carlos Huante per aiutare a creare l'aspetto degli alieni. *«Per creare gli alieni ho lavorato con un artista che adoro – spiega Villeneuve – ho consultato diversi profili e poi mi sono imbattuto in quello di Carlos Huante, che aveva lavorato con Ridley Scott in Prometheus e in altri film. Ho sentito che, grazie alle sue creature, quello era proprio ciò che stavo cercando: un'anima, una presenza, un mistero e anche molta originalità. Forme che non avevo mai visto prima. Alieni che credo non si siano mai visti al cinema. Ho iniziato a sviluppare l'idea assieme a lui, vagliando tonnellate di proposte. La cosa più difficile mai fatta in vita mia... provare a creare nuove forme di vita».*

Villeneuve dice che per gli alieni si è ispirato a balene, polpi, ragni ed elefanti. *«Volevo che l'alieno fosse una creatura surreale, che proviene dal mondo dei sogni, degli incubi. Sotto questo aspetto è stato un successo. C'è ambivalenza negli alieni, sono pacifici o ostili? Anche il loro corpo e i loro movimenti lasciano di proposito spazio all'interpretazione e si riveleranno solo con lo svolgersi della storia».*

«È uno studio del comportamento – dice Villeneuve – l'alieno è una rappresentazione della morte, e ci sono alcune scene in cui volevo che l'alieno sembrasse proprio la classica rappresentazione della Morte o della Mietitrice. Ispira, sotto certi punti di vista, quella sensazione alla fine del film. Per realizzare la loro strana forma, ci siamo sottoposti ad una lunga fase di disegno. Volevo anche che il pubblico potesse scoprire gli alieni passo dopo passo nel corso del film, non subito, perciò abbiamo svelato lentamente le caratteristiche della loro struttura e dei loro corpi».

Avere delle contropartite fisiche (dei marionettisti) al posto degli alieni aiutava gli attori, anche se si trattava solo di rappresentazioni simboliche degli alieni. *«Dovevo instaurare un rapporto con quei*

bastoni con un pallone in cima, ma i marionettisti erano fantastici – spiega l’attrice Amy Adams su come sono state girate alcune scene – quei ragazzi erano proprio forti e giravano intorno con quelle marionette per noi. Ho sempre apprezzato queste persone, spesso vengono sottovalutate ma sono lì, quotidianamente, assieme a noi, lavorano tutto il giorno e sorreggono un bastone per ore, così che noi possiamo recitare in modo appropriato. Li apprezzo davvero molto».

«Non amo molto il green screen – rivela Villeneuve riguardo ad alcuni grattacapi che ha procurato al reparto scenografico, e di come ha cercato di ridurre al minimo l’uso degli effetti visivi, così da impiegare il più possibile azioni fisiche da parte degli attori – non mi piace che gli attori siano in contatto con qualcosa che non esiste, mi piace che siano circondati da qualcosa di reale».

L’estetica del film, il set e le riprese

Il regista Villeneuve, Patrice Vermette (scenografo) e Bradford Young (responsabile della fotografia) hanno lavorato insieme per definire l’estetica del film. Per Young, una delle fonti di ispirazione è stato il lavoro della fotografa scandinava, Martina Ivanov, nello specifico, una serie intitolata “Speedway” e contenuta nel libro che portava con sé ovunque.

«Quando ho ricevuto la sceneggiatura, ho sentito che quello era il miglior riferimento per il film – dice Young – per certi versi, le fotografie sono stilizzate, molto tenui e naturali ma anche scure e misteriose. Non l’oscurità che impedisce la visione, ma l’oscurità come patologia. L’oscurità è profondamente psicologica. Le sue fotografie sono state veramente di ispirazione per il nostro approccio visivo. (...) Ho sottoposto le fotografie in veste di catalogo a Denis e Patrice. Le hanno guardate e insieme abbiamo deciso che il film dovesse essere aperto a quelle soluzioni. Doveva essere lattiginoso. Doveva essere scuro in modo da renderci non a nostro agio. E questo è quello che dovrebbe suscitare nello spettatore».

Il colore usato nel film era in contrasto con questo senso di oscurità. *«Non c’era una gamma di colori che colpisce, come se fossero i colori con cui si sta lavorando – spiega Young – ma uno dei colori principali che spiccano nel film è l’arancione delle tute. Abbiamo circondato le tute di colori che avessero messo in risalto il loro. Invece di usare colori che polarizzassero l’arancione, o creare una dicotomia da ciò che non era arancione, abbiamo usato l’idea di oscurità per focalizzare l’attenzione sull’arancione. Visto che le tute sono riflettenti, più le si circonda di oscurità più il nostro occhio coglie la spettacolarità del loro colore».*

«Quando le tute vengono tolte veniamo riportati verso un’immagine naturale e inserita organicamente – spiega ancora Young su come l’atto di spogliarsi delle tute, da parte di Louise e Ian, funziona dal punto di vista estetico ma anche simbolico nel film –, non era solo una questione di gamma di colori in sé, a parte quegli oggetti arancione, ma il film appare monocromatico perché era nostra intenzione non porre molta attenzione ai colori. Al contrario, abbiamo provato a portare l’attenzione del pubblico verso il tono visivo del film».

Girare le riprese su set reali ha permesso a Young di controllare il tono servendosi dell’illuminazione e della scelta degli obiettivi.

«Ho richiesto a Patrice di costruire gli interni dell’astronave – spiega Villeneuve – era un grande impegno per la produzione ma ci ha permesso di realizzare il grande tunnel e la camera. Non abbiamo usato effetti visivi, tutto è reale, e gli attori sono riusciti a sentire la singolarità di quella stanza. Il direttore della fotografia, Bradford Young, è riuscito a girare servendosi delle luci, creando un effetto con l’illuminazione che appare reale nel film».

«I registi preferiscono lavorare su set reali così che gli attori possano interagire – dice Morin (responsabile degli effetti visivi) – aiuta gli attori a creare gli stati d’animo e lo spirito giusto. Si è deciso di costruire questo tunnel lungo 50 metri e la stanza usata come laboratorio, che sono elementi fisici reali in cui gli schermi, dove appaiono gli alieni nella loro atmosfera, fanno da background».

Lavorare in un set reale piuttosto che davanti ad un green screen, ha anche permesso a Young di modificare il look del film man mano che venivano effettuate le riprese. Il direttore della fotografia ha usato obiettivi più ampi rispetto al solito.

Il film è stato girato in digitale, cosa che ha facilitato la possibilità di spingersi verso i toni scuri e modificare l'immagine durante le riprese. Afferma Young: «(...) Abbiamo anche scelto di usare obiettivi diversi in tutta la lunghezza del film, anche all'interno di una stessa scena. Ogni produttore di obiettivi ha la sua peculiarità personale. Abbiamo usato un obiettivo di una certa marca per un primo piano, e un altro obiettivo per girare le panoramiche. Così abbiamo dato al film una grande sensazione di naturalezza, visto che non è un tipo di film che richiede precisione in termini di prospettiva. Dona al film un aspetto ingenuo che non saremmo riusciti a ottenere se fossimo rimasti fedeli a un particolare tipo di prospettiva, in termini di obiettivo. (...) Volevamo che l'immagine fosse un po' più imperfetta e l'uso di obiettivi diversi ci ha aiutato molto».

Ma, a causa delle restrizioni imposte dalla realtà, l'uso della computer grafica (CGI) si è reso comunque necessario. Dichiarò in proposito il regista: «Alcune cose le abbiamo realizzate in secondo momento in CGI, perché dato che non potevo fare un casting su Giove, abbiamo dovuto realizzare degli alieni. Abbiamo usato dei marionettisti che muovevano delle figure davanti ad un grande schermo. Era molto poetico e commovente, per certi versi sembrava di essere tornati a fare cinema alla vecchia maniera. Vedere Amy Adams e Jeremy Renner parlare a quelle gigantesche sfere sospese e quelle presenze, è stato un momento bellissimo».

Il lavoro di Morin con gli effetti visivi (VFX), non era solo quello di creare la nave aliena e gli esseri disegnati e ideati da Villeneuve e il suo team, ma anche di magnificare la realtà umana e gli effetti dell'atmosfera aliena. «Gli alieni hanno il controllo della gravità – spiega Morin –, l'esercito creato dalla CGI indossa le tute per i materiali pericolosi, sale sull'elevatore a pantografo e in definitiva cammina e salta sui muri, questo è un altro grande risultato degli effetti visivi nel film. La forza di gravità è stato un grande ostacolo, soprattutto nelle scene in cui sono coinvolte le controfigure. Ma il punto cruciale nella storia è l'incontro con gli alieni. Louise incontra gli alieni in quella che chiamiamo la "stanza centrale", ambiente interamente creato in CGI con alieni in CGI».

Morin ha anche dovuto creare l'immagine delle navicelle in sospensione, in 12 diversi punti del mondo. «Abbiamo realizzato la pittura dei mascherini e ricreato l'ambiente sotto varie angolazioni; abbiamo usato satelliti spia e molto materiale militare, come elicotteri e droni, perciò c'era molto lavoro da fare in CGI».

Morin sostiene che è il lavoro fatto in post produzione da lui, dal direttore della fotografia e dal regista che definisce veramente il successo dei VFX. «Il regista lavora a stretto contatto con il disegnatore dello storyboard e, basandoci su questo lavoro, iniziamo a fare la pre-visualizzazione, poi guardiamo il risultato con il regista e il direttore della fotografia, infine, coinvolgiamo tutti. Ognuno esprime il proprio commento per poi affinare il risultato. Dopo, abbiamo quello che chiamiamo la visione tecnica (techviz), la techviz stabilisce la posizione della cinepresa, il movimento degli attori o degli elementi della CGI. Quegli elementi sono essenziali per ottenere delle riprese efficaci, perché il compito degli effetti visivi in una ripresa, è quello di realizzare i migliori elementi possibili. Quando iniziamo a fare ciò, non siamo tenuti a risolvere i problemi, possiamo ingrandire la ripresa e renderla ottima».

Villeneuve voleva che l'astronave sembrasse realizzata con materiali introvabili sulla Terra e sconosciuti alla scienza, inoltre, voleva che l'astronave ribaltasse la nostra conoscenza della fisica. «La composizione dell'astronave doveva essere sconosciuta agli abitanti della Terra, anche il suo funzionamento e il modo in cui si muove attraverso lo spazio dovevano essere completamente diversi da quanto l'uomo avesse mai visto prima. Di questo devo dare merito al reparto montaggio,

Joe Walker e il personale della Frames Store, che hanno fatto un lavoro fantastico nella realizzazione della partenza degli alieni alla fine del film».

Se da una parte, Villeneuve voleva che gli alieni e la loro astronave sembrassero provenire da altre galassie e avvolti dal mistero, dall'altra voleva che tutto quanto, rapportato agli umani e alla nostra tecnologia, fosse il più realistico possibile. *«Lo scenografo ha dovuto lavorare molto – spiega Villeneuve – volevamo che il film apparisse il più reale possibile, quindi Patrice ha dovuto compiere lunghe ricerche, per assicurarsi che le attrezzature usate dai militari fosse la più accurata possibile, oltre che semplice e non spettacolare. Non volevo che gli umani usassero una tecnologia che ancora non esiste. Volevo che usassero attrezzature disponibili al giorno d'oggi per contattare e parlare con gli alieni. (...) Oggetti usati quotidianamente entreranno in contatto con quella nuova civiltà, mentre noi proveremo ad avvicinarli nel modo più umano e umile possibile».*

Linguaggio e progettazione del suono

La comunicazione e il linguaggio alieno sono il nocciolo della storia e della struttura del film, fornendo e rivelando entrambi la struttura narrativa. *«La bellezza del racconto breve (“Storie della tua vita” di Ted Chiang - ndr) è che parla di linguaggio – spiega Villeneuve – mi sono innamorato del racconto breve perché esplora il linguaggio, in modo bellissimo, poetico e potente. Il problema è che l'esplorazione intellettuale del linguaggio può risultare ipnotizzante nel racconto, in un romanzo o comunque su carta, ma in un film avevo bisogno di qualcosa per creare tensione. La presenza e l'impatto degli alieni occupa gran parte del film rispetto a quanto non faccia nel racconto. Avrei voluto avere più spazio per esplorare più a fondo il linguaggio nel film, ma il film stesso non lo consentiva. Questo è il mio unico rimpianto, avrei desiderato restare più fedele al racconto sotto questo aspetto».*

Sia in forma scritta che “parlata”, il linguaggio alieno ha comportato alcune difficoltà, come ad esempio quella di creare il loro suono caratteristico.

«Lo scenografo ha giocato un ruolo importante in questo progetto, perché non ha solo creato gli interni della navicella ma, cosa più importante, ha dovuto sviluppare il loro linguaggio – spiega Villeneuve – Patrice ha avuto l'idea di avvalersi dell'aiuto dell'artista Martine Bertrand, che entrambi amiamo. Lei ha pensato subito ad un approccio astratto. Io volevo che il linguaggio fosse spaventoso e impressionante, non volevo che ricordasse in alcun modo il linguaggio umano, un linguaggio che provenisse da un modo diverso di pensare. Martine ha avuto l'idea di creare cerchi astratti, quasi come macchie di caffè. E forse l'idea le è venuta proprio così... Il modo in cui lei ha sviluppato il linguaggio, è una delle cose che preferisco del film».

Una grossa parte del lavoro svolto ha implicato la creazione di un linguaggio credibile. *«Patrice ha creato un dizionario – continua Villeneuve – ha inventato una struttura, come sviluppare le parole, come sono costruite le parole. C'erano cataste di documenti a spiegarmi come funzionava il linguaggio. Il livello dei dettagli e la passione con cui Patrice si è dedicato al progetto è stata la cosa più bella da vedere, una cosa pazzesca».*

La creazione del linguaggio parlato dagli alieni, è stata una difficoltà con cui Villeneuve ha dovuto confrontarsi soltanto in fase di post produzione. *«In fase di post produzione, ho dovuto risolvere una questione che mi si poneva ed era il modo in cui parlano gli alieni. Avevamo sviluppato la scrittura ma c'era il problema del sonoro. Joe Walker, il mio montatore, mi ha parlato di una persona, Dave Whitehead, che vive in Nuova Zelanda, famoso per aver lavorato in un film di Neil de Camp e ne Il Signore degli anelli. È un maestro del suono, uno di quelli che conoscono le onde sonore e che si interessa e sviluppa strane lingue. Pensava che l'idea fosse una bella sfida ed ha iniziato a lavorare sul linguaggio assieme a Joe Walker. Il processo ha richiesto parecchio tempo e lui è stato molto generoso. Sono molto soddisfatto del modo in cui parlano gli alieni. In realtà, non è un vero e proprio parlare, si tratta più di esprimere le emozioni attraverso il suono. Di David*

adoro la sua logica profonda, basata sul modo con cui gli alieni sono stati disegnati e sul loro corpo».

«Il fatto è che il suono più potente è il silenzio – spiega Villeneuve riguardo la progettazione complessiva del suono – ho provato a far respirare il film con un approccio minimalista. Sylvain Bellemare, supervisore del montaggio sonoro del progetto, ha voluto includere alcuni suoni impressionanti. Gli alieni sono muti, ma quando si muovono o fanno qualcosa, i rumori sono notevoli. (...) Mi serviva qualcuno che inventasse un suono pazzo ed ho trovato un ingegnere del suono altrettanto folle: un mio amico, Sylvain Bellemare, era l'uomo perfetto per progettare il suono del film. Sylvain ha avuto la pazzesca idea di simulare il rumore delle rocce durante un terremoto quando l'astronave si muove, uno dei rumori più potenti mai sentiti al cinema».