

REGIONE
TOSCANA



Assessorato alla Cultura

CONOSCIAMO IL CINEMA

Progetto Regionale: Andiamo al Cinema
Responsabile: Lanfranco Binni

Il progetto è curato da: Patrizia Turini (coordinamento)
Rosetta Bentivoglio, Alberto Doni

DVD

Autori: Simonetta Della Croce, Leonardo Moggi
Computer Animation: Salvatore Barba
Riprese VideoFactory (Grosseto)
Montaggio: Hypermedia Produzioni Multimediali (Firenze), VideoFactory (Grosseto)
Registrazione Audio: M.P. Communication (Firenze)
Authoring: Diego Cadau
Voce: Gianni Esposito

Si ringraziano:

Cineclub Arsenale (Pisa), CEAV/Cinema Garibaldi (Poggibonsi)
Stefano Frosali, Mario Lorini, Camilla Colaprete, Daniela Meucci

Durata 1'07''

Libro

Redazione testo: Simonetta Della Croce, Leonardo Moggi
Progetto grafico: Adviser Italia
Stampa: Arti Grafiche Nencini

*La Collana "Conosciamo il Cinema" ha pubblicato i primi due volumi nel 2003.
Nel colophon dei due volumi pubblicati nel 2007 compaiono nominativi diversi
in relazione ai nuovi referenti istituzionali*

È consentito l'uso solo a scopo didattico. Copia omaggio.

© 2007 F.I.C.E. Federazione Italiana Cinema d'Essai (Delegazione Toscana)

Progetto regionale
ANDIAMO AL CINEMA

CAPIRE IL FILM: GLI EFFETTI SPECIALI

a cura di: Simonetta Della Croce e Leonardo Moggi



F.I.C.E. (Federazione Italiana Cinema d'Essai)
Delegazione Toscana



A.G.I.S. (Associazione Generale Italiana dello Spettacolo)

Il cinema, definito da Paolo e Vittorio Taviani in una recente intervista il “Rinascimento del XX secolo” è, come il Jazz, la più recente disciplina delle arti.

Si tratta di una forma creativa nuova, al di fuori delle categorie classiche ma forse proprio per questo maggiormente capace di fornire chiavi di lettura della società moderna, che deve essere valorizzata come una delle più significative manifestazioni artistiche e sociali e, in quanto forma riconosciuta di espressione artistica, di informazione, documentazione e creatività, tutelata e diffusa. Solo così il cinema potrà contribuire a far crescere tra tutti i cittadini il principio di libertà d’espressione, il pluralismo, la tutela degli autori e delle opere, la promozione della diversità culturale e della dignità umana. Potrà contribuire all’arricchimento e alla crescita della nostra società, che è da sempre il compito dell’arte.

Il progetto regionale “Andiamo al cinema” nasce con l’obiettivo di promuovere e diffondere tra le nuove generazioni il cinema di qualità; esso vuole essere un contributo alla valorizzazione della cultura cinematografica e audiovisiva, come alta espressione di comunicazione artistica.

Per la Regione Toscana, coerentemente con gli obiettivi definiti nel Piano regionale dello Spettacolo, la promozione e l’educazione ai linguaggi dello spettacolo rappresenta un veicolo straordinario per la crescita culturale dei giovani e del pubblico adulto, un modo per aiutare i cittadini a comprendere, e quindi a vivere compiutamente, la cultura e la società contemporanei.

Per questo nel 2003 è stata realizzata, come supporto didattico, la collana editoriale Conosciamo il cinema che, unita alle esperienze laboratoriali, è diventata uno strumento importante di aiuto sia per gli insegnanti che per gli studenti. Dopo alcuni anni di esperienza, abbiamo deciso di arricchire la collana video/libro con la pubblicazione di “Musica e suoni” e “Gli effetti speciali”, completando così il ciclo iniziato con i volumi “L’immagine e il suono” e “Il montaggio”. In questo modo, si aggiungono due nuove opere particolarmente interessanti, e fondamentali per favorire la conoscenza e l’approfondimento di tutte le componenti del processo filmico.

Mi preme ringraziare per la fattiva collaborazione l’AGIS e la Federazione Italiana Cinema d’Essai, Delegazioni Toscana, per aver consentito e favorito, grazie ad un impegno capillare sul territorio, la più ampia diffusione del progetto regionale.

Si tratta di un progetto innovativo, che contribuisce a far crescere la creatività e l’apprezzamento per la cultura e per l’arte, anche nelle forme contemporanee. Perché l’amore per le espressioni artistiche, per il fermento culturale, per la bellezza siano anche in futuro un tratto identitario per la Toscana, e in particolare per le giovani generazioni.

Claudio Martini
Presidente della Regione Toscana

La realizzazione dei video - manuali «Conosciamo il Cinema» rappresenta per la Federazione Italiana Cinema d'Essai – delegazione Toscana – il traguardo di un lungo lavoro di collaborazione con l'Assessorato alla Cultura della Regione Toscana, Settore Cinema, iniziato nel 1996 con la nascita del progetto di interesse regionale Andiamo al Cinema «Toscanacinema» volto alla promozione del cinema di qualità e all'educazione della comunicazione audiovisiva nelle scuole.

Tale progetto, che vede coinvolte le sale d'Essai della Toscana, alcune Amministrazioni Comunali e Provinciali, Comunità Montane, la Regione Toscana - che lo ha voluto e sostenuto - e la Delegazione Toscana della Federazione Italiana dei Cinema d'Essai, è cresciuto e si è consolidato in sei anni di attività con sempre maggiore impegno e responsabilità da parte di tutti i soggetti partecipanti.

Oggi possiamo, quindi, affermare che in Toscana esiste una vera e propria rete di progetti didattici attuati nelle sale d'Essai e rivolti alle giovani generazioni per consentire loro un corretto approccio alla lettura del linguaggio cinematografico.

Questo traguardo diventa particolarmente importante, in un momento di profondi cambiamenti nel modo di fruire il cinema, che deve far assumere alle sale d'Essai, dislocate per lo più nei centri di grandi e piccole città, un ruolo ancora più specifico e professionale caratterizzandole come dei veri e propri centri del cinema, dove il film non viene semplicemente proposto commercialmente, ma presentato, studiato, analizzato insieme ad un pubblico sempre più formato e preparato.

Un obiettivo difficile, non c'è dubbio, ma che dall'iniziativa di cui parliamo trae sicuramente una grande spinta.

Ed è proprio per supportare questo stimolante progetto «educativo» sul giovane pubblico che nascono questi documentari didattici, accompagnati da dei libretti, con lo scopo di aiutare gli operatori culturali coinvolti e gli utenti, ovvero studenti e insegnanti, a «conoscere il cinema».

E' con estrema soddisfazione che presentiamo questo lavoro e il nostro augurio è che ciò non sia che l'inizio di una serie di analoghe esperienze indispensabili per raggiungere le finalità educative che ci proponiamo.

Un ringraziamento particolare, infine, alla Regione Toscana che ci ha affidato la realizzazione dei video manuali, e un ringraziamento, inoltre, a coloro che ne hanno curato la realizzazione per l'approfondita ricerca storica e la varietà dei materiali scelti.

Mario Lorini
Federazione Italiana Cinema d'Essai
Delegazione Toscana

Il cinema Il cinema presenta nella società attuale una dimensione culturale di primissima importanza, non solo come patrimonio, ma anche come proiezione del nostro Paese all'estero, come espressione della sua personalità e della sua storia, in quanto costituisce parte dell'identità viva di un Paese.

La Regione Toscana, con convinzione e impegno, da sempre ha sostenuto il cinema d'Essai destinando investimenti significativi alla promozione e diffusione del cinema di qualità.

Negli anni, con il mutare del prodotto e del mercato cinematografico, così come per il cambiamento della normativa nazionale, sono anche mutati gli strumenti di intervento della Regione, che ha mantenuto ovviamente sempre l'intento di creare forme e modi di sostegno sempre più adeguati alle situazioni attuali in grado di garantire migliori risposte ad una delle forme espressive della nostra cultura contemporanea tra le più avanzate.

In questo contesto, per mantenere continuità di rapporto con l'esercizio cinematografico d'Essai toscano e ottimizzare l'investimento regionale capitalizzando le risorse impiegate, ha deciso di dar vita al progetto regionale Andiamo al Cinema. Il progetto, nato nel 1996, rivolto agli studenti e agli insegnanti degli istituti scolastici toscani di ogni ordine e grado, ha costituito e costituisce uno degli elementi strategici dell'azione regionale per la formazione del pubblico nell'ambito cinematografico.

I dati che ogni anno documentano l'attività di quello precedente hanno dato conferma della validità dell'intervento regionale, tanto da continuare a sviluppare il progetto didattico per la valorizzazione, la promozione e la diffusione, specialmente nelle nuove generazioni, del cinema di qualità e del linguaggio audiovisivo.

La proficua collaborazione con la Federazione Italiana Cinema d'Essai - Delegazione Toscana - che ha svolto una attenta attività di coordinamento tra le Sale d'Essai, grazie anche alla collaborazione con alcuni Comuni, Province e Comunità Montane, ha permesso una estensione su tutto il territorio regionale dell'attività. Nel 2002, per l'iniziativa di circa venti sale d'Essai, un elevato numero di scuole (circa 60.000 tra studenti e docenti) hanno avuto una concreta opportunità di conoscere opere cinematografiche che per il loro valore, le tematiche e il linguaggio artistico adottati si sono poste anche come valida occasione di crescita civile oltre che didattica.

Per la struttura che il progetto sta assumendo, si è resa opportuna la predisposizione anche di strumenti didattici agili ed omogenei, utili all'attività di formazione degli insegnanti.

La pubblicazione di: Conosciamo il Cinema diviene un ulteriore contributo allo sviluppo del nostro progetto che ci auguriamo possa essere utile strumento di lettura e analisi.

Patrizia Turini
Settore Spettacolo
Regione Toscana

Immagini e suoni che raccontano storie: il cinema. Immagini e suoni “organizzati” in modo da essere comprensibili: regole non ferree come quelle della lingua scritta, regole spesso assimilate senza saperlo, regole fluide eppure precise che conosciamo pur ignorando di conoscerle. Imparare a “leggere” il cinema (ma anche la televisione) significa renderci consapevoli di queste norme, significa razionalizzare e applicare ciò che - in quanto fruitori di cinema - mettiamo sempre spontaneamente in atto. I manuali di cinema, anche i migliori, presentano tutti il medesimo difetto: insegnano a narrare per immagini utilizzando la parola scritta. Questo comporta un meccanismo di “traduzione” che, per sua natura, spesso è «approssimativo» e «imperfetto».

Da questa premessa nasce *Conosciamo il Cinema* un video-manuale utile per individuare i “codici” e le “regole” più importanti della narrazione cinematografica.

«Codici» e «regole» individuate direttamente attraverso le immagini di film e poi esaminate e approfondite ulteriormente in un manuale arricchito con il contributo di riflessioni da parte di critici e cineasti.

Va inoltre ricordato che il video e il manuale sono strutturati in unità didattiche che prevedono un approfondimento graduale del linguaggio cinematografico utili per una prima alfabetizzazione dalla scuola elementare alla scuola media superiore.

L’utente potrà costruirsi un proprio percorso didattico consono al suo livello di preparazione e al suo grado di interesse per le singole unità didattiche.

Simonetta Della Croce, Leonardo Moggi

CAPIRE IL FILM: GLI EFFETTI SPECIALI

Oggi quasi tutti i film fanno ricorso agli effetti speciali: pioggia a volontà, cadute senza conseguenze, personaggi che volteggiano nel cielo. Le moderne tecniche permettono di realizzare qualsiasi scena e renderla credibile. Ma esse non sono nate con il digitale e, ancora oggi, devono molto al genio degli inventori dello spettacolo cinematografico della fine del XIX secolo. Perché da sempre, come ha detto il regista Robert Bresson, il falso più falso produce il vero.

Sequenze tratte da:

Forrest Gump

E.T. l'extraterrestre

Il fantastico mondo di Amélie

Spider Man

King Kong

La rosa purpurea del Cairo.

Matrix

L'EFFETTO SPECIALE, IL LINGUAGGIO CINEMATOGRAFICO E LO SPETTATORE

Lo sguardo dello spettatore

Chi dice effetto, dice spettatore per avvertire tale effetto. L'effetto speciale è creato in gran parte dallo sguardo stesso dello spettatore. Tale sguardo subisce una evoluzione: nel 1911 il trattato sul cinema di Jacques Duconi classifica il montaggio fra i trucchi di base. Allo stesso modo, la dissolvenza incrociata impiegherà anni prima di passare dallo stato di "trucco" a quello di "figura lessicale". Lo spettatore si abitua all'effetto, che perde progressivamente il lato "speciale". Ciò spiega in parte il crescendo dell'impatto visivo che costella la storia degli effetti speciali: bisogna evitare la banalizzazione dell'effetto e ritrovare sempre la meraviglia, segno dell'effetto riuscito. Sin dagli esordi del cinema, i tecnici si ispirano alla prestidigitazione, e si basano sul segreto della pratica per mantenere un divario tra il risultato a livello d'immagine e le conoscenze tecniche del pubblico. Nel 1933, i produttori di **King Kong** mantengono il mistero sui retroscena del film. Subito *L'Illustration* (23 settembre 1933) avanza la propria spiegazione del mito con l'ausilio di disegni: Kong non può essere altro che un uomo travestito... Già nel 1908, sempre lo stesso periodico (n. 3396 del 21 marzo e n. 3397 del 4 aprile) e il suo diretto concorrente *Lecture pour tous* (n. 9, giugno 1908) si erano lanciati in una grande inchiesta sui segreti del cinema.

Senza farlo apposta, questi articoli scatenano una vera polemica tra gli addetti ai lavori sul tema: la denigrazione dei trucchi. Quale interesse vi può essere nel vedere ancora un mostro, se si sa come è stato creato?

Sarebbe forse il mistero la chiave di un effetto riuscito? Infatti, per essere credibile, in

altre parole per assicurare il realismo necessario per un'identificazione senza peccato, l'effetto deve apparire... senza la causa. Lo spettatore deve vedere il mostro senza vedere il costume che gli dà vita. L'effetto cancella la tecnica che l'ha prodotto - e i tecnici diranno allora che il più bel complimento che si possa fare loro è di non notare la loro partecipazione a un film... Tuttavia, spiega Christian Metz, lo spettatore ama ricevere queste informazioni tecniche - come prova la diffusione dei making off su DVD. Questo è solo uno dei molteplici paradossi che costituiscono la visione cinematografica, basata, sempre secondo Metz, sulla "macchinazione dichiarata": so bene che è falso ma ci credo ugualmente, per il tempo del film.

Il montaggio

Da ciò deriva l'importanza del montaggio di una scena "speciale". In un effetto gore, per esempio, l'inquadratura sul maquillage che dovrebbe scioccare lo spettatore possiede una durata ben precisa, tra il "non abbastanza" (il tempo di avvertire l'effetto) e il "troppo" (il tempo di vedere il trucco). Se l'inquadratura supera questa soglia spezza l'illusione e lo spettatore ride, dimostrando con questa reazione naturale che quella volta, in quel momento preciso, non si è lasciato prendere dal gioco. Una sola inquadratura può allora rivelare alla luce del sole l'arbitrarietà della convenzione che regola la visione cinematografica. L'inquadratura a effetti occupa quindi un posto ben calcolato all'interno di un film. Dominique Chateau parla a questo proposito di "film à trous" (letteralmente "film a buchi"), composto da un'"alternanza di tempi deboli in cui si svolge la narrazione ordinaria, banale, funzionale, e di tempi forti in cui, senza interrompere il corso illusionistico del racconto, le attrazioni vengono a dare sfoggio di prodezze tecniche". Questo ritmo momenti forti/momenti deboli, che al contrario mette in valore i momenti forti, si ritrova così al centro della sequenza a effetti. La sequenza climax di **L'ululato** (1981, di Joe Dante) è ordinata con un campo/controcampo preciso: campo sull'uomo che si trasforma in lupo, controcampo su un testimone atterrito. Questo controcampo fornisce allo spettatore un tempo di pausa visiva, prolungando la trasformazione presente attraverso lo spavento del testimone (che riflette quello dello spettatore). Il testimone è anche un punto di riferimento fisso in rapporto all'evoluzione del mostro insita nelle inquadrature; crea una mini suspense, rafforzando allo stesso modo l'immagine che seguirà: che cosa succede mentre appare il testimone sullo schermo? Il ruolo dell'essere umano è essenziale nella creazione di un effetto speciale: la sua presenza al fianco del mostro conferirà a quest'ultimo, come per contagio, un supplemento di reale.

Il montaggio delle sequenze di effetti speciali applicherà alla lettera la massima di André Bazin su il montaggio proibito: "Quando l'essenziale di un avvenimento dipende da una presenza simultanea di due o più fattori dell'azione, il montaggio è proibito". I montatori svilupperanno quest'analisi fino a renderla una regola obbligatoria: il montaggio tra le inquadrature (un'alternanza tra inquadrature sulla bella/ inquadrature sulla bestia) sarà unificato da un montaggio nell'inquadratura, l'incontro in un medesimo spazio della bella con la bestia.

Il quadro

La composizione di un'inquadratura a effetti si decide prima di tutto sulla carta. Lo story board rimane l'elemento essenziale della creazione di un effetto, una prima tappa che permette di testare diverse possibilità senza spendere neanche un centesimo. Attualmente lo story board tradizionale su carta viene via via sostituito dagli animatic, sequenze girate sommariamente con videocamera oppure simulate in bassa risoluzione al computer.

Dagli anni '80 le grosse produzioni fanno precedere lo story board dalla tappa del design. Il production designer, o direttore artistico, crea attraverso i disegni l'universo globale del film: le scenografie, i personaggi e gli accessori. Questo stile visivo definito impone un'omogeneità tra i diversi reparti e costituisce un punto di partenza fondamentale per la creazione degli effetti. Non si affronta allo stesso modo un disegno che rappresenta un mostro umanoide e quello di un mostro gigantesco munito di tre paia di braccia... Alla vista dello story board e/o dei disegni del designer, il supervisore degli effetti speciali - ruolo tipicamente americano - decide la tecnica da utilizzare per creare l'effetto, o piuttosto la sua immagine. Il supervisore, infatti, non crea un mostro, ma la sua immagine - non cerca di far volare un uomo, ma di riprodurre "le immagini di cinema che si sarebbero viste se fosse stato possibile filmare semplicemente un uomo che vola". L'angolo, la grandezza, la composizione dell'inquadratura sono quindi determinanti.

King Kong associa così, nel 1933, una tecnica a un tipo di inquadratura: gli "animatronici" saranno sistematicamente filmati in primo piano, mentre l'animazione immagine per immagine sarà filmata esclusivamente in campi medi. Sessant'anni dopo, **Jurassic Park** adatterà questo montaggio all'epoca del film alternando primo piano/animatronico e campo medio/animazione a immagine di sintesi. A ciascun effetto la sua inquadratura tipo. Il principio non è nuovo: è lo stesso predicato dalla prestidigitazione: ogni scena è pensata per un punto di vista unico e globale; se lo ritardiamo vediamo i retroscena del trucco e l'effetto scompare.

*Réjane Hamus-Vallée, "Gli effetti speciali – forma e ossessione del cinema",
2006, pag. 7/13*

Sequenze tratte da:

Matinée

La notte dei morti viventi

Scary Movie

L'ululato

Matrix Reoladed

Making off Matrix Reoladed

Il gladiatore

Making off Il gladiatore

King Kong, 1933

Making off Jurassic Park 3

Jurassic Park 3
I maghi del terrore
Viaggio nella luna
Il gladiatore
L'esorcista
L'impero colpisce ancora
Making off Il signore degli anelli – Le due torri
Making off Jurassic Park
King Kong, 1933
Making off Jurassic Park
Jurassic Park

GLI EFFETTI TRADIZIONALI

L'arte dell'illusione

Georges Méliès, nato nel 1861 e morto nel 1938, era proprietario del Teatro Robert Houdin, una saletta nella quale si facevano spettacoli di illusionismo, e dove egli stesso amava esibirsi: il cinema sarebbe diventato, per lui, la bacchetta magica sempre sognata. Tentò subito di acquistare, dal padre degli inventori, Antoine Lumière, uno di quei meravigliosi apparecchi ma questi rifiutò l'offerta ritenendola inadeguata e convinto, inoltre, che il cinema fosse un'invenzione senza futuro. Méliès comprò così il brevetto da Robert W. Paul, un inglese che aveva ripreso i sistemi di proiezioni brevettati poco tempo dopo da Thomas Alva Edison. (...) Inizialmente girò brevi film ispirati alla produzione Lumière, quindi passò alla ricostruzione di famosi fatti di cronaca, che suscitavano molto interesse nel pubblico. Quando questo interesse scemò, Méliès fu aiutato dalle circostanze per iniziare il suo affascinante viaggio nell'universo dei trucchi e della narrazione fantastica cinematografica, segnando il punto di partenza verso le tecnologie del futuro. Fu mentre proiettava una pellicola girata in place de l'Opéra, nel 1895, che scoprì il trucco basato sulla sostituzione: Méliès vide con stupore l'omnibus Madeleine-Bastille che si trasformava in un carro funebre; superata la sorpresa, comprese il motivo di quel prodigio: la pellicola dopo essersi inceppata per qualche secondo, aveva ripreso a scorrere; in quei pochi istanti lo scenario davanti all'obbiettivo era mutato, e ciò spiegava il cambiamento dall'omnibus in carro funebre. Fu quel banale incidente a svelare a Méliès un mondo sconosciuto e a indurlo a creare un cinema di trucchi e di fantasia a soggetto, facendogli capire che ciò che veniva filmato poteva essere caricato di illusioni ben più straordinarie di quelle possibili sul palcoscenico di un illusionista. (...) I suoi primi tentativi nello sviluppo dei trucchi concernevano scene di decapitazione o di mutilazione, presentate comunque sotto un aspetto comico (settant'anni dopo il cinema avrebbe recuperato questo tipo di spettacolo attraverso gli orrori esasperanti dello splatter movie, da **Non aprite quella porta** di Tobe Hopper a **Nightmare on Elm Street** di Wes Craven). Méliès studiò a fondo la sovraimpressione, facendo scorrere più volte il negativo nella macchina da presa. Usò sfondi neri per comporre scene straordinarie, inserendo riprese effettuate in

un secondo tempo, e ideò anche i primi matte shots, realizzando scenari da più riprese separate. Tutto ciò lo sintetizzò nel suo capolavoro **Le voyage dans la lune** (1902). La versione completa durava 21 minuti, quella più conosciuta 12 minuti. Il film aveva anche alcune sequenze a colori, dipinte dallo stesso Méliès fotogramma per fotogramma sulla pellicola. (...) Molti degli effetti ideati da questo primo maestro, per circa ottocento film, - all'epoca del muto furono chiamati "tricks" (trucchi), proprio perché legati a una matrice che era quella dell'illusionismo da palcoscenico, dell'inganno per strabiliare il pubblico con quelle ancora misteriose immagini per le quali i cinesi coniarono l'affascinante definizione di "ombre elettriche" - vengono ancora utilizzati secondo applicazioni elaborate attraverso le tecnologie contemporanee dalla Industrial Light and Magic. Ma Méliès concepì gli effetti ottici e meccanici partendo da zero e senza computer.

*Ettore Pasculli, "Il cinema dell'ingegno",
1990, pag. 33/36*

Il cinema e la realtà manipolata

Nel 1900 dei tecnici assai fantasiosi si allontanano dalle fantasmagorie di Méliès o dalle fantasie comiche, e utilizzano gli effetti speciali per ampliare il realismo delle scene, come ne **L'assalto al treno** di Edwin S. Porter (1903). Nel corso degli anni seguenti gli operatori inseriscono sovente dei mascherini e dei contro mascherini nella loro macchina da presa, come i fotografi avevano già fatto a partire dal 1850 con le vedute composte da più immagini. Lo split screen permette a Dorothy Phillips di interpretare le sorelle gemelle in **The Right to Happiness** (Allen Holubar, 1919). Dapprima viene filmata l'attrice costretta a letto. Un mascherino segue il suo viso e maschera la parte superiore dell'immagine. La pellicola è riavvolta nella macchina da presa. Si inserisce un contro mascherino per proteggere l'immagine già filmata, si toglie il primo mascherino, e l'attrice si sorge allora dal letto per fare finta di abbracciarsi.

Nel 1907 l'americano Normann O. Dawn gira un documentario intitolato **Missions of California**, ideando la tecnica della pittura su vetro o glass shot (un vetro posto davanti alla macchina da presa, sul quale vengono disegnati elementi da inserire in uno scenario) e riuscendo a mostrare come erano un tempo le missioni, ormai in rovina, della California. Dawn poté ottenere questo effetto raffigurando su lastre di vetro le strutture mancanti delle costruzioni e facendole combaciare nell'inquadratura con le missioni reali.

A partire dal 1912 il produttore-regista Mack Sennett inserisce negli inseguimenti dei suoi "Keystone Cops" dei trucchi umoristici. Chiede ad un assistente di lanciare un manichino vestito da poliziotto dall'alto di un palazzo e filma la caduta fino all'impatto con il suolo; successivamente un attore si mette nella stessa posizione del manichino, si riprende a girare e l'attore si alza. Sullo schermo si vede il poliziotto fare una caduta disastrosa e alzarsi indenne. Sennet gioca anche sulla velocità della ripresa cinematografica per girare una scena nella quale la vettura dei "Keystone Cops" attraversa un passaggio a livello mentre sta arrivando una locomotiva. La scena è girata a 7 immagini al secondo, mentre la locomotiva e la vettura viaggiano a 25 chilometri orari. A questa velocità il possibile impatto è regolato facilmente, limitando i rischi. Ma quando l'azione è proiet-

tata a 18 immagini al secondo (la cadenza del cinema muto), i veicoli sembrano correre l'uno verso l'altro con disprezzo del pericolo.

Gli anni '20 sono un periodo prodigioso di esperimenti tecnici. **Il ladro di Bagdad** realizzato da Raoul Walsh, nel 1924, descrive la città delle mille e una notte, unendo insieme modellini e immagini reali. Il tappeto volante si sposta nella scena grazie ad un sistema di carrucole e di rotaie sospese. Il saltellante Douglas Fairbanks inserito in paesaggi miniaturizzati combatte una grande quantità di mostri. Nello stesso periodo, in Germania, Fritz Lang mette in scena i combattimenti di Siegfried contro il drago Fafner ne **I Nibelunghi**. Dieci tecnici nascosti all'interno del mostro ne animano la testa, le gambe, la coda e grazie ad una rete di cavi e carrucole, la bocca del drago si apre per sputare una fiammata. Nel 1925 i dinosauri animati da Willis O'Brien stupiscono gli spettatori de **Il mondo perduto**. I suoi 49 mostri in miniatura sono dotati di scheletri di metallo snodati. Nello stesso anno, nella prima versione del **Ben Hur**, realizzata da Fred Niblo, delle miniature sospese al di sotto della macchina da presa, che filma la scena a grandezza naturale, permettono di creare l'illusione dell'arena nella sequenza della corsa delle bighe.

Metropolis: l'eccellenza dei trucchi tedeschi

Nel 1927 lo scenografo Erich Kettelhut costruisce una favolosa città del futuro negli studi tedeschi della UFA, per il film **Metropolis** di Fritz Lang. I suoi superbi disegni sono riprodotti sotto forma di modellini. In mezzo a grattacieli alti tre metri, gli aerei scorrono sorretti da fili invisibili, mentre le vetture sono animate, immagine per immagine, millimetro per millimetro, per creare l'illusione del traffico aereo e automobilistico. Dieci animatori realizzano cinque secondi di film alla fine di una giornata di lavoro. Lang in seguito inserisce le immagini degli attori all'interno delle miniature. Il capo operatore Eugen Schüfftan mette a punto il procedimento che porterà il suo nome. Egli sistema un vetro con un angolo di 45° tra la camera e i modellini dei grattacieli. Delimita il contorno di un balcone o di una finestra guardando nel visore della macchina da presa. Riporta in seguito questo contorno su uno specchio che raschia con l'acido nitrico per togliere tutto lo strato argentato all'esterno del tracciato, poi lo piazza a 45° davanti la macchina da presa. La piccola parte di specchio che resta sul vetro trasparente gioca allora un doppio ruolo: nasconde un segmento del modellino e riflette un'immagine. Schüfftan mette gli attori dall'altro lato della scena, a una dozzina di metri di distanza, in modo che si riflettano nello specchio. Così realizza un effetto di eccellente qualità che integra gli attori nel modellino.

*Pascal Pinteau, "Effets Spéciaux",
2003, pag. 27/30*

King Kong

Nel 1933 **King Kong** di E. B. Schoedsack e Meriam C. Cooper, fu realizzato con l'intervento del maestro degli effetti speciali Willis O'Brien, con il quale collaborò Marcel Delgado che aveva costruito gli animali di **The Lost World (Il mondo perduto)**. Fu-

rono costruiti due King Kong, con uno scheletro di metallo snodato alto circa cinquanta centimetri. Delgado ideò un nuovo sistema per animare questi modelli. Applicò sullo scheletro di metallo muscoli fatti di lattice che si tendevano in modo naturale. Con il fratello Victor ricostruì a grandezza naturale una mano, un piede e la testa del gigantesco **King Kong**, oltre agli artigli di un pterodattilo che servivano ad afferrare l'attrice Fay Wray. Il torso di **King Kong** era enorme, e per ricoprirlo, servirono quaranta pelli d'orso; per farlo muovere sei uomini erano celati all'interno. Murray Spivack ideò particolari effetti sonori: abbassò il ruggito di un leone di un'ottava, registrandolo rallentato al contrario, ottenendo in tal modo l'urlo di **King Kong**. I versi agghiacciati del tiranosauo furono ottenuti fondendo il sibilo di un compressore al ruggito di un puma.

*Ettore Pasculli, Op. cit.,
pag. 40*

Sequenze tratte da:

Fanny e Alexander

Dopo mezzanotte

La sirena

Le bourreau Turc

L'uomo orchestra

Lucciole per lanterne

La grande rapina al treno

The Cameraman - Io e la scimmia

Metropolis

Il signore degli anelli – Il ritorno del re

Making off Il signore degli anelli – Il ritorno del re

Making off Titanic

Titanic

Gli uccelli

Intervista

Tu chiamami Peter

Ed Wood

King Kong, 1933

Making off Jurassic Park

SVILUPPO DEGLI EFFETTI SPECIALI

Orson Welles in **Quarto Potere** (1941), si servì di molti effetti realizzati da Linwood Dann, autore degli effetti di una divertente commedia cinematografica di Howard Hawks, **Susanna** (1938), nella quale Katherine Hepburn compare spesso con un leopardo senza essere in realtà mai venuta in contatto con lui, in quanto ripreso separatamente e composto con travelling matte o rear projection. Welles era molto interessato alle po-

tenzialità degli effetti speciali e li utilizzò spesso per ottenere alterazioni, cambiamenti o modifiche in scene già girate, creando rapporti particolarmente espressivi anche con l'uso delle miniature.

Per il grande maestro del suspense Alfred Hitchcock l'uso degli effetti speciali spesso era essenziale per "caricare di emozioni" sequenze che ormai fanno parte di una sintassi del suspense da cui nessun autore può prescindere. Il regista inglese nel 1927 utilizzò procedimenti ottici per la sequenza di un sogno nel film **Il destino**. Nel 1929 si servì del processo Schufftan per inserire in **Blackmail** l'azione di un attore in una miniatura del British Museum. Ma l'interesse di Hitchcock per gli effetti speciali non fu solo strumentale; fu anche attivo nello sviluppo e talvolta nell'ideazione dei procedimenti utilizzati, come per **Il prigioniero di Amsterdam** (1940), dove il maestro collabora con il supervisore degli effetti Lee Zavitz al fine di produrre una spettacolare rear projection per una sequenza che mostra una catastrofe aerea nell'oceano: all'interno dell'abitacolo si vedono i piloti e davanti a loro, attraverso i finestrini, la superficie dell'oceano che si avvicina vertiginosamente. Il set che ricreava la cabina di pilotaggio era posto davanti a uno schermo fatto di carta traslucida adatta alla rear projection. Dietro allo schermo fu sistemato un serbatoio contenente centinaia di litri d'acqua. Sullo schermo veniva proiettata l'immagine della superficie del mare, ripresa in precedenza con una camera sistemata su un idrovolante. Hitchcock premette un bottone che faceva scattare l'apertura del serbatoio. La massa d'acqua, in un piano sequenza, sfondava lo schermo superandolo in un impetuoso allagamento interno. Per la scena in cui i passeggeri galleggiano all'interno del velivolo ci si servì di uno "studio tank" che riproduceva la fusoliera interna all'aereo allagata, e della rear projection per far vedere le onde dell'oceano attraverso i finestrini. Per realizzare la scena in cui l'aereo si spacca prima di affondare, con il distacco di un'ala e la gente aggrappata sopra, il velivolo fu sistemato in una piscina, montato su una rotaia che si interrompeva a un dato punto. Su un'altra rotaia perpendicolare poteva scorrere l'ala. Narrazione ed effetti speciali si combinano in Hitchcock con grande senso drammatico. Per **La donna che visse due volte** (1958) gli effetti furono curati da John Fulton, e Albert Whitlock creò il matte painting per la missione, "inventando" il campanile dal quale James Stewart crede di veder precipitare Kim Novak. Ed è proprio in questo film che si mette a punto un effetto ottico ideato da Hitchcock e ancora oggi utilizzato per la repentina spinta emotiva e visiva all'interno del normale ritmo narrativo. Si tratta di un effetto che consente di mantenere il campo di ripresa inquadrato inalterato, pur provocando un'improvvisa variazione nella profondità di campo dei piani inquadrati, in allontanamento o in avvicinamento dell'immagine.

Ne **La donna che visse due volte** viene utilizzato nella scena in cui James Stewart è colto da vertigine nel momento in cui guarda e si perde con la mente nel vuoto pauroso all'interno di un campanile. Il momento di vertigine e fobia è reso molto bene da un'inquadratura ottenuta con una carrellata all'indietro combinata con un effetto in avanti di zoom su una miniatura. (...) Hitchcock, dunque, persegue il trucco come uno dei tanti strumenti della complessa partitura del suspense. In **Psycho** è lui che tira il sottilissimo filo per far sgorgare il sangue fissato dal trucco sulla fronte del detective Arbogast, vittima del folle Norman. E l'uomo, dopo essere stato colpito dalla coltellata, precipita

all'indietro lungo una scala, sempre con l'ausilio di un effetto speciale: dopo aver filmato con un dolly la scala in discesa senza l'attore, la scena fu fatta riproiettare su un trasparente dietro l'attore seduto e inquadrato in piano medio, mentre simula con l'agitare delle braccia la caduta. Ma il film nel quale Hitchcock utilizzò il maggior numero di effetti speciali è **Gli uccelli** (1963). Per rendere l'attacco dei volatili si servì di uccelli meccanici, reali, o animati e combinati con il travelling matte e il trasparente. Nel film non c'è musica, ma i rumori e i versi degli uccelli sono creati come una partitura in un'elaborazione elettronica della colonna sonora fatta da Bernard Herrmann.

*Ettore Pasculli, Op. cit.,
pag. 40*

2001 Odissea nello spazio

Questo film riveste una grande importanza nell'analisi e nella riflessione sulle tecnologie digitali poiché, pur non avendo al suo interno effetti di sintesi, inventa il futuro del computer "intelligente", Hal che sta diventando soltanto in questi anni una realtà. Kubrick delinea in nuce le caratteristiche del digitale, senza avere ancora a disposizione queste tecniche. La fantascienza è l'emblema delle creazioni fantastiche sul futuro e la tecnologia, buona o cattiva che sia, fa parte di qualsiasi proiezione fantascientifica; le tecnologie informatiche entrano a far parte del futuro dell'uomo a partire da questo film, che segna l'inizio di una nuova concezione della macchina-computer mettendone in dubbio proprio la natura di tecnologia hardware e puntando l'attenzione sul software. Kubrick inventa la capacità dei computer di dialogare con l'uomo alla pari, e con ciò prevedendo che il digitale, in quanto tecnologia applicata alla vita e ai sistemi dell'arte, invada non solo la sfera delle tecniche a disposizione dell'uomo, ma arrivi a costituire un vero e proprio nuovo linguaggio, una nuova estetica. Inoltre, i numerosi viraggi della pellicola presenti in **2001 Odissea nello spazio** anticipano l'uso massiccio di tecniche analoghe che esploderà con l'avvento delle immagini di sintesi, e rompono la verosimiglianza del racconto per farlo cadere nelle maglie psicologiche dei personaggi. Con il digitale infatti si perviene sempre più a una visione programmaticamente soggettiva del mondo, in quanto la manipolazione continua e facile delle immagini rende ogni fotogramma interpretabile.

*Giulietta Fara, Andrea Romeo, "Vita da pixel. Effetti speciali e animazione digitale",
2000, pag. 81*

Un trentennio di illusioni (1)

Ufficialmente la Industrial Light & Magic celebrerà i suoi tre decenni di attività nel 2007, in corrispondenza col trentennale di **Star Wars**, il primo film di cui ha curato gli effetti speciali. Dal 1977 l'azienda ha "ritocatto" altri 200 film, compresi **La vendetta dei Sith** e la riedizione della Vecchia Trilogia, sempre impegnata a superare i confini del mai visto prima, dividendosi tra i due grandi filoni degli effetti speciali: da una parte il meraviglioso, con i grandi trucchi ostentati di fronte a platee incantate, dall'altra l'invisibile, con le ma-

gie più sofisticate, tanto più riuscite quanto meno appariscenti. La creazione dell'azienda che Steven Spielberg ha definito "lo spettacolo più appassionante dai tempi del Circo Barnum", è senza dubbio la seconda intuizione più fortunata di George Lucas dopo quella di **Guerre stellari**. Un'intuizione trasformatasi in realtà, come spesso accade, anche per fattori contingenti: "All'epoca" ricorda il regista "volevo fare il film a tutti i costi e anche se mi rendevo conto che non c'era nessuno in grado di realizzare le sequenze e il ritmo che avevo in mente, non me ne preoccupai. Ero giovane e pensai che avrei risolto i problemi in seguito". Nel 1977 l'industria degli effetti speciali era pressoché inesistente: gli Studios avevano chiuso i propri rami d'azienda dedicati ai trucchi cinematografici e perfino Stanley Kubrick, per il suo **2001 Odissea nello spazio** aveva dovuto sbrigarsela da sé. Per questo motivo Lucas decise, nel 1975, di fondare la propria casa di "postproduzione", come oggi viene chiamato il processo di aggiunta di artifici visivi alla pellicola: non potendo disporre di Douglas Trumbull, che aveva lavorato con Kubrick, Lucas chiamò a dirigere la baracca (un vero e proprio magazzino, nel sobborgo losangelino di Van Nuys) John Dykstra, che di Trumbull era il promettente allievo. Attorno a Dykstra una cinquantina tra ingegneri, informatici e artisti freschi di diploma, che assomigliavano più a una congrega di hippies che a una squadra di esperti di magie cinematografiche: nonostante mettersero in imbarazzo lo stesso Lucas, che di tanto in tanto gironzolava alla ILM con i dirigenti della Fox e sovente trovava carnevalate in pieno svolgimento, il loro spirito di gruppo, che li spingeva a lavorare anche 24 ore al giorno, rese possibile l'impresa. Le sfide da superare per realizzare **Guerre stellari** furono molto ardue: nel 1977 non esistevano ancora i personal computer e così i tecnici si trovarono costretti a inventarsi nuove soluzioni, costruendo personalmente l'hardware e il software necessari. La trovata più geniale fu quella di John Dykstra, che realizzò una macchina da presa, battezzata Dykstraflex, in grado di ripetere infinite volte lo stesso movimento con precisione millimetrica, grazie ai comandi impartiti da un elaboratore elettronico: la soluzione ideale per girare più e più volte, separatamente, i diversi elementi (modellini, sfondi ecc.) necessari a comporre la scena finale. Ecco il Motion Control, una tecnica che avrebbe rivoluzionato la tecnica cinematografica. Non è un caso che tra i sei Oscar ottenuti da **Guerre stellari**, compaia anche quello per gli effetti speciali, e che lo stesso John Dykstra abbia vinto per la sua invenzione il prestigioso "Scientific and Engineering Award" assegnato dall'Accademy.

Mario Consoli, *"Star Wars – Guida definitiva alla saga di George Lucas, 2005, pag. 130/132*

Sequenze tratte da:

Bersagli (Target)

L'uomo invisibile

Making off L'uomo invisibile

Quarto potere

Tu chiamami Peter

Lucciole per lanterne

Notorius

Gli uccelli

Making off Gli uccelli
2001 Odissea nello spazio
Making off Guerre stellari
Il ritorno dello Jedi
L'impero colpisce ancora
Il ritorno dello Jedi
Making off Jurassic Park 3
Jurassic Park 3

IL CINEMA E IL DIGITALE

Un trentennio di illusioni (2)

Dal 1977 al 2005 la Industrial Light & Magic si è aggiudicata 14 statuette per i migliori effetti speciali, 21 nomination e 22 premi per le innovazioni tecniche introdotte nella settima arte. Un numero già impressionante, cui si va ad aggiungere la valanga di Oscar vinti dagli uomini della ILM dopo aver abbandonato la società. Il primo a cercare di far carriera da solo è stato lo stesso Dykstra, che all'indomani di quel trionfo decise di fondare la sua Apogee, "tradendo" Lucas e lavorando a una serie tv, **Battlestar Galatica**, chiaramente ispirata al successo di **Guerre stellari**, che provocò un'aspra battaglia legale. Oltre a Dykstra, la società di Lucas, trasferita da Van Nuys a San Rafael alla vigilia della lavorazione di **L'impero colpisce ancora**, ha formato alcuni famosi creatori di effetti speciali del cinema, degni eredi di George Méliès e Ray Harryhausen: Richard Edlund, vincitore di un Oscar per **I predatori dell'arca perduta** insieme a Joe Johnston, poi diventato regista (da **Tesoro, mi si sono ristretti i ragazzi a Hidalgo**); Phil Tippett, premiato con una statuetta per **Jurassic Park** e creatore dell'omonimo studio di effetti speciali; Joe Letteri, che ha affinato la propria arte nella società di Lucas prima di andare a vincere due Oscar di seguito, come supervisore degli effetti speciali di **Il signore degli anelli** alla Weta Digital, e Stefan Frangmaier, tre volte premiato dall'Academy e specializzato nella realizzazione di acqua ed effetti atmosferici (**Twister**, **La tempesta perfetta**); e ancora Ken Ralston, insignito di ben quattro premi Oscar; John Knoll, finito a lavorare alla ILM dopo aver inventato con il fratello Thomas la prima versione di Photoshop, il più celebre software di fotoritocco digitale, e il membro della vecchia guardia Dennis Muren, ancora oggi al lavoro nell'azienda e una vera e propria leggenda degli effetti speciali: premiato alla carriera con nove Oscar, sei ulteriori candidature e un riconoscimento tecnico, è il primo mago del settore dopo Ray Harryhausen ad avere ricevuto l'onore di una stella nella Walk of Fame hollywoodiana. La storia della ILM è costellata da numerose soluzioni tecniche e da film che hanno segnato, sotto l'aspetto visivo, la storia del cinema. All'invenzione della Dykstraflex e del Motion Control ha fatto seguito l'introduzione del computer nella realizzazione degli effetti, che da speciali (e quindi ancora in qualche modo "artigianali"), si sono trasformati in visivi e poi digitali, quindi sempre più frutto di un processo industriale: nel 1982 in **Star Trek: l'ira di Khan** viene creata la prima sequenza interamente realizzata al computer, mentre tre

anni più tardi, in **Piramide di paura**, fa la sua comparsa sullo schermo il cavaliere di vetro colorato, il primo personaggio della storia creato al computer. Un'impresa cui prende parte John Lasseter, futuro regista di **Toy Story** e altri cartoon digitali di successo per il marchio Pixar, società nata in seno alla ILM e poi venduta da Lucas al creatore dei computer Apple, Steve Jobs. Nel 1988 i tecnici della ILM mescolano attori in carne e ossa e cartoon in **Chi ha incastrato Roger Rabbit** e danno vita in **Willow** alla prima scena mai vista al cinema di morphing, ovvero di metamorfosi a vista di un'immagine in un'altra, tecnica che viene affinata l'anno successivo in **The Abyss**.

Gli anni '90 segnano il progressivo trionfo del digitale e del computer, nella produzione di trucchi per il grande schermo: il Terminator che si liquefa e assume nuove sembianze in **Terminator 2: Il giorno del giudizio fa scalpore**, così come le trasformazioni fisiche di Goldie Hawn e Meryl Streep in **La morte ti fa bella**; ma è **Jurassic Park** con i suoi dinosauri virtuali eppure incredibilmente realistici a far capire nel '93, che col computer (e il talento) ormai si può tutto: non a caso è proprio in questo momento che Lucas si convince a mettere in cantiere la sua nuova trilogia di **Star Wars**. Negli ultimi dieci anni la ILM ha spaziato nell'applicazione della propria arte, portandola a livelli di eccellenza, con l'alternanza, di trucchi "invisibili" (gli incontri con le celebrità di **Forrest Gump**, le comparse decuplicate di **Salvate il soldato Ryan**, la pioggia di rane in **Magnolia**) e magie per pellicole fracassone, che hanno finito per rendere gli effetti visivi la ragione stessa dell'esistenza del film (i tornado in **Twister**, la burrasca di **La tempesta perfetta**, l'attacco aereo di **Pearl Harbor**). Una delle ultime meraviglie della ILM è **La vendetta dei Sith**, vero e proprio film simbolo di quello in cui George Lucas ha trasformato il cinema in trent'anni di ricerca e sperimentazione con la sua società di effetti: un'arte ormai molto più simile alla pittura che alla fotografia, in cui al regista basta girare le scene con gli attori in carne ed ossa di fronte a grandi schermi blu e verdi, per poi riempire progressivamente l'inquadratura con sfondi, creature, effetti luminosi e atmosferici, veicoli e velivoli tutti realizzati al computer, combinando i vari elementi proprio come un pittore.

*Mario Consoli, Op. cit.,
pag. 132/137*

Il digitale oltre il cinema

Sino ad oggi il dispositivo digitale si è inserito all'interno della creazione cinematografica assumendone le regole e l'organizzazione, così che, anche i film nati completamente dentro il computer come i lungometraggi di John Lasseter prodotti dalla Pixar, vengono trasferiti su pellicola e distribuiti come prodotto cinematografico. Ma presto questa dipendenza dei prodotti di sintesi dalla tradizionale fruizione cinematografica potrebbero cessare in favore di nuovi mezzi di distribuzione e fruizione quali le reti telematiche e le trasmissioni satellitari. (...) Va considerato inoltre che la possibilità di costruire immagini con l'ausilio del computer ha rivoluzionato il mondo del cinema e dell'entertainment nel suo complesso. La diffusione dell'animazione di sintesi nei film ha comportato un avvicinamento dell'immagine cinematografica a quella digitale (per

nascita) dei videogiochi, si è trattato di una lenta ma costante colonizzazione dell'analogico a opera del digitale (e il passaggio attraverso il magnetico è stato un palliativo che ha fatto da cuscinetto tra i due supporti).

Dall'esperimento di **Tron** del 1982, di cui la Walt Disney lanciò contemporaneamente il film e il videogioco, il gemellaggio tra cinema e videogame è stato costante e ha coinvolto in prima persona registi come George Lucas e Steven Spielberg che hanno creato delle software-house per lo sviluppo di videogiochi. Dal punto di vista creativo c'è la volontà degli autori cinematografici di proporre storie e personaggi che comunichino attraverso diversi prodotti, uscendo dalle classiche due ore dell'esperienza filosofica per colonizzare il nostro tempo e il nostro spazio di vita quotidiana con videogame, serie Tv, salvaschermo, gadget, video musicali.

*Giulietta Fara, Andrea Romeo, Op. cit.,
pag. 19/20*

Il digitale: un effetto d'effetto

Gli esperti distinguono l'immagine digitale dall'immagine di sintesi. La prima è un'immagine che è stata trasferita nel computer per semplici ritocchi a due dimensioni (per esempio, un cavo cancellato, un manifesto eliminato ...). L'immagine di sintesi designa gli oggetti creati digitalmente, in tre dimensioni (anche se appaiono solo in un'immagine piatta). Ma il confine tra le due rimane sfumato: dove finisce il ritocco, dove comincia la creazione? In quanto al termine "immagine digitale", esso ha la tendenza a coincidere con un tale campo (immagine ottenuta attraverso l'utilizzo di una videocamera digitale, dalla DV alla HD Cam) che il suo uso diventa arduo. In definitiva, l'immagine di sintesi, come indica il nome stesso, propone una sintesi degli effetti speciali "tradizionali", riprendendo le figure, le tecniche di messinscena, ma soprattutto prolungandole e intensificando il loro impatto. L'immagine di sintesi è "l'effetto d'effetto" per eccellenza. Da pochi secondi di immagini nel 1973 (**Il mondo dei robot**) a un intero film nel 1995 (**Toy Story - Il mondo dei giocattoli**, di John Lasseter), le immagini di sintesi dipendono strettamente dalla potenza di calcolo dei computer. Più il computer è potente, più l'immagine è ricca di particolari - e quindi di punti di calcolo. Ma se la tecnologia si perfeziona, gli schemi di creazione dell'immagine non sono cambiati molto da trent'anni a questa parte. Questa creazione comincia molto prima del primo giro di manovella con la tappa del design. Disegni e poi maquette saranno in seguito scannerizzati per entrare nel computer. La struttura globale dell'oggetto è allora ricoperta di tessiture (talvolta foto 2D dell'oggetto "reale", poi fatte aderire sulla struttura 3D: il mapping). Si posiziona la luce, la macchina da presa e infine si crea l'eventuale animazione dell'oggetto, la tappa più delicata. L'animazione di sintesi deve molto all'animazione tradizionale, sia a tre dimensioni, con l'immagine per immagine, sia a due dimensioni con il cartone animato. Nella suddivisione del lavoro versione Disney, il capo animatore disegna le fasi chiave del movimento. Gli intervallisti completano poi le dieci-quindici immagini che mancano tra queste tappe. Si tratta del principio del keyframe (immagine chiave). L'animazione di sintesi funziona sullo stesso principio: l'animatore determina le posi-

zioni chiave e il computer calcola le fasi intermedie. Un altro metodo di animazione è la “cattura del movimento”.

La motion capture consiste nel filmare un mimo munito di sensori (palline da ping-pong) sulle articolazioni; il computer registra solo lo spostamento dei sensori, e quindi il movimento d’insieme. Non resta che attribuire ai sensori le diverse articolazioni della creatura di sintesi, ed è nato il movimento. Si ritrova qui un’altra tecnica Disney, la rotoscopia, utilizzata in **Fantasia** (1940): gli animatori studiavano i movimenti delle ballerine, che ricalcavano; poi utilizzavano i ricalchi per modificare la forma delle danzatrici. Nella pratica, key frame e motion capture sono spesso intrecciati. Il corpo dei personaggi di **Final Fantasy** (2001, di Hironobu Sakagushi) sarà animato in motion capture, mentre l’animazione del volto sarà effettuata “a mano” con il metodo del keyframe, al fine di ottenere i movimenti più sottili. Quest’ultimo film vanta di essere il primo a offrire attori “fotorealisti”. Ciò dimostra bene che il fine di un’immagine di sintesi non è quello di imitare la “realtà”, ma un’immagine cinematografica della realtà. L’immagine di sintesi al cinema deve prima di tutto inserirsi nel film. Alcuni software ricreano persino i difetti derivanti dalla macchina da presa (la sfocatura, il pulviscolo, i difetti delle diverse ottiche ...), sporcando un’immagine “troppo pulita”. Allo stesso modo, i movimenti di camera più incredibili (che si ritrovano più di buon grado nelle pubblicità) sono volontariamente limitati, per non allontanare gli spettatori dalla loro percezione classica... Se i mostri di sintesi invadono visibilmente il cinema, il lavoro maggiore del computer oggi rimane il ritocco delle immagini e la realizzazione di effetti invisibili. Il computer aggiunge un raggio di sole o la pioggia e nasconde gli elementi sconvenienti, come i cavi delle acrobazie e degli animatronici. Vero “work in progress”, il digitale autorizza modifiche infinitesimali all’interno dell’immagine stessa, senza mai l’azione. George Lucas modificherà in profondità le immagini della sua trilogia **Guerre stellari** per una nuova uscita in sala nel 1997, vent’anni dopo quella iniziale.

*Réjane Hamus-Vallée, Op. cit.,
pag. 53/56*

Sequenze tratte da:

Making off Titanic

Titanic

Making off Il gladiatore

Il gladiatore

Making off Star Wars - La vendetta dei Sith

Making off Matrix Revolutions

Matrix Revolutions

Il giovane Indiana Jones

Jurassic Park

Making off Jurassic Park

Making off Jurassic Park 3

Jurassic Park 3

Jurassic Park - Il mondo perduto

Making off Il signore degli anelli - Il ritorno del re
Il signore degli anelli - Il ritorno del re
Making off Titanic
Making off King Kong, 2005
Making off Il signore degli anelli - Il ritorno del re
Il signore degli anelli - Il ritorno del re
Making off King Kong, 2005
King Kong, 2005
Titanic
Making off Titanic
Il signore degli anelli - Il ritorno del re
Making off Il signore degli anelli - Il ritorno del re
Making off King Kong, 2005
King Kong, 2005
Jurassic Park
Making off Jurassic Park
Il signore degli anelli - Il ritorno del re
Making off Il signore degli anelli - Il ritorno del re
Making off Titanic
Titanic
Minority Report
Making off Minority Report
Making off Star Wars - La vendetta dei Sith
Star Wars - La vendetta dei Sith
Making off King Kong, 2005
King Kong, 2005
Making off Il gladiatore
Il gladiatore
Making off King Kong, 2005
Making off Titanic
Titanic

GLI EFFETTI ATMOSFERICI

Il mare in teatro

Gli esperti lo considerano uno dei più difficili effetti. Se si lavora in interni, comunque, è importante poter contare su un bravo direttore della fotografia e quindi su una buona illuminazione. E' possibile comunque, creare l'effetto sia con un fondale scenografico in tela, sia con il mare artificiale con l'aiuto di una vera e propria piscina. Una vasca, insomma, nella quale l'acqua può essere increspata con un gioco di ventilatori o più semplicemente di pale disposte sul fondo e lateralmente.

Neve, nebbia, pioggia

La segatura coperta di granuli di polistirolo espanso, o la schiuma possono simulare uno strato di neve in terra. Spruzzando gli oggetti o le scene di colla a base di acqua e spolverandoli sopra gesso e farina (comunque una polvere bianca) è possibile ottenere un buon effetto gelo. La neve in studio, così come l'effetto fumo, la nebbia, la pioggia, la foschia, oggi non comportano più problemi: basta procurarsi in affitto le macchine giuste perchè l'effetto funzioni a perfezione.

*Laura Delli Colli, "Fare il cinema",
1985, pag. 106/107*

Il fuoco

Altro effetto importante è quello del fuoco. Nel copione è previsto che la palizzata del forte attaccata dagli indiani a colpi di frecce incendiarie prenda fuoco. Come fare per non bruciare veramente la palazzina che deve servire per una serie di film? La si cosparge di "celotex", un composto di trucioli di legno e canna da zucchero, e paraffina bollente. Questo preparato può ardere per circa venti minuti senza far intaccare dal fuoco le strutture su cui è applicato. E perchè la fiamma sia bella viva si può aggiungere una miscela di benzina, kerosene e polvere di gomma. Ma si dà il caso che qualche freccia incendiaria colpisca anche un difensore del forte. In questo caso il "puntaspilli" indossa sotto la camicia una speciale corazzina di amianto (per ripararlo dalle ustioni) e di sughero (nel quale si conficcherà la freccia). Il sistema della corazzina di sughero o di legno è sempre usato nell'effetto freccia o nell'effetto lancia. Per non commettere errori che sarebbero molto pericolosi le lance o le frecce in questi casi sono separate da speciali fucili ad aria compressa e guidate da invisibili fili di nylon.

*Enzo Natta, Eligio Ermeti, "Il linguaggio dell'immagine",
senza data, pag. 12*

Sequenze tratte da:

Manhattan

Ricomincio da capo

Il corvo

Effetto notte

Making off Matrix Revolutions

Matrix Revolutions

Making off King Kong, 2005

La tempesta perfetta

Making off La tempesta perfetta

Making off Twister

La guerra dei mondi

Making off La guerra dei mondi

E' nata una stella

Effetto notte

IL TRUCCO

L'arte della metamorfosi

Gli attori di teatro si sono sempre serviti del trucco fin dall'antichità. I primi fondo tinta sono all'epoca un mélange di grasso animale e di materiali di origine vegetale o minerale; gli egiziani fanno le prime parrucche di capelli umani verso il 140 A.C. Nel corso dei secoli si sviluppa l'arte di confezionare la cipria di riso colorata e dei fard con i quali si sottolinea lo sguardo. Gli attori esplorano l'arte del trompe-l'oeil: disegnano sul loro volto delle rughe con un tratto di pennello o le cancellano con dei fard chiari. I fabbricanti di parrucche costruiscono ben presto dei piccoli ganci per annodare i capelli, che poi vengono nascosti nel tulle in modo da simulare la chierica del monaco. Appaiono sulla scena anche dei nasi finti, ricoperti di cera malleabile. Ma a teatro la distanza che separa gli attori dagli spettatori permette di utilizzare degli artifici grossolani. La grande rivoluzione delle tecniche di trucco ha inizio con la nascita del cinema, quando la macchina da presa si avvicina agli attori.

I primi trucchi al cinema

Il primo grande truccatore cinematografico arriva dal teatro. Cecil Holland, attore inglese emigrato a Hollywood, si raso alta la fronte e si disegna le rughe per incarnare il generale Sherman in **Crisis** (Colin Campbell, 1916). Prosegue le sue esperienze fabbricando dei falsi denti in lattice, impiantati in gengive di cera rosa, modellata con l'acqua calda e applicata su dei veri denti. Holland continua la sua sperimentazione creando il trucco del cieco per **The Love Light** (Frances Marioni, 1921). Dopo aver prelevato la pelle bianca appiccicata all'interno del guscio di un uovo sodo, la divide in due e ottiene due dischi che deposita sugli occhi dell'attore Raymond Bloomer. Il risultato è impressionante: gli occhi sembrano bianchi per la malattia. Nel 1927 Holland fonda il primo dipartimento di trucco di Hollywood alla MGM. Imbriglia gli occhi di Boris Karloff incollando dei pezzi di celluloidi davanti alle palpebre e lo trasforma in FuManchu ne **La maschera di FuManchu** (Charles Brabin, 1932). Holland continua a lavorare fino agli anni '50. Al suo debutto si era battezzato come "l'uomo dai mille volti", farà dono di questa formula ad un altro attore/truccatore: Lon Chaney.

Lon Chaney: il camaleonte umano

Leonidas F. Chaney nasce nel 1883 a Colorado Springs. I genitori sono sordi e muti, ed egli comunica con loro attraverso quegli espedienti mimici che gli serviranno più tardi. Si avvicina al mestiere dell'attore nel teatro di suo fratello, dove impara a truccarsi da solo; poi tenta la strada di Hollywood. Un giorno sente dire che cercano un attore per la parte di un gangster e si presenta davanti al direttore del casting con uno sfregio sul viso: è ingaggiato sul campo. Ben presto non si distacca dalla sua borsa del trucco che contiene cotone, fard e matite, cera malleabile, cipria colorata e un flacone di collodio.

Questo prodotto medicinale, chiamato anche nitrocellulosa, è un mélange di cotone in polvere colorata, alcool ed etere; applicato sulla pelle, forma una pellicola che serve da base provvisoria. Lon Chaney impara a creare rughe, cicatrici o bruciature, che gli permettono di cambiare il viso quando vuole. E' lui che riesce a strappare il ruolo di Quasimodo ne **Il gobbo di Notre Dame** (Wallace Worsley, 1923). Chaney si appesantisce le arcate sopraccigliari di cotone e di collodio, si applica un occhio deforme e una gobba di 18 kg di lattice. Questa caricatura di mostro patetico gli permette di diventare una star. In seguito è il professor Echo, il ventriloquo de **Il club de trois** (Tod Browning, 1925), che si traveste da vecchia signora per imbrogliare le sue vittime; poi sarà Erik **Il fantasma dell'opera** (Rupert Julian, 1925). Per questa parte si deturpa con un falso cranio, alza gli zigomi con delle protesi di cotone e collodio, si mette dei falsi denti aguzzi e, infine, comprime il naso verso l'alto. In seguito Chaney dà vita ad altri personaggi sorprendenti, come il mendicante senza gambe di **Lo sconosciuto** (Tod Browning, 1927), che interpreta attaccando le caviglie alle cosce. Ha interpretato un solo film sonoro, **The Unholy Three** (Jack Conway, 1930) e avrebbe dovuto essere il personaggio di Dracula, ma un cancro alla gola lo stronca il 26 agosto del 1930, proprio all'alba del sonoro.

Jack Pierce, il padre dei mostri

Jack Pierce lavora dal 1914 alla Universal ma “solo” nel 1927 gli viene affidata la trasformazione di Jacques Lerner in scimpanzé nel film **La scimmia che parla** (Raoul Walsh). Pierce utilizza della cera modellante ricoperta di pelle di camoscio per sagomare un muso di scimmia. Incolla dei peli sulle guance, sul collo e sulle mani dell'attore e gli confeziona una parrucca ornata di grandi orecchie. Il lavoro è ottimo e va incontro alle esigenze dei dirigenti degli studios che pensano di adattare molti classici della letteratura fantastica. Nel 1931 è incaricato di concepire la creatura di **Frankenstein**. In mancanza di una descrizione precisa nel romanzo di Mary Shelley, si ispira alle operazioni al cervello, nel corso delle quali i medici tolgono la sommità del cranio. Per questo rende piatta la sommità della testa del mostro, a cui aggiunge dei ganci metallici per sottolineare questo effetto. L'attore scelto per interpretare il personaggio è un signore inglese ribattezzato Boris Karloff. Pierce lo immobilizza per sei ore in una poltrona: ricopre i suoi capelli di una calotta e gli costruisce una fronte quadrata strato per strato con del cotone imbevuto di collodio. L'attore sottolinea che il suo sguardo è ancora troppo vivo, Pierce gli costruisce delle palpebre di cera. Quando Karloff si alza dalla poltrona, gli occhi spenti, gli arti rigidi e il viso scarno, è diventato l'incarnazione del mostro di Mary Shelley. **Frankenstein** trionfa al botteghino e incassa 12 milioni di dollari. Alla Universal hanno scoperto un filone. L'anno seguente riunisce il tandem Karloff/Pierce per dare vita a **La mummia**. Pierce cuoce delle bende di tessuto nel forno per invecchiarle e renderle più fragili. Cinge il corpo di Karloff di tre strati di bende incrociate che riveste con argilla rinforzata di colla, poi ricopre il suo viso di uno strato di cotone imbevuto di collodio. Pierce chiede a Karloff di distendere i suoi tratti mentre il collodio secca. Durante il riposo si formano delle rughe profonde intorno alla sua bocca, come se la pelle si fosse mummificata. Sui capelli di Karloff è applicato un mélange

di argilla e di creta. Quando la mummia torna alla vita nel suo sarcofago, si possono vedere le bende impregnate di argilla staccarsi dalle sue mani e cadere come polvere in terra davanti alla macchina da presa. La sua ultima grande creazione sarà la metamorfosi dei Lon Chaney jr. in lupo mannaro per **L'uomo lupo** (Curt Siodmak, 1941). L'attore è immobilizzato ad ogni tappa della sua trasformazione. Le mani sono cinte da una decina di piccoli chiodi e la testa è sostenuta da un supporto nascosto. Pierce dapprima gli applica il trucco completo dell'uomo lupo, poi lo sostituisce con una versione attenuata, con un muso meno prominente e con meno peli. Il processo è ripetuto più di venti volte e l'ultima tappa è filmata 22 ore più tardi. Proiettata al contrario e unita con delle dissolvenze incrociate, questa trasformazione dell'uomo lupo stupisce il pubblico. Ma alla fine degli anni '40, i film di mostri non si rinnovano più. La Universal relega **Dracula**, **Frankenstein** e **L'uomo lupo** nella serie B, prima di trasformarli in spalla dei comici Abbot e Costello. La Universal mette fine ad una collaborazione durata vent'anni e, amareggiato, Pierce va a lavorare per la televisione. Quello che fu uno dei più grandi creatori di personaggi fantastici, scompare nel 1968 tra l'indifferenza generale.

Il trucco magico del paese di Oz

Nel 1939, Jack Dawn rivoluziona le tecniche di trucco inventando le prime protesi a schiuma di lattice per **Il mago di Oz**. Fino ad allora questo prodotto industriale, sviluppato dalla Dunlop, serviva a fabbricare dei pneumatici antiforo e dei materassi ma Dawn insieme ai suoi collaboratori (William Tuttle, Charlie Schram, Emile LaVigne, Josef e Gustaf Norin) modifica la formula della schiuma industriale e crea un procedimento tutt'ora utilizzato.

Dawn modella dapprima il volto dell'attore Bert Lahr, che interpreta il ruolo del leone pauroso, con degli strati di gesso, stando attento a non ostruire le narici (oggi si modella il volto degli attori con un rivestimento di strisce già ingessate). Questo stampo serve a produrre un calco in gesso del viso di Bert Lahr; in seguito i truccatori modellano su questo calco i tratti somatici di un leone. A questo punto non resta che preparare la schiuma di lattice. Dawn e i suoi assistenti utilizzano un frullino elettrico da cucina per mescolare degli agenti schiumanti a cui aggiungono un lattice liquido molto concentrato. Dopo qualche minuto il lattice diventa muschioso e si riempie di micro bollicine d'aria. Aggiunto un agente gelificante, il prodotto ottenuto viene applicato con un pennello sulle parti interne del modello, prima di riempirlo tutto ed inserirlo dentro un forno per dieci ore, a una temperatura di 100°. Spaccato con precauzione il calco, ecco la protesi in schiuma di lattice, che viene lavata per essere ripulita dai residui chimici, poi messa con dello spirit gum sul viso dell'attore Bert Lahr. Lieto per la leggerezza della maschera, Lahr avrà modo di "preoccuparsi" quando scoprirà che il suo costume, ritagliato da una pelliccia di leone, pesa 25 chili. Il suo partner Jack Haley è trasformato in uomo di ferro grazie a un trucco color argento, a cui viene aggiunta della cipria bleu.

Il pianeta John Chambers

Il truccatore John Chambers non ha una formazione artistica, ma inizia la sua carriera costruendo protesi per i soldati tornati dal fronte. Ingaggiato per il canale NBC nel 1953, porta a Hollywood la sua padronanza di prodotti medici, mai servita per creare dei trucchi. Nel 1962 firma un contratto con la Universal. L'anno seguente, **I cinque volti dell'assassino** di John Huston, gli offre l'occasione per concepire dieci differenti trucchi. Kirk Douglas incarna un assassino che si traveste per eliminare i membri della sua famiglia ed ereditare così un'immensa fortuna. Lavora poi di nuovo in televisione. Nel 1967 arriva il suo momento di gloria. Il produttore Arthur P. Jacobs tenta di convincere la Fox a finanziare **Il pianeta delle scimmie**, ma un problema si pone: trucchi simili sono credibili? O provocheranno le risate degli spettatori? Chambers propone una trasformazione radicale. Scolpisce un viso di gorilla e un viso di scimpanzè e ne tira fuori delle protesi in due parti: una con la fronte, le arcate sopraccigliari e il muso, mentre il mento è indipendente. I musci sono muniti di denti falsi per proiettare meglio in avanti le bocche delle scimmie.

Charlton Heston crede al progetto e accetta di partecipare ad una scena-test con due attori truccati. Il risultato è così impressionante che la Fox dà il semaforo verde. **Il pianeta delle scimmie** esce nel 1968 e ottiene un grande successo. John Chambers riceve nel 1969 un Oscar, che gli viene consegnato da Walter Matthau e da uno scimpanzè.

Un altro prestigioso truccatore che ha inventato numerose tecniche rivoluzionarie è Dick Smith. Tra i film al quale ha lavorato ricordiamo: **Il piccolo grande uomo** con il maquillage da ultracentenario di Dustin Hoffman; in parte ha curato il trucco di Marlon Brando ne **Il padrino**; senza dimenticare il Robert De Niro di **Taxi Driver** e la Linda Blair de **L'esorcista** e infine **Amadeus** per il quale ha vinto un Oscar.

Rick Baker è stato assistente di Dick Smith ne **L'esorcista** e da allora il suo è stato un percorso eccezionale. A dieci anni pensa già di diventare fabbricante di mostri, dopo aver appreso dal padre le tecniche base della scultura e del calco. A vent'anni fabbrica l'uomo piovra per il telefilm **Octoman** (1971). Poi realizza **King Kong** (1976); **Un lupo mannaro americano a Londra** (per il quale vince un Oscar nel 1982); i gorilla di **Greystoke**; nel 1987 arriva il suo secondo Oscar per **Bigfoot e i suoi amici** di William Dear; il terzo è del 1994 per la trasformazione di Martin Landau in Bela Lugosi nel film **Ed Wood** di Tim Burton. Nel 1996 fa diventare Eddie Murphy un professore di 250 chili, grazie ad una protesi e ad un costume speciale. **Men in Black** gli frutta il quinto Oscar. Costruisce un gorilla perfetto per **Il grande Joe** di Ron Underwood e crea il trucco di Jim Carrey per **Il Grinch** (sesto Oscar); lavora anche a **Il pianeta delle scimmie** di Tim Burton e a **Men in Black 2**.

*Pascal Pinteau, Op., cit.,
pag. 285/308*

Sequenze tratte da:

Mission: Impossible 2

Effetto notte

Frankenstein,

Il mago di Oz

Un lupo mannaro americano a Londra

Making off Il signore degli anelli - La compagnia dell'anello

Making off Un lupo mannaro americano a Londra

Making off Il signore degli anelli - Il ritorno del re

Making off Un lupo mannaro americano a Londra

Making off Il signore degli anelli - La compagnia dell'anello

GLI STUNT MAN

Nel gioco del calcio uno dei falli più difficili da rilevare è quello della simulazione, ovverosia quel fallo per il quale l'arbitro punisce un giocatore contagiato improvvisamente dalla mitomania del cinema. Ma siccome essere un buon giocatore è una cosa ed essere un buon attore è un'altra, ecco che un arbitro con l'occhio critico non si lascia ingannare e richiama l'aspirante attore al suo ruolo originale. Quante volte durante le partite di calcio abbiamo visto, soprattutto in area di rigore, attaccanti che fingono di stramazzone al suolo sgambettati da un giocatore della difesa avversaria, sapendo così di ottenere un fallo di rigore per la propria squadra da un arbitro disposto ad abboccare? Ebbene, in questo caso il giocatore-attore simula le conseguenze di un intervento falloso e ruba il mestiere a chi della simulazione ha fatto una vera e propria professione: lo stunt man, letteralmente "uomo-caduta"; nel linguaggio dei nostri cinematografari "cascatore". Il problema dei cascatori nacque con il cinema avventuroso per antonomasia, il western. Quando Edwin E. Porter, ex marinaio e poi fotografo di Tom Edison, nel 1903 girò **L'assalto al treno**. Il primo western della storia del cinema, si pose subito il problema di comparse capaci di cascare dai cavalli in corsa senza che si rompessero l'osso del collo. Nacquero così gli stunt man, i quali non soltanto si rialzavano indenni da spaventose cadute, ma, cosa molto importante, dati i costi delle cavalcature, facevano rialzare indenne anche il cavallo. I cascatori si rivelarono subito indispensabili e insostituibili. Non c'è film western, di guerra, d'avventura, di cappa e spada, poliziesco e così via dove si possa fare a meno di loro. Anche e soprattutto perché il cascatore è un professionista che sa dare credibilità alla scena. Ogni cascatore che si rispetti deve almeno saper cadere dall'altezza di una ventina di metri, finendo con la schiena su un cumulo di materassi e cartoni, così come deve saper cadere da un cavallo o da un treno in corsa. Per la caduta da cavallo lo stunt man si avvale di un trucco particolare. A una zampa del cavallo – anche qui servono cavalli appositamente allenati – viene legato un filo di nylon la cui estremità è tenuta dal cavaliere insieme con le redini. Al segnale convenuto, il cavaliere, tirando il filo fa piegare le ginocchia al cavallo che stramazza a terra. Il cascatore lasciando il filo di nylon e le redini, viene catapultato e vola via cadendo a terra di schiena senza farsi alcun male ma con un salto di grande effetto scenico. Ci sono stunt man capaci di fare cose folli con l'automobile e con l'aereo, nuovi cascatori dell'era tecnologica, moderni cowboy che per i loro rodei hanno sostituito il

cavallo con l'automobile creando delle vere e proprie squadre acrobatiche. A loro un regista può chiedere di tutto: dal fare procedere la macchina su due ruote a paurosi testacoda, dal salire e scendere lungo ripide scalinate a entrare a tutta velocità nelle vetrine di un negozio. Ci sono casi, però, in cui neppure il migliore degli stuntman sarebbe in grado di esaudire i desideri del regista. Pensiamo per esempio a una scena nella quale è previsto che un attore sia investito da un'automobile lanciata a folle velocità. In questo caso, come in altri, non c'è altra soluzione se non quella di ricorrere al manichino.

*Enzo Natta, Eligio Ermeti, Op., cit.,
pag. 11*

Sequenze tratte da:

Ombre rosse

Cantando sotto la pioggia

Mission: Impossible 2

The Bourne Supremacy

Making off The Bourne Supremacy

Arma letale 2

Making off Arma letale 2

Effetto notte

Making off Titanic

Titanic

TRAME FILM

*2001 Odissea nello spazio di Stanley Kubrick
con Keir Dullea, William Sylvester, Gary Lockwood,
G. B., 1968, 141'.*

Prologo: dopo aver “scoperto” un misterioso monolite un gruppo di scimmie dimostra di possedere la scintilla dell'intelligenza. I primati la applicano subito usando un osso come strumento per cacciare, ma anche come arma per uccidere altri loro simili. Anno 2001: sulla Luna viene scoperto un misterioso monolite, identico a quello preistorico, che riceve impulsi da Giove. Qualche tempo dopo, diretto verso il pianeta maggiore del nostro sistema solare, l'astronauta Bowman è costretto a “uccidere” il computer Hal 9000, colpevole della morte dell'equipaggio. Anche per lui però non c'è ritorno.

“Film visionario, “filosofico”, ai limiti della comprensibilità razionale: assolutamente affascinante. Uno dei classici del cinema e fondatore della moderna fantascienza cinematografica, ma anche una abissale meditazione sulla (e oltre la) storia dell'uomo”.

“Film.tv.it”

*Arma letale 2 di Richard Donner
con Mel Gibson, Danny Glover, Patsy Kensit,
USA, 1989, 113'.*

I due sergenti di polizia di Arma letale vengono incaricati di vegliare sull'incolumità di un supertestimone. Ma costui è nel mirino dei suoi ex datori di lavoro, una gang di sudafricani che spacciano droga in Usa, coprendosi con l'immunità diplomatica. Dopo alterne vicende la strana coppia di sbirri spazza via l'intera gang.

“Il divertimento non manca nel nuovo episodio della stravagante coppia di agenti. Il film è stato anche candidato all'Oscar per i migliori effetti speciali”.

“Archivio.rai.it”

***Bersagli di Peter Bogdanovich
con Boris Karloff, James Brown, Randy Quaid,
USA, 1968, 90'.***

Bersagli si sviluppa su due strade parallele. La storia di un attore ormai obsoleto (Boris Karloff) convinto ad abbandonare la professione, nonostante un copione interessante propostogli; la vicenda di un figlio di papà, deciso a far incetta di armi per fare fuori una “selva” di innocenti.

“Molti di noi sono stati affascinati durante l'infanzia dai film horror con Boris Karloff. Sì, parliamo della generazione del bianco e nero, quando l'attore feticcio dei primordi del cinema sonoro, faceva tremare le folle. Oggi, probabilmente, il terrore è un'altra cosa. E' nel mistero della normalità, della quotidianità, quando qualcuno perde il senno, sebbene per un attimo, e compie una strage. **Bersagli** di Peter Bogdanovich è un bridge fra i due livelli della paura. E' lo scontro fra l'orrore fantastico e quello reale. Ciò che vive nella mente e quello che leggiamo quotidianamente sui giornali. Cosa può farci più paura? Bogdanovich crea un link fra passato e futuro, dichiarando l'insostenibilità della società contemporanea e ciò che è nascosto al suo interno. E' finita l'era dei mostri di fantasia, è iniziata l'era dei mostri reali. Magistrale la sequenza del buio nella stanza di Karloff e in quella del killer (Bobby Thompson). Il terrore oggi, ci dice il regista, è alla luce del giorno, sotto i nostri occhi”.

“Dizionario Farinotti”, 2006

Le bourreau Turc di Georges Méliès

Nel 1904 questo film impressionò il pubblico perché mise in scena lo strabiliante trucco delle teste mozzate.

***Cantando sotto la pioggia di Stanley Donen e Gene Kelly
con Gene Kelly, Debbie Reynolds, Cyd Charisse,
USA, 1952, 102'.***

Un film muto in corso di lavorazione viene modificato con l'inserimento di numeri musicali. La diva che lo interpreta è dotata di una voce sgradevole e viene doppiata da un'attrice sconosciuta, ma bravissima ...

“Nato per riciclare vecchie canzoni di proprietà della MGM, **Cantando sotto la pioggia**,

raro esempio di musical non derivato da un successo di Broadway, è un piccolo miracolo di apparente spontaneità ed entusiasmo. Se, come diceva Howard Hawks, “per fare un grande film bastano tre grandi scene”, qui siamo sulla soglia del capolavoro. Dallo sbalorditivo “Make ‘em Laugh” dove Donald O’Connor sfida i limiti umani come un cartoon, all’immagine indelebile di un uomo innamorato che balla sotto la pioggia, alla prima apparizione delle lunghe gambe di Cyd Charisse, l’elegante gioco di scatole cinesi del cinema nel cinema ci lascia addosso una struggente nostalgia”.

“Tiscali.it”

Il corvo di Alex Proyas

***con Ernie Hudson, Brandon Lee, Michael Wincott,
USA, 1994, 102’.***

Un cantante rock è stato assassinato con la propria ragazza. Torna in vita per vendicare l’amata. E a uno a uno trova i responsabili e li uccide. Ad aiutarlo ci sono un agente della polizia e la sorella dell’amata.

“L’ultimo film di Brandon Lee, figlio di Bruce, morto sul set per un colpo di pistola. Alcune scene sono state lavorate col computer per permettere di far “resuscitare” l’attore. Tratto dal fumetto omonimo. Grande videoclip, con ottima musica che va dai Cure agli Stone Temple Pilots. Tecnicamente ineccepibile ma freddo e un tantino manieristico”.

“Dizionario Farinotti”, 2006

Dopo mezzanotte di Davide Ferrario

***con Giorgio Pasotti, Francesca Inaudi, Fabio Troiano,
Italia, 2004, 90’.***

Giorgio Pasotti è il custode del Museo, che ogni notte, di nascosto dalla città e dal mondo, fa rivivere i reperti e i film conservati trasformando la Mole nel set segreto della sua fantasia. Francesca Inaudi è la ragazza che gli piomba fra capo e collo, rifugiandosi nella Mole dopo essere fuggita dal fast-food in cui lavora. Fabio Troiano è il fidanzato di lei, un dongiovanni che inutilmente cerca di rintracciarla. Tra Giorgio e Francesca nasce una tenera storia d’amore.

“Davide Ferrario è uno dei rarissimi registi italiani che ha cominciato come critico, **Dopo mezzanotte** è il suo omaggio al cinema, e alla memoria del cinema, che non vive solo negli occhi degli spettatori ma anche nel duro lavoro di chi la conserva. Ferrario avrà sicuramente in serbo altre storie, più forti, per il futuro, ma questa è una storia d’amore in tutti i sensi: soprattutto, di amore per il cinema”.

*Alberto Crespi,
“L’Unità”, 5/6/2004*

E. T. l’extraterrestre di Steven Spielberg

***con Henry Thomas, Robert McNaughton, Drew Barrymore,
USA, 1982, 114’.***

Un piccolo extraterrestre, abbandonato dai suoi compagni sulla Terra, viene trovato da un bambino, che se lo porta in casa. Lo nasconde agli adulti e lo aiuta a contattare gli alieni affinché lo vengano a riprendere. E così sarà, dopo peripezie e inseguimenti.

“**E.T.** torna vent’anni dopo e non ha perso un granello di magia, anzi non ci si ricordava quanto fosse bello da vedere, con quelle notti di un blu profondo, tanto denso di promessa d’avventura da sembrare palpabile, con i tramonti arancio polveroso, con il suo occhio ad altezza di bambino (un’idea semplicissima e così efficace) e con l’alieno con il cuore che si illumina come una lampadina rosso fragola e strilla di paura. Spielberg usa la fiaba virata in sci-fi e il cartoon disneyano per esplorare i temi che gli stanno più a cuore: la luccicanza dell’infanzia e la sua paurosa solitudine, la fascinazione per la fuga, per l’altro, il mostro e una radicale, malinconica, sfiducia nella possibilità degli affetti umani (specie quelli adulti)”.

*Giulia D’Agnolo Vallan,
“Il Manifesto”, 28/3/2002*

***E’ nata una stella di George Cukor
con Judy Garland, James Mason, Jack Carson,
USA, 1954, 154’.***

Un attore alcolizzato scopre una giovane cantante piena di talento e riesce a lanciarla nel mondo dello spettacolo. Ma più lei si afferma, più lui conosce una dolorosa decadenza. Finché decide di togliersi di mezzo volontariamente: una stella muore, un’altra nasce: “the show must go on”.

“Il regista George Cukor ha firmato uno dei suoi film migliori, mostrando gli aspetti meno lusinghieri di Hollywood, facendoci vedere cosa c’è dietro la facciata delle ‘prime’ e delle cerimonie, lasciandosi andare al proprio estro visionario senza strafare, utilizzando superbamente la Garland (per la prima volta in un ruolo drammatico dopo le commedie musicali). Canta anche qui, la Garland, ma con quale vigore!”.

“Film.tv.it”

***Ed Wood di Tim Burton
con Johnny Depp, Martin Landau, Patricia Arquette,
USA, 1995, 126’.***

Ed Wood era un regista che, fra gli anni Quaranta e Cinquanta, fece, come si diceva nell’ambiente, i peggiori film di tutti i tempi. Produzioni di serie infima, con mezzi ridicoli. Il suo colpo di fortuna fu quello di incontrare Bela Lugosi al tramonto e di diventargli amico. Usando il nome di uno dei principi dell’orrore riuscì a trovare un minimo di credito.

“**Ed Wood** ha molte cose interessanti e toccanti. Il ritratto del protagonista ricalca lo stereotipo dell’americano modello, intraprendente, ambizioso, pragmatico, chiacchierone, generoso, sempre sorridente, mai scoraggiato, ricco di fiducia in se stesso: e il suo

destino è quello d'un perdente assoluto. L'amicizia soccorrevole di **Ed Wood** per Bela Lugosi, gran divo del cinema nero negli anni Trenta e Quaranta devastato dalla morfina e dalla miseria, somiglia allo specialissimo sentimento affettuoso di Tim Burton verso Vincent Price da vecchio. La ricostruzione d'un cinema brutto e squattrinato d'horror e di fantascienza è l'evocazione nostalgica d'una innocenza perduta del cinema: dischi volanti, giganteschi tentacoli di piovre venute da chissà dove, spose del mostro e zombie nel West, vampiri, mutanti, gialli soprannaturali. Ed Wood esprime quella fuga dal conformismo e dal convenzionalismo della realtà, quella deriva nella favola nera che è il segno di Tim Burton".

*Lietta Tornabuoni,
"La Stampa", 27/5/1995*

Effetto notte di François Truffaut
con F. Truffaut, Jean-Pierre Léaud, Jacqueline Bisset,
Francia, 1973, 115'.

Effetto notte ha per soggetto la lavorazione di un film, dal primo giro di manovella fino all'ultimo giorno delle riprese, allorché la troupe si separa.

"A Nizza, negli stabilimenti di La Victorine, il regista Ferrand gira **Je vous présent Pamela**. Dal primo all'ultimo giorno delle riprese i problemi della lavorazione s'alternano con i rapporti personali tra i vari componenti della "troupe" e con la storia del film nel film. A livello aneddotico non risponde tanto alla domanda "come si gira un film?", ma a quella "come gira Truffaut i suoi film?". Traboccante di amore per il cinema che nell'autore coincide con l'amore per la vita è una sintesi felice dei temi e dei modi che attraversano i suoi 12 film precedenti. Pur costruito su incastri e incroci, ricco di citazioni, autocitazioni, allusioni, è un film che viaggia come un treno nella notte. Un successo internazionale. Oscar per il miglior film straniero".

*Il Morandini,
"Dizionario del film", 2006*

L'esorcista di William Friedkin
con Max von Sydow, Ellen Burstyn, Linda Blair,
USA, 1973, 121'.

La giovanissima figlia di un'attrice mostra i sintomi di una malattia sconosciuta e preoccupante, che i medici non sono in grado di guarire. Una morte misteriosa e fenomeni inspiegabili spingono la madre a chiedere l'intervento di un prete. Costui si rende conto che la ragazzina è posseduta dal demonio.

"**L'esorcista** è un bel film; un bel film di una volta. Nella prima ora all'apparenza, non succede quasi niente: un vecchio prete scava e ha visioni in Iraq, un giovane prete è tormentato dalla povertà che non gli consente di accudire alla madre malata, una ragazzina ha seri disturbi nervosi dopo la separazione dei genitori. Si intravedono e non si incrociano, in una costruzione narrativa tesissima, da manuale. Poi, tutto esplose, nel

crescendo della possessione e dell'esorcismo. E forse fu proprio il nervosismo sotterraneo che agitava un mondo quotidiano e riconoscibile che sconvolse gli spettatori di allora e che colpisce, in anni di cinema sempre più accelerato, quelli di oggi. Ma qui non si tratta né di possessioni né di sensazionalismo. Qui si tratta di cinema”.

*Emanuela Martini,
“Il Sole 24 Ore”, 19/9/2000*

***Fanny e Alexander di Ingmar Bergman
con Erland Josephson, Pernilla Allwin, Gertil Guve,
Svezia, 1982, 197’.***

La tormentata saga della famiglia Ekdhal di Uppsala agli inizi del secolo, vista con gli occhi dell'adolescente Alexander e della sorellina Fanny.

“Bergman pose mano nel 1981 a uno dei suoi film più belli e completi **Fanny e Alexander**. (...) Un capolavoro, con una connotazione fortemente autobiografica che si presenta come una summa della poetica dell'autore e come una ricca ricapitolazione della sua predicazione laica, dei suoi dubbi, delle sue convinzioni. (...) Alexander è, naturalmente, Ingmar Bergman. Nonna Helena è l'amata nonna di Bergman. La casa è proprio quella di Upsala, sulla silenziosa Tradgardsgatan, a due passi dalla cattedrale che ogni tanto faceva sentire i rintocchi delle campane, cui rispondevano, più fiochi, quelli della chiesa di Gunilla. Bergman ricostruì con amore sul set quelle cinque stanze e il loro contenuto: orologi, mobili antichi, tendaggi, tappeti, quadri dai colori cupi, tappezzeria rossa, addirittura la statua che da piccolo, nelle sue fantasie, vedeva muoversi e che vediamo muoversi ora, puntualmente, sullo schermo. Ricostruì meticolosamente il suo “mondo perduto di luci, profumi, suoni”. Fu quasi un atto di amore per la persona e per i luoghi in cui riusciva di tanto in tanto a rifugiarsi durante la tumultuosa infanzia”.

*Sergio Trasatti,
“Ingmar Bergman”, 1991*

***Il favoloso mondo d'Amélie di Jean-Pierre Jeunet
con Audrey Tautou, Mathieu Kassovitz, Rufus,
Francia, 2000, 122’.***

La ventiduenne Amélie, cameriera a Montmartre, è una ragazza ingenua e innocente che vive una vita solitaria. Sua madre è morta davanti a Notre-Dame mentre suo padre, colpito dallo choc, dedica tutte le sue attenzioni ad un nano da giardino. Con un innato senso della giustizia dentro, la giovane decide che è venuto il momento di fare qualcosa per gli altri. Per questo, sceglie di aiutare tutte le persone che incontra sulla sua strada. Un giorno, però, si imbatte in Nino, impiegato in un sexy-shop ...

“La vera protagonista del film resta Parigi, città-mondo, ricettacolo di prodigi, secondo una tradizione cine-letteraria che va da Breton a Queneau o a Perec, da Fantomas a Bel-fagor, da Rivette a Carax. Solo che oggi Jeunet questa Parigi la riprende dal vero, come ai tempi della Nouvelle Vague, ma poi corregge tutto al computer, ripulendo i muri dai

graffiti e le strade dalle auto in divieto di sosta. Qualcuno lo troverà sacrilego. Ma è il soggetto stesso di Amélie. L'amore ai tempi del computer. L'amore che non si trova ma si inventa, si assembla, si costruisce. In fondo, basta solo un po' di taglia e incolla".

*Fabio Ferzetti,
"Il Messaggero", 25/2/2002*

***Forrest Gump di Robert Zemeckis
con Tom Hanks, Robin Wright, Gary Sinise,
USA, 1994, 140'.***

Seduto sulla panchina ad un bus-stop di Savannah, Forrest Gump ricorda la sua infanzia di bimbo con problemi mentali e fisici. Solo la mamma lo accetta e solo la piccola Jenny lo fa sedere accanto a sé sull'autobus della scuola. Inizia così un lungo racconto attraverso trent'anni di storia americana, vista con gli occhi della semplicità e dell'innocenza di Forrest.

“Capita raramente di vedere un film in cui la storia di una nazione (o parte di essa) si identifica perfettamente con quella del protagonista, di ammirare la capacità di ridurre lo spirito di un'epoca a qualcuno che ha nome e cognome. (...) Forrest impone all'America l'ingrato compito di guardarsi in faccia: evidenzia il ridicolo di Johnson e Nixon, segue a menadito ogni dettato civico-morale che gli indica la sua nazione rispondendo esemplarmente ad ogni richiesta. (...) Attraverso arditi e splendidi tours de force tecnici, lo vediamo con almeno tre presidenti e addirittura all'entrata della scuola dove in Alabama per la prima volta la Guardia Nazionale impose l'integrazione razziale. Forrest è l'America, è la sua parte migliore, ma non, secondo l'usuale oleografia, in quanto giovane, sano, bello emblematico del mondo nuovo che l'America si è sempre vantata di essere; bensì proprio perché malato, idiota, irriducibile sprovveduto che però agisce in base ad un principio ('è stupido solo chi si comporta da stupido')”.

*Franco La Polla,
"Cineforum", 337/1994*

***Frankenstein di James Whale
con Boris Karloff, Colin Clive, Anthony Bushell,
USA, 1931, 71'.***

Usando parti di cadaveri, il dottor Frankenstein costruisce in laboratorio un mostro che non riesce più a controllare. “L'essere” si libera travolge tutto, terrorizza e uccide. La comunità sconvolta non sa come fermarlo, e nemmeno il suo creatore. Ma il mostro non è del tutto cattivo, e si intenerisce alla presenza di una bambina ...

“Quando la scrittrice Mary Shelley diede alle stampe il suo “Frankenstein” non pensava certo di generare due filoni clamorosi, uno letterario e uno cinematografico. Il cinema aveva scoperto molto presto l'horror, fin dagli albori, essendo l'unico genere che poteva tranquillamente fare a meno della parola. Ci avevano pensato i tedeschi negli anni Venti a nobilitare l'horror con titoli “capostipiti” che raccoglievano grande successo nelle platee. Del resto il

genere è in grandissima auge anche ai nostri giorni, con innumerevoli sviluppi e deviazioni, ma la radice è sempre quella, il **Frankenstein** diretto nel 1931 da Whale. Ecco Karloff, un altro manifesto esatto che non ha nemmeno lasciato ai successori la possibilità di imitarlo, ma solo quella di rifarlo, di essere “lui”. Karloff, serio o meno serio, ha poi vissuto di Frankenstein tutto il resto della sua vita. I figli più o meno degeneri di questo film sono decine, nessun altro film ha avuto più eredi. Film dunque di grandi magie e creatore, appunto, di numerosi precedenti ripresi più volte: l’atmosfera cupissima, le strane pratiche dello scienziato, le scene della massa terrorizzata, il trucco del mostro. E non mancava l’interpretazione simbolica della vicenda: il destino che può abbattersi imprevedibile”.

“Dizionario Farinotti”, 2006

Il gladiatore di Ridley Scott
con Russell Crowe, Joaquin Phoenix, Connie Nielsen,
USA, 2000, 155’.

Dopo una vittoria contro i Britanni l’imperatore Marco Aurelio, che disprezza il figlio Commodo, decide che il suo successore sarà il generale Maximus, uomo straordinario e amato da tutti. Ma Commodo uccide il padre e ordina la morte del generale e della sua famiglia. Maximus fugge in Africa, diventa gladiatore e poi torna a Roma ...

“Si torna a un genere sull’antica Roma (sandalon, peplum) che pareva estinto da 35 anni, con il conflitto a morte tra l’imperatore Commodo figlio di Marco Aurelio e il generale Maximus, valoroso comandante di truppe poi schiavo e gladiatore. Cose fantastiche: la grande battaglia iniziale nella foresta; gli scontri nell’arena tra gladiatori, soldati e tigri, terribili e sanguinosi, teste spaccate e membra spezzate; l’immancabile imperatore perverso (stavolta Commodo va un poco oltre, è innamorato della sorella e insidia il figlio bambino di lei); il gusto delle maschere e dei costumi da lotta. Russell Crowe è bravissimo”.

Lietta Tornabuoni,
“La Stampa”, 14/7/2000

La grande rapina al treno/L’assalto al treno di Edwin E. Porter
con George Barnes, Walter Cameron, Frank Hanaway,
USA, 1903, 10’.

Dopo aver imbavagliato un telegrafista e rubato un furgone postale, i banditi assaltano un treno, festeggiano il successo dell’impresa e poi sono arrestati dalla polizia a cavallo.

“Il successo commerciale di questo “lungo (!) metraggio” fu grandissimo, tanto da contribuire all’apertura di nuove sale. Benché girato nella periferia di New York, è stato il primo “western”. (...) Porter alterna le scenografie di studio e gli esterni, si serve di trucchi e trasparenze, e della panoramica. (...) Modernissimo nel linguaggio, per il 1903, quest’opera è forse il primo film americano veramente importante, e ha influenzato la sterminata produzione successiva”.

Georges Sadoul,
“Il cinema”, 1981

La guerra dei mondi di Steven Spielberg
con Tom Cruise, Dakota Fanning, David Alan Basche,
USA, 2005, 116'.

Un padre divorziato sta per passare, dopo tanto tempo, un fine settimana con i suoi figli, quando vicino a casa assiste ad un episodio straordinario destinato a cambiare per sempre la sua vita: uno strano marchingegno emerge dal suolo e incenerisce tutto ciò che incontra. È l'inizio dell'attacco degli alieni alla Terra. Nel panico generale, l'uomo cerca di portare in salvo i suoi figli.

“Un puro esperimento di terrore”. Così, in aprile, mentre il film era ancora in postproduzione e lui supervisionava le sequenze di effetti speciali che gli arrivavano ogni giorno dalla Industrial Light and Magic, Steven Spielberg mi aveva descritto il suo **Guerra dei mondi**. Ed è a quel livello, allo stesso tempo strettamente teorico e viscerale, che il film funziona: un'equazione di paura tecnologicamente perfetta, sensorialmente debilitante, costruita come due ore e mezza in soggettiva, perché ogni spettatore provi cosa significa vedere il proprio mondo squarciato, divelto, devastato, appiattito, massacrato, lacerato, fatto saltare in aria, polverizzato, persino dissanguato, da un nemico di scala enorme, contro cui non si può assolutamente nulla e di cui non si capiscono nemmeno le ragioni”.

Giulia D'Agnolo Vallan,
“Il Manifesto”, 3/7/2005

Guerre stellari di George Lucas
con Harrison Ford, Carrie Fisher, Mark Hamill,
USA, 1977, 121'.

In un remoto sistema solare contro il malvagio impero galattico si muove un gruppo di rivoltosi, guidati dalla principessa Leila che viene rapita e imprigionata. In suo soccorso vola il giovane Luke Skywalker che, con l'aiuto dell'avventuriero Han Solo, dei fidi robot e delle lezioni di un anziano cavaliere Jedi, salva la principessa e sconfigge le forze del male.

“Gran baracconata tecnologica, madornale favola d'avventura, sagra pirotecnica di effetti speciali, **Star Wars** è uno dei film che più hanno influenzato l'industria dello spettacolo cinematografico, sebbene sia legittimo domandarsi se sia stata un'influenza positiva o negativa. E' difficile negare, comunque, che G. Lucas sia riuscito a rendere omogeneo un universo immaginario per il quale ha attinto dai fumetti (Flash Gordon, Buck Rogers), al bagaglio dei miti e delle leggende antiche, alla storia del cinema (Eisenstein, Kurosawa, Riefenstahl, **Il mago di Oz**, ecc.), alla pittura fantastica (Bosch, Tanguy). Uno dei più alti incassi nella storia di Hollywood e 5 Oscar: scenografia, musica, montaggio, costumi, effetti visivi più un Oscar speciale per gli effetti sonori.

Il Morandini,
“Dizionario del film”, 2006

***L'impero colpisce ancora di Irvin Kershner
con Harrison Ford, Carrie Fisher, Billy Dee Williams,
USA, 1980, 124'.***

Continuano le straordinarie avventure di Luke Skywalker, Ian Solo e Leila Organa, nemici del malvagio Impero.

“Seconda puntata (ma in realtà è la quinta) della saga di **Guerre stellari**, con parecchie allusioni al celebre ciclo narrativo dei cavalieri bretoni: abbastanza evidente il parallelo tra Luke alla ricerca della “forza” e Parsifal”.

“*Virgilio.it*”

***Intervista di Federico Fellini
con Sergio Rubini, Antonella Ponziani, Marcello Mastroianni,
Italia, 1987, 113'.***

Per aderire alle richieste di una troupe televisiva giapponese, Federico Fellini si lascia intervistare a Cinecittà, là dove, nel 1940, arrivò, cronista sprovveduto e frastornato, per un “pezzo” su di una diva dell’epoca. L’occasione è buona per far rivivere quegli anni e quel mondo, colorito e vociante, che è il mondo dello spettacolo, in un viaggio nella memoria venato di nostalgia.

“E’ stato detto che **Intervista** è **Otto e mezzo** con Fellini in persona al posto di Mastroianni, tanti pasticci sentimentali in meno, tanta saggezza in più. Ma è la saggezza di un vecchio clown, capace ormai di “sorridere alla vita e di ogni suo contenuto” (per dirla con le parole di un altro emulo di Charlot, Zeno Cosini). Federico sorride alla solerzia con cui i giapponesi si impegnano a carpirgli l’ultima verità; sorride al limite della lacrima sull’invecchiamento (a bella posta esagerato) di Marcello Mastroianni e Anita Ekberg paragonati alle loro immagini carismatiche in **La dolce vita**, sorride degli incidenti che costellano la lavorazione del film. Ma, sotto sotto, sorride anche di noi che prendiamo tutte queste sue fantasie per verità assolute. **Intervista** è la pagina di un diario apocrifo intriso di sentimenti reali: il sentimento del tempo che cambia, la minaccia di un futuro imbarbarito (televisione uguale assalto degli indiani), l’indecifrabilità di un passato squallido (il fascismo e il suo cinema) o mitizzato (la giovinezza)”.

Tullio Kezich,
“*Il Corriere della Sera*” 2/10/1987

***Jurrassic Park di Steven Spielberg
con Sam Neill, Laura Dern, Jeff Goldblum,
USA, 1993, 125'.***

Un multimiliardario si appresta a inaugurare il più eccitante zoo del mondo: ha ricreato per clonazione i dinosauri in un’isola dei Caraibi. Ma mentre alcuni scienziati visitano il parco in compagnia dei piccoli nipoti del fondatore, un tecnico sabotava i sistemi di sicurezza. In breve tempo gli animali preistorici seminano il terrore.

“A ridare vita a un mondo perduto ci sono riusciti, in compenso degli altri scienziati, i geni della Light & Magic, che, utilizzando tutte le risorse della “computer graphic“, hanno costruito gli stupefacenti dinosauri del film e dire dinosauri è peccare di genericità. Ci sono i T-Rex come confidenzialmente viene chiamato il più grande e terribile di tutti, il tyrannosaurus rex, protagonista delle scene più terrificanti, quelle che hanno suggerito ai censori americani di proibire il film ai minori di tredici anni. Ci sono i disneyani brachiosauri dal lungo collo, che hanno la grande qualità di essere vegetariani e di avere il cervello e l’aggressività di una mucca. C’è il delicato triceratops, che è grosso come due elefanti ma è cagionevole di salute e, nel film, fa cacche gigantesche. Ci sono i gallimimus che corrono e saltellano nei prati, belli come i bisonti di **Balla coi lupi**. Ci sono i feroci velociraptor, che corrono e saltano come uccellacci - a cui assomigliano moltissimo - ma che hanno l’intelligenza degli scimpanzè, tanto che sono capaci di aprire le porte e, da bravi carnivori, non mollano facilmente la preda...”

*Irene Bignardi,
“Il declino dell’impero americano”, 1996*

***Jurassic Park - Il mondo perduto di Steven Spielberg
con Julianne Moore, Jeff Goldblum, Arliss Howard,
USA, 1997, 134’.***

L’Isla Sorna, dinanzi al Costarica, è sede di esperimenti sui dinosauri. Lo scienziato Ian Malcolm e la sua ex Sarah Harding la raggiungono per una missione scientifica. Scoprono però che c’è chi sta catturando dinosauri per venderli a uno zoo di San Diego. La lotta per impedire che ciò avvenga è impari e un T-Rex giungerà in città.

“Spielberg, incurante delle critiche e intenzionato ad incassare con i film-Luna Park le somme che gli consentano di realizzare progetti meno ‘facili’ (come quello di **Ami-stad**), continua per la sua strada. Questa volta pigia l’acceleratore sul versante più orrorifico non dimenticando la morale ecologista. Certo, c’è un’aria di “deja-vu” ma si gioca anche, con intelligenza, con gli stereotipi di genere e con i processi di accumulazione narrativa. Ad esempio, se nel film precedente l’auto rimaneva per breve tempo sospesa nel vuoto, qui il furgone-laboratorio diviene set di una lunga sequenza catastrofica”.

“Dizionario Farinotti”, 2006

***Jurassic Park III di Joe Johnston
con Sam Neill, Tea Leoni, William H. Macy,
USA, 2001, 101’.***

Un padre e una madre ingaggiano uno scienziato per sorvolare l’isola dei dinosauri. Hanno promesso un sacco di soldi, in realtà stanno solo cercando il figlio disperso.

“**Jurassic Park III** è una bella pellicola d’avventura, incalzante, anche se talvolta ripetitiva. La tecnica digitale, che nidifica in ogni pellicola presente e futura, è ormai in grado di ottenere risultati sbalorditivi, qui nella rappresentazione dei dinosauri & company, ma non ha il sopravvento sul resto del racconto, breve, secco, incisivo. Una

bella avventura all'aperto, priva di quei toni scuri, da film horror, - presente nelle prime due puntate”.

*Adriano De Carlo,
“Il Giornale Nuovo”, 31/8/2001*

***King Kong di Ernest B. Schoedsack, Merian C. Cooper
con Robert Armstrong, Bruce Cabot, Fay Wray,
USA, 1933, 100’.***

La storia è tratta da un romanzo di Edgar Wallace, più noto come giallista. Un produttore cinematografico scopre in un'isola misteriosa King Kong, un gigantesco gorilla. Portato negli Stati Uniti per essere esibito al circo, King Kong fugge con una ragazza di cui si è, a modo suo, innamorato. Alla fine il gorilla, arrampicatosi su un grattacielo, dopo una tremenda battaglia, viene mitragliato e ucciso.

“La trama dell'Ottava Meraviglia del Mondo è nota da quel lontano 1933, quando due avventurieri, Ernest B. Schoedsack e Merian C. Cooper, crearono nei “laboratori” della RKO la più grande e spaventosa delle creature: **King Kong**. Il loro modello mentale diventò poi un modello in scala nelle mani di Willis O'Brien, il Méliès anglosassone, che per primo sperimentò tecniche rivoluzionarie come lo stop motion, realizzando mostri animati automaticamente, e la sovrimpressioni, facendoli muovere dentro scenografie verosimili e accanto agli attori”.

“Dizionario Farinotti”, 2006

***King Kong di Peter Jackson
con Naomi Watts, Jack Black, Adrien Brody,
USA, 2005, 180’.***

Anni '30: il regista indipendente Carl Denham si trasferisce nelle isole Skull, nei pressi di Sumatra, per girare un documentario. Giunta sul posto, la troupe scopre l'esistenza del gorilla King Kong, che vive in una giungla in cui alcune creature preistoriche sono state protette e nascoste per milioni di anni. Quando Kong incontra la bella Ann Darrow, rimane vittima del suo fascino e finisce per farsi catturare e trasportare a New York, dove viene rinchiuso in una gabbia ed esibito alla folla. Ma poi ...

“Peter Jackson è rimasto fedele alla prima versione di **King Kong** ricostruendo per il gigantesco gorilla un'inestricabile foresta mai esistita e una New York esistita soltanto negli anni della Depressione; restituendo alla Skull Island le spaventose creature, ragni e insetti giganti, “censurate” nella versione del '33; e ancora rendendo a Kong, triplicato, il feroce avversario Godzilla. Ma la visione di Jackson va oltre il remake aggiornato, oltre l'interpretazione psicologica, sociologica o politica (terrorismo, grattacieli, aerei che abbattono edifici), rivelando piuttosto un atto d'amore, altamente tecnologico, al cinema americano degli anni '30. L'omaggio a quel cinema e alla sua icona gigantesca è diffuso nel film fin dalle prime battute che si aprono su New York, sui suoi operai sospesi a dodici piani di altezza come Harold Lloyd, sui sipari di Broadway e sui loro divi,

sui meccanismi di produzione di Hollywood, sulla fotografia, sui colori dei tramonti in Technicolor davanti ai quali si riconciliano Ann e Kong”.

“Dizionario Farinotti”, 2006

***Lucciole per lanterne di Gabriele Della Vedova
Italia, 1954, 10’.***

Documentario sulle realizzazioni dei più comuni trucchi ed effetti speciali cinematografici del cinema classico. Viene passata in rassegna, da un punto di vista artigianale, tutta la fabbrica dei sogni degli anni Cinquanta, dalle realizzazioni dei trasparenti, ai preziosi manufatti rappresentati da plastici e modellini, fino a rudimentali tecniche di split screen.

***Un lupo mannaro americano a Londra di John Landis
con Jenny Agutter, Griffin Dunne, David Naughton,
USA 1981, 97’.***

Azzannato da un lupo mannaro in una brughiera inglese, Jack si rende conto di essere a sua volta diventato un licantropo che, nelle notti di plenilunio, si trasforma in mostro sanguinario.

“Landis, con uno sguardo critico che non è più del giovane regista, ma è già per molti versi del teorico, vede comico ed horror come due funzioni dello stesso soggetto, il fascino e il terrore del corpo. Da una parte riallacciandosi ai suoi film precedenti, dall’altra rivisitando il cinema del passato, con **Un lupo mannaro** ci dà un’opera la cui riuscita è data proprio da questa concezione di fondo, la cui apparente semplicità nasconde in realtà più e più livelli di lettura. Il “metodo” landisiano è quello dell’accumulazione; se in **Animal House** ed in **Blues Brothers** il suo centro era il puro e semplice gag, qui il gag rimanda a qualcosa d’altro - nel senso più pieno e terribile del termine: l’Altro come il buio che si nasconde dietro all’apparenza del comico, l’Altro come l’orrore nascosto. Si vede quindi in che modo horror e comico interagiscono: l’uno è la (il)logica estensione dell’altro, ambedue sono funzioni dell’ambivalenza del soggetto verso il corpo”.

Stefano Bortolussi,
“Cineforum” 211/1982

***I maghi del terrore di Roger Corman
con Vincent Price, Boris Karloff, Peter Lorre,
USA, 1963, 86’.***

Tre maghi concorrenti si fanno la guerra e alla fine Scarabus, con l’aiuto di Bellog, tende un tranello al povero Raven. Gli fanno credere che Eleonora, la sua bella moglie, è tenuta prigioniera nel castello di Scarabus e, quando Raven si precipita per liberarla, scopre che la consorte ha liberamente scelto di restare con Scarabus.

“Ispirato pretestuosamente a un racconto di Edgar A. Poe, girato in sedici giorni, è una chicca. “... non è tanto una critica feroce all’horror film dilagante né una satira del-

l'Hammer Film, ma un gioco divertito in cui l'umorismo nero si sposa al pragmatismo di fondo dell'educazione americana di Corman" (G. Turrone). C'è anche J. Nicholson come figlio di P. Lorre".

*Il Morandini,
"Dizionario del film", 2006*

***Il mago di Oz di Victor Fleming
con Judy Garland, Ray Bolger, Jack Haley,
USA, 1939, 101'.***

Dal celebre racconto di Frank Baum, la prodigiosa avventura della giovane Dorothy che finisce nel mondo di Oz per salvare il suo cane Totò. Nella ricerca del Mago che regna sul paese, la bimba trova la compagnia dello Spaventapasseri, dell'Uomo di latta e del Leone pauroso.

"In questo film (. . .) la ragazza protagonista passa da un mondo grigio di contrarietà e di noia, in bianco e nero, ad un mondo di colori meravigliosi, dove segue una strada d'oro per arrivare ad una città di smeraldo, appunto il regno di Oz. Lei lì scoprirà, grazie alle parole del mago, che è tutto finzione (come il cinema), ma ciò le servirà a capire la verità nascosta della realtà, che "non c'è alcun posto come casa propria"; e dunque era inutile desiderare questa evasione nel sogno. Però (. . .) l'idea, esplicitata da Dorothy nel finale, è forse la meno convincente dei film. Perché il sogno della partenza vi compare altrettanto forte di quello del ritrovamento delle proprie radici. Nella "gioia dell'andar via", del lasciare il grigiore ed entrare nel colore» che **Il mago di Oz** comunica, sta, forse, il segreto di tutto il cinema americano".

*Roberto Campari,
"I miti del cinema americano", 1999*

***Manhattan di Woody Allen
con W. Allen, Diane Keaton, Mariel Hemingway,
USA, 1979, 96'.***

Isaac Davis ha smesso di scrivere per la tv e progetta un libro dal titolo *La sionista castrante*; ha alle spalle due matrimoni falliti, vive con la diciassettenne Tracy ma ha paura del ridicolo per questa sua relazione. Teme anche che la sua seconda moglie abbia messo in piazza i suoi difetti in un libro che sta per uscire. Isaac cerca di allontanare da sé la sua devotissima amante, ha una breve storia con quella di un suo amico, ma poi tenta di recuperare a sé Tracy, che nel frattempo ha deciso di partire per l'Europa.

"Più della storia quello che veramente conquista sono la linearità e la classicità del film, le cui finalità e stile sono esplicitate fin dalla prima inquadratura. Pur non rinunciando alla consueta caustica ironia e all'utilizzo di una doppia figura femminile dalla simbologia fin troppo evidente, Allen riesce a condurre il film su tre binari narrativi paralleli – filmico, letterario e musicale – trasformando New York nella vera e trionfale protagonista del film e trovando nei momenti più alti un tocco d'epico struggimento e

un'armonia da inconsueta sinfonia cinematografica”.

A.A. V.V.,
“100 capolavori”, 1986

Matinée di Joe Dante
con Cathy Moriarty, Lisa Jakub, John Goodman,
USA, 1993, 99’.

Ottobre 1962: il mondo è sull’orlo di un conflitto mondiale per la crisi di Cuba, ma per il giovane Gene di Key West l’evento più emozionante è l’arrivo di Lawrence Wolsey, un regista davvero singolare, con il suo ultimo film dell’orrore *Mant!*. Infatti è proprio Gene che cura le prime dei suoi film, che organizza la pubblicità e tutta una serie di piccoli trucchi capaci di elettrizzare il pubblico.

“Ricca di citazioni e di autocitazioni, questa deliziosa commedia di spavento è un ilare e un po’ nostalgico omaggio alla fantasy horrorifica degli anni ‘50, ma anche una garbata e intelligente riflessione sulla sua funzione catartica e la sua utilità sociale, quasi a suggerire che i film dell’orrore sono un antidoto agli orrori della realtà. In Woolsey, mezzo cineasta e mezzo imbonitore, è affettuosamente raffigurato William Castle (1914-77), rinomato produttore-regista di film fantastici a buon mercato”.

Il Morandini,
“*Dizionario del film*”, 2006

Matrix di Larry e Andy Wachowski
con Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie Ann Moss,
USA, 1999, 133’.

Neo è convinto che esistano due realtà ben distinte: una rappresentata dall’esistenza che conduciamo tutti i giorni, l’altra nascosta e non accessibile a tutti. Neo intende scoprire la verità sulla Matrix, qualcosa di cui la gente non vuole parlare, un’entità misteriosa e sconosciuta che esercita un potere sinistro sulla sua stessa esistenza. Saranno Morpheus e Trinity ad aiutarlo.

“**Matrix** rispolvera con linguaggio “virtuale” l’eterno sospetto (ricorrente nel cinema fantastico) che, dietro la facciata di un mondo normale e colorato, si nasconda invece qualcosa di orribile e controllato da una mente superiore. I fratelli Wachowski ipotizzano una vera e propria “guerra santa” per smascherare questo inganno, combattuta con l’arma più consona al nostro tempo, quella del computer, creatore di illusioni artificiali e al tempo stesso strumento di lotta. E sviluppano questa frenetica avventura, dove l’immagine è tutto, proprio mescolando diversi filoni: attingendo dal mondo dei fumetti (da cui provengono), dei videogame, degli action movie e dei film di kung-fu e rivestendo poi ogni cosa con una serie di straordinari effetti speciali, ottenuti con nuove e sempre più sofisticate macchine”.

Valerio Guslandi,
“*Ciak*”, 6/1999

Matrix Reloaded di Larry e Andy Wachowski
con Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie Ann Moss,
USA, 2003, 138'.

Neo e i leader dei ribelli hanno circa 72 ore prima che 250.000 sonde scoprano Zion e la distruggano insieme ai suoi abitanti. Nel frattempo, Neo deve decidere come salvare Trinity da un oscuro destino che continua a vedere nei suoi sogni...

“**Matrix** va preso per quello che è: un giocattolone molto ben confezionato e altrettanto modaiolo, che a livello narrativo e visivo prende a man bassa da tutta la fantascienza letteraria e cinematografica preesistente e la ricomponde e la monta con un gran senso del ritmo e straordinarie sequenze d’azione (quella nell’autostrada, per esempio, o il sogno di Neo che riguarda Trinity). Se si accetta il fatto che **Matrix** non è la Bibbia per il terzo millennio, che non ci aiuterà a operare le nostre scelte, si accetteranno anche i suoi rarissimi brividi umani e l’effetto vagamente “plastificato” dell’insieme. Come intrattenimento è di altissimo livello”.

Emanuela Martini,
“Film TV”, 25/9/2004

Matrix Revolutions di Larry e Andy Wachowski
con Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie Ann Moss,
USA, 2003, 128'.

Nel terzo capitolo della saga, Zion diviene il campo di battaglia tra i risorti umani e i loro tiranni, mentre Neo, Trinity e Morpheus decidono di giocare l’ultima carta: andare a colpire il nemico nella sua tana, la città delle macchine.

“Dal 1999 **Matrix**, ha influenzato la moda, il costume, l’arredamento d’interni, il linguaggio (“ci connettiamo”), le tecniche d’illuminazione, il design. Con il suo enorme successo ha scomodato pure Jean Baudrillard, i suoi studi sulla simulazione e i simulacri. Alla terza volta, naturalmente, **Matrix Revolutions**, girato in Australia, non lascia più stupefatti. Ma porta novità. Nuove sentenze ovvie e malinconiche: “Lo scopo di una vita è di finire”, “Tutto quello che ha un inizio ha una fine”. Nuove aspirazioni appassionate: “Che cosa vuoi?”, “Pace”. Nuove sciagure: al protagonista Neo vengono crudelmente bruciati gli occhi, accecandolo. Vecchie abitudini, invece: verde e nero colori dominanti, il mix scenografico tra elettronica futuribile e costruzioni ferrigne da prima rivoluzione industriale ottocentesca”.

Lietta Tornabuoni,
“La Stampa”, 12/11/2003

Metropolis di Fritz Lang
con Alfred Abel, Erwin Biswanger, Brigitte Helm,
Germania, 1927, 80'.

Una metropoli è tiranneggiata da Frederson, un uomo che schiavizza gli operai costringendoli a vivere nel sottosuolo. I proletari sono guidati nella riscossa da Maria, di cui si

innamora l'ignaro figlio del dittatore. Frederson, per controllare gli operai, fa costruire da uno scienziato un cyborg sosia di Maria.

“**Metropolis** è nato dalla mia prima visione dei grattacieli di New York, durante un mio viaggio a Hollywood nel 1924, inviato dall'UFA per studiare i metodi di produzione americani. Faceva un caldo terribile, quell'anno. E vidi New York come il crogiolo di forze umane multiple e confuse, tese in un'ansia perpetua nel loro desiderio instinguibile di sfruttarsi a vicenda. Passai la giornata intera a camminare per le strade. I palazzi sembravano un immenso velo verticale, leggero e scintillante, una lussuosa tela di fondo sospesa al cielo scuro per stupire, distrarre, ipnotizzare. La notte, la città non si limitava a vivere: viveva, come vivono le illusioni. Sapevo di dover fare un film da queste mie impressioni. Di ritorno a Berlino in piena crisi, Thea von Harbou iniziò la stesura della sceneggiatura. Immaginammo insieme una classe sociale privilegiata, la sua vita di ozio in una grande città grazie al lavoro sotterraneo di migliaia di uomini sul punto di rivoltarsi, guidata da una figlia del popolo”.

*Fritz Lang,
“Cahiers du Cinéma”, 1966*

***Minority Report di Steven Spielberg
con Tom Cruise, Colin Farrell, Max Von Sydow,
USA, 2002, 140'.***

Nel 2080 a Washington, il progresso tecnologico ha permesso all'uomo di mettere a punto un sofisticato programma che consente di prevenire e punire il colpevole di un crimine prima ancora che venga commesso. Questo particolare servizio è affidato a tre giovani poliziotti veggenti (i Pre-Cogs) che vivono in una camera di sospensione liquida. Il comandante di questa sezione è John Anderton, un uomo che, distrutto da una tragedia familiare, ha deciso di dedicarsi corpo e anima a questa nuova impresa. Un giorno, però, Anderton finisce fra i sospettati quando il verdetto dei veggenti afferma, senza ombra di dubbio, che ucciderà uno sconosciuto in meno di 36 ore.

“Ispirato ad un racconto dello scrittore di culto Philip K. Dick, allarmata metafora delle pulsioni totalitarie insite in ogni organismo sociale, passato presente e futuro, **Minority Report** pone un interrogativo attualissimo (su che basi e fino a che punto è lecito prevenire?) che all'inizio sembra voler approfondire, pur imboccando subito una strada diversa dall'originale. Infatti bisogna vedere con quale vertiginosa abilità Steven Spielberg impone sulla laconica pagina la sua straordinaria concezione visiva. Sullo sfondo di un'America del domani di ammaliante suggestione, il cineasta orchestra storia e personaggi facendo vibrare tutte le corde della sua poetica: dall'aspetto dell'avventura frenetica e spettacolare alla ferita aperta del lutto non elaborato”.

*Alessandra Levantesi,
“La Stampa”, 26/9/2002*

***Mission: Impossible 2 di John Woo
con Tom Cruise, Anthony Hopkins, Thandie Newton,
USA, 2000, 123'.***

Torna Tom Cruise nelle vesti dell'agente speciale Ethan Hunt; la sua missione impossibile è quella di recuperare un pericolosissimo virus in possesso dell'ex agente speciale Sean Ambrose.

“Lo spunto viene da un programma tv a lunga scadenza, che Tom Cruise vedeva da bambino negli anni '60: e se il film numero uno datato '96 era già buono, questo numero due diventa un capolavoro nelle mani di un acrobata della visione qual è il cinema di John Woo. Quando andrete a vedere **Mission: Impossible 2** lasciate a casa la logica, la psicologia ed il senso comune. Del resto sono strumenti inutili anche per leggere l'Ariosto. Qui non c'è la poesia dei versi, ma qualcosa d'inebriante emerge dal succedersi vorticoso degli eventi, dallo svariare dei movimenti e dei colori, dalle meraviglie del futuribile e dall'inatteso sapore dei sottotesti”.

*Tullio Kezich,
“Il Corriere della Sera,” 7/7/2000*

***La notte dei morti viventi di George A. Romero
con Duane Jones, Judith O'Dea, Russell Steiner,
USA, 1968, 96'.***

L'America è sommersa da un esercito di assassini cannibali: per effetto delle radiazioni di una sonda spaziale rientrata dal pianeta Venere, i morti ancora insepolti tornano in vita e spargono il terrore nelle città e nelle campagne. Il film racconta i fatti dall'angolo visuale di un piccolo gruppo assediato per dodici ore, dalla sera alla mattina, in una casa isolata nei pressi di un cimitero.

“Come tutti i migliori film di fantascienza, **La notte dei morti viventi** ha un significato sociologico e politico: impossibile non riflettere, di fronte all'indiscriminata repressione operata dalle forze dell'ordine, che quei morti sono tornati in vita non per colpa loro, ma per il fatale errore di un potere che non controlla più la tecnologia. In fondo a una sequenza di orrori davvero elisabettiani, si finisce per provare pietà nei confronti dei mostri e antipatia verso chi li ha scatenati e poi sterminati; senza contare che l'uccisione dell'eroe negro sembra voler suggerire un'implicazione di natura antirazzista. Stupendamente fotografato in bianco e nero e diretto da George A. Romero (ma i manifesti italiani portano, chissà perché, un nome diverso: George A. Kramer), nella raffigurazione dei mostri il film ricorda il felliniano Giulietta degli spinti: non ci stupiremmo che questa **Notte dei morti viventi** venisse prima o poi rivalutata come un piccolo classico dell'orrore”.

*Tullio Kezich,
“Il Mille film. Dieci anni al cinema 1967-1977”*

Notorius di Alfred Hitchcock
con Ingrid Bergam, Cary Grant, Claude Rains,
USA, 1946, 101'.

La figlia di una spia tedesca condannata alla fine della guerra, Elena accetta di lavorare con Devlin, agente americano che deve indagare sulle attività brasiliane di un gruppo di nazisti fuoriusciti. Elena si innamora di Devlin e rimane sconvolta quando l'uomo accetta che lei sposi Sebastian, il capo dei nazisti.

“**Notorius** contiene poche scene ed è di una purezza magnifica; è un modello di come dovrebbe essere costruita una sceneggiatura. Voglio dire che in questo film Hitchcock è riuscito ad ottenere il massimo degli effetti con il minimo degli elementi. Tutte le scene di suspense sono costruite attorno a due oggetti, sempre gli stessi: la chiave e la falsa bottiglia di vino. L'intreccio sentimentale è il più semplice del mondo: due uomini innamorati della stessa donna. (...) Il grande successo di **Notorius** sta nell'aver raggiunto contemporaneamente il massimo della stilizzazione e il massimo della semplicità”.

François Truffaut,
“Il cinema secondo Hitchcock”, 1985

Ombre rosse di John Ford
con John Wayne, Claire Trevor, John Carradine,
USA, 1939, 97'.

Intorno al 1880 una diligenza parte con sette passeggeri da Tonto diretta a Lordsburg, nel Nuovo Messico, attraverso un territorio occupato dagli Apaches di Geronimo. Per la strada sale Ringo, ricercato per un delitto che non ha commesso. All'arrivo dovrà vedersela con i fratelli Plummer, i veri responsabili del crimine di cui è accusato.

“**Stagecoach** può essere considerato il “capolavoro” di John Ford. Il rigore della progressione narrativa, che costruisce il dramma dei personaggi su linee di elementare chiarezza, permette una “dislocazione” sicura degli effetti visivi (i totali della Monument Valley, l'illuminazione suggestiva degli interni, l'atmosfera del duello a Lordsburg) ed evita la tentazione del sentimentalismo. Inoltre, e soprattutto, **Stagecoach** (presentato in USA nel marzo del 1939) costituisce quello che si potrebbe chiamare un perfetto trapianto americano della struttura e della ideologia di “Boule de suif”. Non solo perché il personaggio di Maupassant “rinasce” nella prostituta Dallas, ma anche perché il microcosmo del film (un gruppo di persone convive in uno spazio obbligato) prende forma sotto l'impulso di una necessità storica analoga: è, in senso proprio, un règlement des comptes e un appello all'unità nazionale in circostanze decisive (1880, la Francia dopo Sedan; 1939, gli Stati Uniti alla vigilia della guerra)”.

Fernaldo Di Giammatteo,
“100 film da salvare”, 1978

Quarto potere di Orson Welles
con O. Welles, Dorothy Comingore, Joseph Cotten,

USA, 1941, 119'.

Alla morte del magnate Kane dei giornalisti indagano sulla sua vita: dalla sua infanzia alla sua ascesa nel mondo della stampa e della finanza, alla sua storia d'amore con una cantante lirica alla solitaria fine nella lussuosa e sconfinata tenuta di Xanadou.

“Sfolgorante film d'esordio del ventiseienne Orson Welles, pietra miliare nella storia del cinema per le innovazioni stilistiche (l'uso massiccio della profondità di campo) e narrative (i racconti incrociati e frammentati che cercano di pervenire a una impossibile verità sull'uomo Kane). Un film insuperato nel racconto del rapporto tra individuo e sistema capitalistico, nella barocca ricapitolazione dei generi artistici e spettacolari (il film inizia con un finto cinegiornale)”.

“Film.tv.it”

***La rosa purpurea del Cairo di Woody Allen
con Mia Farrow, Jeff Daniels, Danny Aiello,
USA, 1985, 82'.***

Durante la grande depressione degli anni Trenta, Cecilia, sposata a un uomo ottuso, maschilista e prepotente, trova consolazione alla sua misera esistenza lasciandosi affascinare dai film a cui assiste. Un giorno, dallo schermo su cui si proietta **La rosa purpurea** del Cairo, il protagonista “esce” e si avvia all'esterno con Cecilia. È il caos in sala, ma è una parentesi di sogno per la giovane donna.

“Allen in uno dei suoi vertici registici: un divertito e divertente omaggio al cinema, una deliziosa delicatezza di racconto, uno humour finissimo intriso di sottile malinconia. Un'opera magistrale, in cui l'omaggio al cinema del passato non è disgiunta dall'amarrezza della sconfitta di personaggi piccoli e perdenti”.

“Film.tv.it”

***Ricomincio da capo di Harold Ramis
con Bill Murray, Andie MacDowell, Chris Elliott,
USA, 1992, 103'.***

Bill Murray è un insopportabile meteorologo in trasferta a Punxsutawney in Pennsylvania. Nella ridente cittadina montana sta infatti per essere celebrata la “giornata della marmotta”. Per uno scherzo del destino il protagonista si trova a dover rivivere la medesima giornata all'infinito.

“Commedia filosofica e sentimentale che parte da una buona idea, sceneggiata con intelligenza senza cadere nel ripetitivo e sostenuta da una sapiente regia: attori ben diretti, buona ambientazione della provincia americana, montaggio funzionale, capacità di mescolare i toni umoristici con quelli grotteschi”.

*Il Morandini,
“Dizionario del film”, 2006*

***Il ritorno dello Jedi di Richard Marquand
con Harrison Ford, Carrie Fisher, Mark Hamill,
USA, 1983, 133'.***

Luke Skywalker, il cavaliere Jedi dotato della “Forza”, si riunisce agli amici ed alla flotta per combattere la “Morte Nera”, la poderosa macchina da guerra dell’imperatore. Dopo alterne vicende e combattimenti, tutto si risolve nel duello finale tra Luke e Lord Dart Fener, che ha scoperto essere suo padre. Ma è questi che lo salva, uccidendo l’imperatore.

“Terzo, o meglio sesto episodio, della saga ideata da George Lucas. In **Guerre stellari** gli effetti speciali erano 545, 763 in **L’impero colpisce ancora**, qui sono 942, del valore di un quarto del suo costo complessivo (32 milioni di dollari). “Dell’arte è il fin la meraviglia”, ma a forza di accumulazioni e di mostri anche la meraviglia stucca. Fortunatamente entrano in scena i piccoli, pugnaci e pelosi Ewoks (una quarantina di nani e di bassetti inglesi) che danno alla narrazione il suo vero brio di euforia avventurosa”.

*Il Morandini,
“Dizionario del film”, 2006*

***Scary Movie di Keenen Ivory Wayans
con Jon Abrahams, Carmen Electra, Shannon Elizabeth,
USA, 2000, 90'.***

Una bellissima studentessa delle superiori viene uccisa. Un gruppo di adolescenti deve scoprire se tra loro si nasconde un omicida.

“Dopo l’aereo, questo è l’horror più pazzo del mondo, con il killer mascherato da Halloween che gioca a nascondino dietro i divani, la bellona in fuga nel giardino che si ferma un istante a rinfrescarsi sensualmente sotto l’innaffiatoio e un inseguimento nel bosco che imita la noiosa (ma qui è divertente) bufala **The Blair Witch Project**. Braccata dal maniaco, una ragazza si trova a un bivio con due cartelli: a destra Morte, a sinistra Salvezza. Indovinate qual è la scelta. In fondo è un’indagine comparata sull’assurdità delle opzioni di sceneggiatura di certi thriller cinematografici. Finiscono nel frullatore **Scream** di Craven, **Halloween 20 anni dopo**, **Il sesto senso**, perfino qualcosa di **Matrix**”.

*Silvio Danese,
“Il Giorno”, 11/11/2000*

***Il signore degli anelli - La compagnia dell’anello di Peter Jackson
con Elijah Wood, Ian McKellen, Ian Holm,
USA, 2001, 170'.***

Sauron, l’Oscuro Sire di Mordor, ha perso in battaglia l’Unico - il più forte dei venti Anelli del Potere, capace di dominare tutti gli altri - e intende reimpossessarsene: scatena perciò le forze del Male contro la Compagnia dei Nove, che invece vuole distruggere l’Anello gettandolo nella Voragine del Fato...

“La grande saga tolkeniana ha finalmente raggiunto il grande pubblico. C’era stato in passato un film d’animazione che aveva deluso gli appassionati. Ma questa volta il bersaglio sembra centrato. Le vicende dello hobbit Frodo che con un gruppo di amici della sua razza e con altri compagni d’avventura si trova ad affrontare un’impresa che lo sovrasta, hanno trovato in Peter Jackson un interprete fedele ma non cieco. Questo è un film destinato non solo a chi ha letto e riletto la trilogia e ne è un tenace sostenitore, ma a un pubblico che voglia godere di un film ad alto tasso di spettacolarità capace però di conservare ai protagonisti delle caratteristiche di ‘umanità’ che non li facciano sentire distanti”.

“Dizionario Farinotti”, 2006

***Il Signore degli Anelli - Le Due Torri di Peter Jackson
con Elijah Wood, Viggo Mortensen, Sean Astin,
USA, 2002, 120’.***

Dopo la morte di Boromir e la scomparsa di Gandalf, la Comunità si è scissa in tre. Frodo e Sam, persi nelle colline di Eryn Mui, scoprono di essere inseguiti da Gollum, una creatura corrotta dall’Anello. Costui promette agli Hobbit di condurli fino alla Porta Nera di Mordor; attraverso la Terra di Mezzo, Aragorn, Legolas e Gimli fanno rotta verso Rohan, il regno assediato da Theoden. Questo grande regnante, manipolato dalla spia di Saruman, il sinistro Lingua di Serpente, è ormai caduto sotto l’influenza del malvagio Mago. Nel frattempo, gli Hobbit Merry e Pippin, prigionieri degli Uruk-hai, sono fuggiti e hanno scoperto nella Foresta di Fangorn un inatteso alleato, il guardiano degli alberi e membro di un antico popolo vegetale. Frodo e Sam, per assaltare la torre di Orthanc e sfuggire all’assalto dei Cavalieri Neri, chiederanno loro aiuto...

“Pochissimo tempo per l’amore, poco per le chiacchiere, molto per la guerra, che occupa interamente la seconda parte: dove umani ed elfi, asserragliati in una fortezza, si battono contro un’orda di diecimila Uruk-hai. Qualcuno, al cinema, ama le battaglie, altri no; ma quella delle Due torri è puro piacere per gli occhi. Ci sono dentro citazioni del repertorio colto: Paolo Uccello e Eizenstein (le quadrate legioni di Saruman, esercito della dittatura), l’immane Kurosawa, una spruzzata della celebre tragedia scozzese di Shakespeare. Ma soprattutto c’è il cinema-cinema, quello che ti rapisce dalla poltrona e, via via, t’immerge sempre più a fondo nel combattimento grazie alla magia della macchina da presa, alle sue evoluzioni, al suo potere occulto di farti identificare con ciò che stai vedendo. Magia bianca, buona medicina, di cui Jackson ci fa dono senza avarizia”.

*Roberto Nepoti,
“La Repubblica”, 18/1/2003*

***Il signore degli anelli - Il ritorno del re di Peter Jackson
con Elijah Wood, Cate Blanchett, Ian Holm,
USA, 2003, 201’.***

Mentre Frodo e Sam, accompagnati da Gollum, proseguono il loro viaggio verso Monte

Fato per distruggere l'Anello, il resto della compagnia corre in soccorso di Rohan e Gondor, impegnati nella grande battaglia dei Campi del Pellenor. Proprio qui, a Minas Tirith, Sauron ha deciso di sferrare l'attacco finale per la conquista della Terra di Mezzo... I quattro ragazzi Hobbit invecchiano d'un colpo, e tutta la magia del mondo si appresta a scomparire una volta instaurato il tempo degli Uomini.

“Questa terza puntata, fra tagli e rinunce inevitabili ma con momenti di modernissima follia quando mette l'uno contro l'altro il padre Denethor e il figlio Faramir, non supera in bellezza il culmine narrativo della seconda parte, ne è semplicemente la chiusa inevitabile e grandiosa. Senza più il contropiede del Male, il bucolico ritorno a casa degli eroi è forse troppo sdilinquito. Riottoso ad abbandonare le creature del cielo e dell'inferno, le lingue e le stupefacenti contee della Terra di Mezzo, Jackson sul finale tira tardi, traccheggia, sviolina un po'troppo. Umana debolezza: l'addio alla trilogia è difficile, per lui come per noi”.

*Piera Detassis,
“Ciak”, 1/2004*

La sirena di Georges Méliès

In questo film del 1904 Méliès fa sfoggio di uno dei suoi più famosi trucchi, quello della sostituzione. Ne **La sirena**, infatti, un presigiatore si trasforma con un cambiamento a vista in uno strano personaggio.

Spider Man di Sam Raimi con Tobey Maguire, Kirsten Dunst, Willem Dafoe, USA, 2002, 121'.

Rimasto orfano in tenera età, timido (soprattutto con Mary Jane Watson, la bella vicina di casa per la quale ha un debole fin da bambino) e un po' scombinato, Peter Parker cresce nel Queens insieme a zia May e a zio Ben, che gli vogliono un mondo di bene e a cui è attaccatissimo. Un giorno, mentre assiste con la sua classe a una dimostrazione scientifica sugli aracnidi, Peter viene morso da un ragno geneticamente modificato. Ben presto si rende conto di aver acquisito strani poteri che lo trasformeranno in **Spider Man**...

“**Spider Man** è un film riuscito, realizzato con intelligenza spettacolare, un “kolossal d'autore” che - sotto lo strato della superproduzione fatta per rastrellare miliardi - porta le tracce del lavoro di un visionario dello schermo come Sam Raimi. (...) Raimi ha preservato l'universo visivo delle tavole a fumetti di Stan Lee, dall'iconografia un po' datata (il fumetto ha quarant'anni) alla tavolozza cromatica, al taglio delle inquadrature, che evocano la pagina senza bisogno di sottolinearlo. Ottima scelta, quella di sposare creatività e fedeltà all'originale, perché con tutta probabilità **Spider Man** è l'incontro più felice, e non soltanto in senso economico, che sia mai avvenuto tra fumetto e cinema. (...) E' un innesto pienamente riuscito di elementi diversi di cultura pop: nel senso di popolare, certo, ma anche di un oggetto filmico sapiente e sofisticato come - date le premesse - non ci saremmo aspettati”.

*Roberto Nepoti,
“La Repubblica”, 9/6/2002*

***Star Wars – Episodio 3 - La vendetta dei Sith* di George Lucas
con Ewan McGregor, Hayden Christensen, Natalie Portman,
USA, 2005, 140’.**

Il Cancelliere Palpatine è ormai in rotta di collisione con i cavalieri Jedi nonostante che Obi Wan Kenobi e Anakin Skywalker abbiano rischiato la vita per salvarlo. Anakin, che attende un figlio da Padmè, sente sempre più forte l’influsso negativo di Palpatine il quale riesce a far leva sui suoi risentimenti. Anakin cederà e si trasformerà nel temibile Darth Vader destinato a sopravvivere (per quanto menomato) allo scontro con Obi Wan Kenobi.

“Il regista dispiega il racconto con grande potenza visiva, conservando intatto lo stile complessivo ma con alcune profonde differenziazioni. Quasi nessuno spazio viene lasciato a siparietti comici mentre il confronto tra Bene e Male non ha nulla di manicheo. La complessità del personaggio di Anakin Skywalker è lì a testimoniarlo. Dato poi che il cinema, anche e soprattutto quello di fantascienza (per quanto **Star Wars** non possa essere costretto in una gabbia di genere), è figlio del proprio tempo non si può non leggere in controtuce una riflessione sull’abuso che viene fatto in questi nostri tempi della parola ‘democrazia’. Osservate il duello che si svolge nel luogo in cui si riunisce il Senato: è lì che sono in gioco le sorti di una società; è lì che in nome della pace si scatena la guerra; è lì, come dice sconsolata Padmè Amidala, che “La libertà viene abolita tra gli applausi”.

“*Dizionario Farinotti*”, 2006

***La tempesta perfetta* di Wolfgang Petersen
con George Clooney, Diane Lane, Mark Wahlberg,
USA, 2000, 129’.**

Nell’ottobre del 1991 sei uomini morirono a bordo del peschereccio Andrea Gail, travolti da quella che fu definita la peggior tempesta di tutti i tempi.

“**La tempesta perfetta** sono intitolati sia il libro fortunatissimo (editore Rizzoli) che Sebastian Junger ha dedicato nel 1997 all’evento, sia il film che Wolfgang Petersen (già autore di thriller riusciti come **Nel centro del mirino** o **Air Force One**) ha ricavato dal libro e che ha avuto gran successo di pubblico negli Stati Uniti. Il film moltiplica gli episodi di rischio (oltre all’ Andrea Gail, naufragano o quasi una barca a vela, un elicottero di soccorso, un’imbarcazione d’emergenza della Guardia Costiera), utilizza al massimo gli effetti elettronici: computer grafica, i migliori progettisti di software della Industrial Light & Magic, specialisti dell’animatronic per la realizzazione dei pesci spada arpionati, trascinati a bordo, decapitati e svuotati delle viscere, simulazioni digitali rilevanti, il serbatoio più grande del mondo all’interno dei teatri 15, 16, 20 della Warner Bros.”.

Lietta Tornabuoni,
“*La Stampa*”, 29/9/2000

***The Bourne Supremacy* di Paul Greengrass
con Matt Damon, Franka Potente, Brian Cox,
USA, 2004, 120’.**

Il destino torna a bussare alla porta di Jason Bourne, killer professionista senza più memoria, quando viene accusato (ingiustamente?) di aver ucciso due sicari e di aver rubato dei soldi.

“Merito della produzione avere avuto il coraggio di scegliere per dirigere un possibile blockbuster Paul Greengrass. Il regista di **Bloody Sunday** aveva dimostrato di saper coinvolgere lo spettatore facendogli vivere le emozioni del racconto. Molta macchina a mano, sequenze veloci, come se lo sguardo dell’obiettivo si identificasse con l’occhio dello spettatore. L’irruzione di Greengrass nel genere thriller non poteva essere più efficace: il film è un distillato di adrenalina. Non ci sono momenti di pausa, possono magari sfuggire alcuni dettagli, ma il cuore balza continuamente in gola in una concitazione visiva che risulta stilisticamente tra le più innovative degli ultimi anni. La riprova viene dalla disinvoltura con cui alcuni degli attori, anche di nome, sono coinvolti nel progetto ma lo spazio loro riservato sia limitato, a favore dell’incalzare del racconto”.

*Antonello Catacchio,
“Ciak”, 9/2004*

The Cameraman (Io... e la Scimmia) di Buster Keaton, Edward Sedgwick con Buster Keaton, Harold Goodwin, Marceline Day, USA 1928, 88’.

Un goffo cameraman non riesce a combinare niente di buono: potrebbe riprendere fatti importanti se non dimenticasse di inserire la pellicola in macchina e se non sovrapponesse due filmati. Sta per abbandonare il lavoro quando una scimmietta, che ha ripreso involontariamente due scene interessantissime, gli porta il successo e l’amore di una bella ragazza.

“**The Cameraman** è il primo lungometraggio di Buster Keaton per la Metro-Goldwyn-Mayer, e il suo penultimo film muto. Sarà anche l’ultimo realizzato in condizioni di relativa indipendenza. (...) Sebbene alcuni keatoniani preferiscano limitare il discorso metacine-matografico del Cameraman, ponendo l’accento sul tema più generale e caro all’autore dei conflitti tra la realtà e l’illusione, la riflessione specifica sul cinema – già presente in **Sherlock Jr. (Calma, signori miei! o La palla n. 13, 1924)** – lascia trasparire qualcosa di più che un semplice pretesto illustrativo. È difficile, ad esempio, resistere alla tentazione di vedere nella sequenza della prima proiezione alla MGM un’affettuosa e raffinata parodia del cinema d’avanguardia; e nel finale, l’orgoglio tecnologico dell’operatore è spazzato via dalla semplice – e straordinariamente premonitrice – constatazione che l’atto di girare un film è alla portata di chiunque, persino di una scimmia”.

*Altiero Scicchitano,
“Dizionario critico dei film Treccani”, 2006*

Titanic di James Cameron con Leonardo Di Caprio, Kate Winslet, Billy Zane, USA, 1997, 194’.

Rose è una ricca borghese che viaggia nella prima classe del Titanic, Jack invece è un pitto-

re bello e squattrinato che naviga stipato in terza classe. I due si innamorano e sfidano fino all'ultimo le convenzioni sociali... mentre il Titanic affonda.

“Azzurro come il rarissimo, perduto diamante che era appartenuto a Luigi XVI; come gli occhi fondi di Kate Winslet, ragazza ricca che si libera dei vincoli della sua classe; come l'oceano e il cielo che avvolgono la nave più grande del mondo. Un azzurro cupo e carnoso, alternato al rosso infuocato della sala caldaie, è il colore che segna **Titanic** di James Cameron, un film accorato e maestoso che arriva allo spirito (del tempo, delle persone, delle ambizioni) attraverso un amore sfrenato per la fisicità. La fisicità meccanica e umana della nave e dei suoi passeggeri e quella corrosa del relitto che continua ad attirare cacciatori di tesori e di fantasie, e del volto consumato e vivissimo della protagonista; la fisicità delle eliche, delle turbine, dell'iceberg che urta la fiancata, dei corpi che scivolano nel vuoto, dell'acqua che irrompe nei corridoi, dei cadaveri che galleggiano congelati”.

*Emanuela Martini,
“Film TV”, 19/1/1998*

***Tu chiamami Peter di Stephen Hopkins
con Geoffrey Rush, Charlize Theron, Emily Watson,
USA, 2004, 129’.***

La vita di Peter Sellers, uno degli attori comici più eclettici e geniali della storia del cinema. Il successo che lo rese immortale e le contraddizioni della sua vita privata.

“Il regista Stephen Hopkins ha raccontato di aver impostato questo film, con gli sceneggiatori, “come se fosse un film di Peter Sellers su Peter Sellers”. Infatti, **Tu chiamami Peter** (titolo italiano demente - perché privarsi dell'unico elemento di richiamo, l'identificazione di un attore caro al pubblico? - per l'originale **The Life and Death of Peter Sellers**) è prima di tutto una carrellata su facce, voci, personaggi, maschere, mostri che hanno costellato la carriera dell'attore comico più multiforme degli ultimi cinquant'anni. Proprio come Sellers in un solo film riusciva a tramutarsi in tre, sei, dodici, ventiquattro personaggi diversi, qui lo strabiliante Geoffrey Rush riprende tutte le sue espressioni e intonazioni, a partire da quelle private per arrivare a quelle più celebri”.

*Emanuela Martini,
“Film TV”, 23/8/2005*

***Twister di Jan De Bont
con Helen Hunt, Jami Gertz, Bill Paxton,
USA, 1996, 100’.***

Jo Harding, da bambina, ha visto morire il padre risucchiato da una tromba d'aria. È passato del tempo e la ragazza, diventata nel frattempo una studiosa dei tornadi, prosegue la sua lotta contro la forza della natura e contro il marito che la insegue per farle firmare le carte del divorzio. Ben presto, però, Jo si farà coinvolgere dall'uomo a piazzare nel cuore di un tornado di eccezionali dimensioni una macchina speciale che, in omaggio a **Il Mago di Oz**, si chiama Dorothy.

“Secondo la classica definizione del cinema data da Gabriele D’Annunzio, **Twister** è il trionfo “dell’arte veloce”. Assumendo come una sigla personale il titolo del suo film precedente, **Speed** (leggi velocità), sull’arco di due ore il regista olandese Jan De Bont non si concede un attimo di tregua, mentre la narrazione a rotta di collo assume sempre nuovi spessori. Decisivo è l’apporto di alcune presenze come quella del grande romanziere Michael Chrichton, che ha scritto il copione con sua moglie Anne-Manie Martin, del produttore Steven Spielberg dal tocco inconfondibile, del prestigioso operatore Jack N. Green e della Industrial Light & Magic di George Lucas in grado di far volare tutto: dagli alberi alle case, dalle mucche strappate dal pascolo alle autocisterne trasformate in bombe di fuoco”.

*Tullio Kezich,
“Il Corriere della Sera”, 28/7/2006*

***Gli uccelli di Alfred Hitchcock
con Tippi Hedren, Rod Taylor, Jessica Tandy,
USA, 1963, 120’.***

In un paesino a sud di San Francisco accade un fatto strano: un gabbiano aggredisce una ragazza. È solo il primo episodio di una improvvisa guerra che gli uccelli scatenano contro gli esseri umani. Il protagonista del film riesce a mettere in salvo la propria famiglia, ma solo dopo aver combattuto con gli insoliti ferocissimi nemici sino a rischiare la vita.

“Quando ho girato la scena dell’attacco dall’esterno dei gabbiani, con i personaggi terrorizzati nella casa, la difficoltà stava nell’ottenere delle reazioni da parte degli attori, partendo da zero, perché non avevamo ancora i rumori delle ali e le grida dei gabbiani. Allora avevo fatto portare un piccolo tamburo sul set, un microfono, un altoparlante e ogni volta che gli attori interpretavano le loro scene di angoscia, il rullio del tamburo, li aiutava a trovare la giusta espressione. Poi ho chiesto a Bernard Herrmann di fare la supervisione del suono in tutto il film. Ascoltando i musicisti, quando compongono o orchestrano un pezzo o anche quando l’orchestra accorda gli strumenti, ci accorgiamo che capita loro di fare non della musica, ma dei puri suoni. Ecco ciò di cui ci siamo serviti per l’intero film. Non c’era musica”.

*Alfred Hitchcock
in F. Truffaut, Op. cit.*

***L’ululato di Joe Dante
con John Carradine, Patrick MacNee, Dee Wallace,
USA, 1981, 91’.***

Un lupo mannaro imperversa per una città americana, finché la polizia non lo abbatte, con l’aiuto di una coraggiosa giornalista. La ragazza però riporta uno shock, da cui pensa di cavarsela con un breve soggiorno in una clinica sui monti, diretta da un simpatico dottore. Dalla padella nella brace. Il posto è pieno di uomini (e donne) lupo. Anzi ci sono solo quelli. Il loro capo tenta di fare la festa alla giornalista, che si salva. Ma per poco. È stata morsa anche lei.

“Horror di serie A realizzato dallo specialista Joe Dante, il quale, pur operando all’interno di

un cinema fortemente codificato e dando il giusto spazio ai trucchi, immette nella sua storia elementi non banali di riflessione. Tra le righe si legge la critica alla potenza e alla fascinazione dei mass-media, alla mania del misticismo; senza mai troppa retorica”.

“*Film.tv.it*”

***L'uomo invisibile di James Whale
con Claude Rains, Gloria Stuart, Henry Travers,
USA, 1933, 71'.***

Uno scienziato scopre il segreto dell'invisibilità. La pozione che si è iniettato (e che non ha antidoti) lo trasforma anche in una specie di mister Hyde deciso a sfidare il mondo. Smascherato dalle impronte che lascia sulla neve sarà ucciso dalla polizia.

“Whale, reduce dal successo di **Frankenstein**, aveva pensato di far interpretare anche questo horror a Boris Karloff, ma l'attore inglese, saputo che sarebbe apparso col suo volto solo per pochi minuti, rinunciò. La parte fu così affidata all'esordiente Claude Rains, che iniziò una lunga carriera cinematografica con un film di cui era solo nominalmente protagonista. I trucchi, realizzati da John P. Fulton, furono ottenuti con una serie di sovraimpressioni su fondo nero e apparvero allora di una verità impressionante: erano, di fatto, gli autentici protagonisti. Abbastanza fedele allo spirito del romanzo welllesiano, **L'uomo invisibile** offriva un pregevole quadro della vita della provincia inglese e colpiva per la sensibilità con cui era disegnata la psicologia dello scienziato pazzo. Più che un film dell'orrore era un melodramma venato qua e là di ironia”.

Fernaldo di Giammatteo,
“*Dizionario universale del cinema*”, 1984

L'uomo orchestra di Georges Méliès

Un soggetto meraviglioso, pieno di trucchi, sparizioni e dissolvenze. Lo scopo è quello di creare un'orchestra di sette musicisti, ognuno dei quali suona uno strumento diverso, partendo da un solo uomo. Grazie all'uso di mascherini Méliès si sdoppia sette volte.

A.A. V.V.,
“*Méliès*”, 1986

Il viaggio nella luna di Georges Méliès

Un gruppo di astronomi si avventura sulla luna. I protagonisti riusciranno a tornare sulla terra?

“Per questa specie di film (film di fantasia, film d'immaginazione, film artistici, diabolici, magici o fantastici) l'importanza risiede tutta nella ingegnosità e nell'imprevedibilità dei trucchi, nel pittoresco degli scenari, nella disposizione artistica dei personaggi e anche nell'invenzione del “clou” principale e del finale. Al contrario di ciò che si fa d'abitudine, il mio procedimento nella costruzione di questa specie di opere consisteva nell'inventare i dettagli prima dell'insieme; insieme che altro non è se non la “sceneggiatura”.

Georges Méliès
in A.A. V.V., *Op. cit.*

GLOSSARIO

2D

Immagine digitale piatta e caratterizzata solamente da altezza e larghezza. Quando film e oggetti sono scansionati la natura bidimensionale dell'immagine limita le manipolazioni dimensionali, che sono invece possibili in 3D.

3D

Sistema, inventato negli anni '50, in cui la pellicola è trattata in modo da creare l'effetto ottico della tridimensionalità, godibile indossando un paio di occhiali con due lenti di colori diversi (blu-rosso o verde-rosso). Oggi la tridimensionalità si ottiene creando le immagini direttamente al computer. Gli oggetti creati in 3D possono muoversi liberamente in un ambiente digitale.

Animatronica

Termine coniato all'inizio degli anni Sessanta, che originariamente designava le figure e i modelli semoventi esposti a Disneyland. Oggi definisce una branca degli effetti speciali che si avvale di animali, manichini o pupazzi robotizzati e comandati elettronicamente, spesso in combinazione con altre tecniche come la computer grafica. Un esempio di animatronica è costituito dai dinosauri di **Jurassic Park** (quando non sono disegnati al computer).

Animazione Digitale

Immagini in movimento create da un computer. Comprende sia film completamente girati in digitale come **Toy Story** che integrazioni fotorealistiche in film tradizionali.

Back Projection (Trasparente)

Effetto speciale che si realizza in teatro di posa. Dietro attori che recitano presso la macchina da presa uno schermo traslucido riflette per trasparenza (di qui il nome italiano trasparente) una scena girata altrove di solito un movimento in esterni (un paesaggio ripreso da un treno in corsa, una strada vista dal lunotto posteriore di una macchina, un mare in burrasca inquadrato dal parapetto di una nave). Bilanciando l'illuminazione degli attori con la luminosità dello schermo, collocando il proiettore perfettamente in asse con la macchina da presa e sincronizzando i due otturatori si può creare l'illusione che le due azioni siano una sola e che gli attori si trovino realmente sul treno o in automobile o a bordo di una nave squassata dalla tempesta.

Beam Splitter

Il Beam Splitter è uno specchio semitrasparente. E' argentato soltanto su una superficie, la quale consente il passaggio di una certa percentuale di raggi di luce che vengono riflessi. Esso consente di eseguire molti trucchi ed effetti speciali per ottenere composizioni di immagini diverse sfruttando l'opportuna collocazione davanti alla macchina da presa sull'asse ottico desiderato.

Blue Screen

Tecnica che consiste la ripresa dal vero di persone e oggetti di fronte a uno sfondo colorato di blu o di verde. Le riprese possono essere effettuate in studio o in esterni. La sequenza filmata viene poi inserita nel computer che leggerà automaticamente il blu o il verde del fondale come trasparente permettendo di sostituirlo con lo sfondo desiderato (fisso o in movimento).

Computer Graphic

La Computer Graphic (CG) si riferisce a immagini e animazioni tridimensionali completamente generate da un computer.

Digital Composite

La composizione di diversi elementi scannerizzati precedentemente e manipolati in un computer. E' l'opposto del procedimento fotochimico della scrittura di immagini tradizionali.

Effetti Speciali

Accorgimenti tecnici per risolvere problemi scenografici e di azione con trucchi vari. Possono essere ottici, vanno dall'utilizzo di modellini e miniature a interventi sulla frequenza di ripresa, cambiamenti degli obbiettivi, effetti di sgranatura o di sfocatura, sovrimpressioni e sdoppiamenti, fino a effetti fotografici ed elettronici ottenuti in laboratorio. Oppure possono essere meccanici: effetti fiamme ed esplosione girati al rallentatore, eventi atmosferici ottenuti in studio o in esterni, effetti luce come bagliori e riflessi, conseguenze dei colpi d'arma da fuoco, pupazzi animati e miniature in movimento.

Effetti Visivi

Tutti gli effetti d'immagine, ma soprattutto quelli ottenuti in digitale mediante il computer, dopo le riprese. Ne sono esempi il compositing, tecnica informatica con cui si fondono i diversi contributi visivi in un'unica immagine (l'inquadratura viene composta sovrapponendo più livelli, cioè layer, d'immagini in modo che ogni livello contenga un contributo) oppure la computer grafica, la tecnica che si occupa delle immagini e delle animazioni completamente originate dal computer.

Effetto Notte

Effetto speciale fotografico per simulare la ripresa notturna, che presuppone un particolare filtraggio della luce del sole, che conferisce alle riprese un colorito azzurrognolo, un pallido riflesso lunare. L'effetto si ottiene anche con una pellicola sensibile agli infrarossi, cambiando però trucco degli attori e messa a fuoco degli obbiettivi. L'espressione è diventata famosa con l'omonimo film di François Truffaut del 1973.

Front Projection (Proiezione Frontale)

Un altro sistema per comporre le immagini con il metodo di proiezione-ripresa è quello

ideato dai francesi Alekan e Gerard, e si basa sulla proiezione frontale delle immagini, o di diapositive, su uno speciale schermo davanti al quale agiscono i personaggi. Questo sistema ha bisogno di tre componenti fondamentali: uno schermo fatto di materiale ad alta riflessione, un proiettore, uno specchio beam splitter. La front projection è resa possibile dalle caratteristiche di alta riflessione di un particolare tipo di schermo: scotchlite. Si tratta di uno schermo fatto dalla 3M, la cui superficie è costituita da decine di migliaia di microsferi di plastica che gli conferiscono la proprietà di riflettere i raggi luminosi soltanto lungo l'asse di proiezione, il che contiene enormemente le perdite di diffusione e di riflessione. Lo scotchlite riflette quasi il 98% della fonte luminosa proiettata. Per evitare l'ombra dei personaggi ripresi davanti allo schermo occorre che la sorgente luminosa sia il più possibile vicina all'obiettivo della macchina da presa. In questo caso occorre pertanto far coincidere gli obiettivi del proiettore e della macchina da presa. Per ottenere questo risultato si sistema il proiettore lateralmente rispetto alla macchina da presa e se ne devia il raggio con lo speciale specchio semitrasparente (beam splitter). Lo specchio, posto a 45 gradi sull'asse ottico del sistema, riflette a sua volta l'immagine attraverso la parte trasparente del beam splitter nell'obiettivo della macchina da presa.

FX

Abbreviazione per indicare gli effetti speciali, resa celebre da due film **F/X Effetto mortale** di Robert Mandel del 1986 e **FX2 Replay di un omicidio** di Richard Franklin del 1991. Il padre degli effetti speciali viene considerato Georges Méliès, regista francese che nelle sue produzioni introdusse trucchi visivi sorprendenti per l'epoca: famoso **Le voyage dans la lune** del 1902.

Glass Shot

Procedimento con cui si aggiunge a una scena reale una parte di scena disegnata sul vetro. Quest'ultimo si pone ortogonalmente alla macchina da presa e attraverso la sua trasparenza si vedono le due immagini, una vera e l'altra "virtuale", fondersi insieme. Ovviamente la luce proveniente dai proiettori, posti a 45 gradi, che illuminano il disegno, dovrà avere le caratteristiche di quella che è indirizzata verso il set per non evidenziare le differenze. Per evitare che la macchina da presa si rifletta sul vetro si usa coprirlo con un panno nero facendo sporgere solo l'obiettivo.

Matte Shot

Effetto speciale che si realizza in truca, sovrapponendo due immagini e facendole diventare una sola: una girata dal vivo, con uno o più attori in movimento e una fissa (che riproduce un modellino, o una fotografia, o un disegno, etc). Usando in truca prima il positivo e poi il negativo dell'immagine fissa (in tal modo le parti scure diverranno chiare, e viceversa), si potrà, con una successiva esposizione, far riempire le parti chiare dalle corrispondenti parti della scena girata dal vivo, tanto da ottenere che quest'ultima sembri svolgersi dentro l'immagine fissa o disegno o dipinto o fotografia o modellino, o miniatura (dunque, ambiente diverso: realistico o immaginario) o realizzato in precedenza.

Miniature

Le miniature per la ripresa cinematografica si creano con i materiali più diversi: gesso, polistirolo espanso, cartapesta, plastiche solide o liquide. Si utilizzano come base assoluta per un'inquadratura o per essere combinate attraverso traveling matte o front projection.

Motion Control

Sistema computerizzato, ideato dalla ILM, che permette alla cinepresa, al materiale scenico e ai modelli di essere programmati per muoversi in un modo specifico e ripetibile. Questo sistema, che permette la sincronizzazione di diversi elementi fotografici separatamente in un ripresa composta, è alla base dei moderni effetti visivi.

Morphing

Abbreviazione di "metamorphosting" che indica il procedimento, tipico degli effetti speciali più spettacolari, che permette di trasformare progressivamente e in maniera fluida un'immagine digitale in un'altra attraverso deformazioni topologiche. Inserendo nel computer l'immagine di partenza e quella di "arrivo" e stabilendo la velocità della metamorfosi, l'elaboratore calcola autonomamente i passaggi intermedi.

Passo Uno

Ripresa effettuata fotogramma per fotogramma come se la macchina da presa fosse una macchina fotografica. Il passo uno è alla base della animazione ed è usato sovente per gli effetti speciali. Consente di ricreare artificialmente il movimento, e di far muovere tutto ciò che si vuole (oggetti, linee, macchie, etc) e come si vuole. E' la ripresa più irrealista (ossia, più cinematografica) che si possa immaginare.

Realtà Virtuale

Termine coniato nel 1989 da Jaron Lanier, direttore generale della VPL Research, società californiana che si occupa, dalla sua fondazione di realtà virtuale. Indica una tecnologia di visione tridimensionale e immersiva, grazie a un casco e dei guanti, in cui la partecipazione del corpo a effetti creati dal computer è talmente convincente da dare l'illusione della realtà. Il primo utilizzo della realtà virtuale sono stati simulatori di volo per l'addestramento dei piloti.

Split-Screen

Tecnica con la quale più sequenze vengono combinate in un montaggio parallelo e proiettate simultaneamente, apparendo quindi contemporaneamente sullo schermo cinematografico. Generalmente le vicende riprese avvengono nel medesimo tempo.

Story Board

Serie di disegni che illustrano l'azione e la composizione di una ripresa. Nelle scene con effetti speciali lo story board include anche note tecniche riguardanti il lavoro della macchina da presa e gli effetti appropriati.

Texture

Tessitura, trama di un materiale. Il colore, la consistenza e le caratteristiche di una determinata superficie vengono mappate e inserite nel computer, come immagine in 2D, per essere in seguito applicate, con il texture painting, sulla superficie di oggetti o personaggi creati precedentemente in 3D per dare loro un aspetto realistico.

Texture Painting

Tecnica di computer grafica nella quale a un'immagine creata digitalmente viene data una superficie con determinate caratteristiche.

Truka

Banco ottico-meccanico con una macchina che proietta e un'altra che riprende. Fra questi due dispositivi si può inserire una serie di strumenti che permettono di modificare un filmato girato; si può anche variare la velocità di scorrimento della pellicola, si può andare a marcia indietro. Inoltre si possono inserire dei mascherini per ottenere immagini combinate con un procedimento chiamato doppia esposizione (un classico esempio è il passaggio del Mar Rosso nei **Dieci Comandamenti** di Cecil B. de Mille).

BIBLIOGRAFIA

Didattica

- Ang. T., “Manuale di video digitale”, Mondadori, 2005.
- Vitiello S., “Fare audiovisivi nella scuola con la telecamera digitale”, Dino Audino, 2005.
- Kimpton D., “Spettacolari effetti speciali”, Salani, 2003.

Testi Generali

- A.A. V.V., “Scenografia ed effetti speciali nel cinema”, Cinecircoli Giovanili Socioculturali, 2002.
- A.A. V.V., “Future film festival: le nuove tecnologie del cinema di animazione”, Adnkronos, 2001.
- A.A. V.V., “Animania: 100 anni di esperimenti nel cinema di animazione”, Editore Il Castoro, 1998.
- Alonge Giaime, Amaducci Alessandro, “Passo Uno. L'immagine animata dal cinema al digitale”, Lindau, 2003.
- Anselmi S., “Il trucco artistico”, BCM Editrice, 1987.
- Bernardo M., Blumthaler G., “I trucchi e gli effetti speciali fotografici ed elettronici/ Manuale di pratica cinematografica”, Carocci, 1990.
- Bonvicini F., “Incontri ravvicinati - Interviste agli specialisti italiani del cinema digitale”, Lindau, 2003.
- Canova G., “L'alieno e il pipistrello”, Bompiani, 2000.
- Cappelletti C., “Il cinema digitale”, I libri della Mediateca del Cinema Indipendente Italiano, 2001.
- Chiavini R., Pizzo G., Michele Tetro, “Il grande cinema fantasy”, Gremese, 2004.
- Delli Colli L., “Fare il cinema”, Gremese, 1985.

- Fara G., Romeo A., “Vita da pixel. Effetti speciali e animazione digitale”, Editore Il Castoro, 2000.
- Farassino A., “Il trucco e lo spettacolo”, Torri, 1980.
- Greco M., “Il digitale nel cinema italiano”, Lindau, 2002.
- Hamilton J., “Effetti Speciali”, De Agostini, 1999.
- Hamus-Vallée R., “Gli effetti speciali – forma e ossessione del cinema”, Lindau, 2006.
- Marsh J., “Come girare un film”, Editoriale Scienza, 1999.
- Natta E., Ermeti E., “Il linguaggio dell’immagine”, Sampaolofilm, senza data
- Negroponte N., “Essere Digitale”, Sperling & Kupfer, 1999.
- Pasculli E., “Il cinema dell’ingegno: narrazione, immagine, tecnologia”, Mazzotta, 1990.
- Pinteau P., “Les effets spéciaux”, Editions Minerva/Lamartiniere, 2003.
- Stam Robert, “Teorie del film vol. 2: dal ’68 alla rivoluzione digitale”, Dino Audino, 2005.
- Uva C., Maio B., “I mestieri del cinema”, Falsopiano, 2006.
- Wilkie B., “Effetti speciali per il cinema e la televisione”, Gremese, 1982.

Storia del cinema e Dizionari

- Allori L., “Dizionario del cinema”, Mondadori, 1993.
- Brunetta G. P., “Storia del cinema italiano”, Editori Riuniti, 1993.
- Di Giammateo F., “Dizionario Universale del cinema”, Editori Riuniti, 1984.
- Il Mereghetti, “Dizionario dei Film 2006”, Baldini Castoldi Dalai, 2006.
- Il Morandini, “Dizionario del film”, Zanichelli Editore, 2006.

- Prédal R., “Cinema cent’anni di storia”, Baldini&Castoldi, 1996.
- Sadoul G., “Manuale del cinema”, Piccola Biblioteca Einaudi, 1975.
- Sadoul G., “Storia del cinema mondiale”, Feltrinelli, 1971.

INDICE

pag. 9 L'effetto speciale, il linguaggio cinematografico e lo spettatore

pag. 12 Gli effetti tradizionali

pag. 15 Sviluppo degli effetti speciali

pag. 19 Il cinema e il digitale

pag. 23 Gli effetti atmosferici

pag. 25 Il trucco

pag. 29 Gli Stunt Man

pag. 30 Trame film

pag. 58 Glossario

pag. 63 Bibliografia

Regione Toscana

Giunta Regionale

Direzione Generale politiche formative e beni culturali

Via L.C. Farini, 8 - 50121 Firenze

Via G. Modena, 13 - 50121 Firenze

Presidente della Regione Toscana

Claudio Martini

Direttore generale

Ugo Caffaz

Responsabile Area di Coordinamento

Gian Bruno Ravenni

Settore Spettacolo e Progetti Speciali per la Cultura

Lanfranco Binni (responsabile)

Rosetta Bentivoglio, Maria Ludovica Callai, Massimo Cervelli, Pasqualina Condemi, Lisa Covelli, Laura Della Rosa, Alberto Doni, Luciana Franceschi, Elviro Lombardi, Elisa Mazzini, Cecilia Morandi, Angela Moschini, Gabriella Nencioni, Patrizia Turini, Mariangela Zucconi.



