

READY PLAYER ONE

ALTRI CONTENUTI

(Scheda a cura di Neva Ceseri)

ESTRATTI DAL PRESSBOOK DEL FILM (BIM DISTRIBUZIONE)

Dal libro al grande schermo

Poco più di 30 anni fa, sembrava quasi inconcepibile che si potesse accedere a un computer, creare un proprio profilo – vero o falso – e connettersi con le persone di qualsiasi parte del mondo in tempo reale. E se fra 30 anni potessimo accedere con un avatar personale – vero o falso – e interagire con le persone in un intero universo virtuale? Prendiamo in considerazione le possibilità ... e i pericoli.

Questa è la premessa basilare del bestseller di Ernest Cline, “Ready Player One”, che ha catturato l'immaginazione di uno dei cineasti più apprezzati e di successo di tutti i tempi: Steven Spielberg. *«È un'enorme avventura tentacolare che collega due mondi completamente diversi», dice. «Penso che Ernest Cline sia un visionario che ha descritto un futuro che, in realtà, non è così lontano dalla direzione che stiamo prendendo con l'evoluzione della realtà virtuale».*

L'autore considera Spielberg una delle sue più grandi fonti d'ispirazione nella creazione del suo primo romanzo. *«È difficile quantificare l'effetto profondo che ha avuto il lavoro di Steven Spielberg sulla mia vita e sui miei interessi; non avrei mai potuto scrivere “Ready Player One” se non fossi cresciuto nutrendomi dei suoi film. Proprio come chi è cresciuto con la passione per il cinema negli anni Settanta e Ottanta, il suo lavoro è intessuto nella trama della mia vita. Gran parte di esso ha finito per direzionare la storia e il modo in cui ho scelto di scriverlo, e la prova di ciò è evidente in tutto il libro».*

Il fermento che ha avvolto il libro “Ready Player One” era già ad alti livelli quando venne pubblicato per la prima volta nell'agosto del 2011. Non solo si è dimostrato all'altezza delle aspettative, ma le ha superate in modo spettacolare. Un successo inarrestabile, il Best Seller n. 1 del “New York Times”, che è stato pubblicato in oltre 50 Paesi. Tuttavia, ben prima della sua uscita, era già in progetto un film.

Il produttore Donald De Line ricorda: *«Ho letto il libro più di un anno prima che fosse pubblicato, e l'ho trovato fantastico. Credo che la storia abbia affascinato tante persone per motivi diversi: tutti possono trovare qualcosa in questo mondo con il quale connettersi. Non bisogna essere necessariamente un amante dei videogiochi perché ci si può tranquillamente relazionare agli aspetti umani e al cammino che Wade Watts deve percorrere per diventare l'eroe della storia. E poi ci sono un'avventura incredibile e dei riferimenti alla cultura popolare».*

Quasi tutti questi riferimenti evocano lo spirito del decennio a cui Cline si sente molto legato: gli anni Ottanta. Spiega: *«Halliday ha costruito il suo gioco attorno alle cose che amava, e questo mi ha emozionato perché ho capito che le sue passioni potevano rispecchiare le mie. Per me, gli anni Ottanta sono stati il periodo più formativo della mia vita, in quanto si è trattato del decennio che ho vissuto da adolescente. Sempre allora ho avuto la mia prima console per videogiochi e il mio primo computer di casa. Ed era l'alba dell'era di Internet».*

«Mi sono posto il problema se il libro si sarebbe rivolto solo a persone della mia età, i nostalgici degli anni Ottanta», continua Cline, «Ma invece non è stato così, perché parla del modo in cui oggi viviamo le nostre vite. Molti di noi hanno un'identità reale e un'identità virtuale, sottoforma dei

profili sui social media. E, non diversamente dagli avatar della storia, si possono modificare in base a come si vuole apparire agli altri».

Lo sceneggiatore Zak Penn rivela che, per coincidenza, aveva già familiarizzato con Cline attraverso un altro progetto legato al gioco.

Cline afferma: *«Quando Zak è entrato a far parte di questo progetto, ha scritto una sceneggiatura sorprendente che ha catturato lo spirito del mio romanzo e ha dato un taglio cinematografico alla storia. È stato anche così onesto da consultarmi su tutti i cambiamenti che ha apportato. È stata la sua bozza ad attrarre Steven a leggere il mio romanzo. È stato un processo meraviglioso, e sono molto grato a Zak per l'enorme ruolo che ha svolto nel portare "Ready Player One" sul grande schermo».*

Con una bozza della sceneggiatura in mano, era giunto il momento di mettere qualcuno al timone. Il produttore De Line dice: *«Sapevamo che avevamo bisogno di un narratore geniale, visivamente e narrativamente, e di un regista che avesse confidenza con la tecnologia – tutte cose che ovviamente qualificano Steven Spielberg. Certo, lui è sempre in cima alla lista, ma, di fatto, quante sono le probabilità di raggiungerlo? Ma è bello avere un sogno, così mi son detto: "Dai, sottoptomiamola a Spielberg". L'ha letta subito e l'ha molto apprezzata».*

Spielberg conferma: *«Mi hanno mandato il libro, oltre alla sceneggiatura, che ho letto per prima. Sono rimasto completamente affascinato dall'idea di questa contrapposizione di due mondi. Poi ho letto il libro, che mi ha davvero sconvolto perché era così profondo e così stratificato. Era esoterico; faceva paura; era accessibile ... mi ha conquistato!».*

Nel portare il romanzo sullo schermo, era essenziale per i cineasti essere rispettosi del materiale d'origine, così come dei suoi numerosi fan. *«Ma – riconosce Spielberg – ogni libro deve subire un processo di adattamento quando si passa da un'opera letteraria ad un progetto cinematografico. Penso in definitiva che abbiamo colto gli elementi giusti per raccontare una storia davvero meravigliosa».*

Uno dei cambiamenti riguardava il regista stesso che spiega: *«Nel libro c'erano molti riferimenti ai miei film come regista e produttore degli anni Ottanta, ma non volevo che il film mostrasse lo specchio di me stesso. Abbiamo lasciato giusto un paio di riferimenti, ma sono soprattutto le impronte culturali che altri registi, artisti, stilisti e musicisti di quell'epoca hanno segnato».*

Catturare le prestazioni

Attraverso la magia del motion capture e dell'animazione al computer, gli attori non solo hanno interpretato i loro ruoli nella vita reale, ma sono anche riusciti a dare vita alle loro controparti avatar. Il processo prevedeva un'intensa collaborazione tra Spielberg, il suo cast, lo scenografo Adam Stockhausen, la costumista Kasia Walicka Maimone e le due principali società di effetti speciali, la Industrial Light & Magic (ILM) e la Digital Domain.

Stockhausen e Walicka Maimone, insieme ai supervisori dei VFX, Roger Guyett e Grady Cofer, al supervisore all'animazione David Shirk, al supervisore alla scenografia virtuale Alex Jaeger e altri, hanno lavorato a stretto contatto con Spielberg per evolvere ogni dettaglio dei personaggi virtuali: dall'aspetto generale e stile dei movimenti alle acconciature, i costumi e le trame digitali uniche che sono visibili sulla pelle dei personaggi.

Cofer afferma: *«Lo sviluppo degli avatar è stato piuttosto impegnativo. La ILM è stata coinvolta da subito, lavorando con Adam e Kasia per aiutare a prototipare i design nelle loro evoluzioni. Abbiamo sempre dovuto tenere a mente che questi avatar sono virtuali, ma sono guidati da attori del mondo reale».* Guyett concorda, notando: *«Era molto importante per Steven, e per noi, trasmettere le diverse personalità che il cast ha apportato ai propri personaggi. Conoscendoli sempre meglio e osservando a fondo il loro lavoro, è stato inevitabile integrare alcune loro influenze su delle scelte progettuali che abbiamo fatto».*

«Art3mis è stato un personaggio interessante da affrontare», dice Shirk, «perché ha degli occhi giganti che catturano immediatamente l'attenzione. Gli danno una qualità quasi da elfo. Parzival era uno dei personaggi più difficili da delineare perché aveva molte sfaccettature. Doveva essere l'uomo comune con cui il pubblico potesse identificarsi; doveva essere l'eroe, ma doveva ancora essere un ragazzino; doveva essere attraente ma non troppo bello ...È stato un processo molto lungo per cogliere un aspetto che si adattava al ruolo e che piaceva a tutti».

Il design di Aech rappresentava la più grande disparità tra un umano e il suo alter ego. *«Adam Stockhausen ha creato alcuni look davvero affascinanti», afferma Cofer. «Aech è un meccanico, quindi in parte è una macchina con parti idrauliche, che è stato un punto di partenza creativo per quel personaggio. Da vicino, la sua pelle assomiglia a quella ruvida di un rinoceronte, e inoltre presenta alcuni disegni a forma di manta sulla sua testa. Sono queste le scelte visive che Helen ha fatto per presentarsi in un certo modo in OASIS. È un personaggio davvero speciale».*

Il Digital Domain, guidato dal supervisore della produzione virtuale e produttore Gary Roberts, è stato il responsabile degli elementi del motion capture e delle riprese con i visori della realtà virtuale, che sono stati utilizzati in un teatro di posa quasi vuoto, chiamato 'volume' – con essenzialmente una tela bianca, una griglia disegnata sul pavimento, e gli elementi e oggetti scenici più essenziali. Tutto il resto, dagli avatar ai loro ambienti, alla fine, è stato completamente creato dal team della ILM.

I giovani membri del cast che interpretano gli Altissimi Cinque - tutti alla prima esperienza nell'ambito del motion capture - erano d'accordo sul fatto che il processo fosse impegnativo, ma particolarmente gratificante. Afferma Lena Waithe (Helen/Aech nel film): *«Il motion capture puoi solo impararlo facendolo... Ci vuole un attimo a capire come funziona ed eseguirlo, e devo ammettere di essermi davvero divertita. Indossi delle tute intere con dei piccoli marcatori sparsi ovunque, e una specie di casco con una maschera sul viso. All'inizio può sembrare un po' scoraggiante, ma la cosa bella è che mi sentivo come se potessi fare qualsiasi cosa. Si avverte un senso di libertà col motion capture, che ho iniziato ad apprezzare e ad amare davvero».*

Sebbene avesse già utilizzato le tecniche del motion capture su *Le Avventure di Tin Tin - Il segreto dell'Unicorno* e *Il GGG - Il Grande Gigante Gentile*, Spielberg stava entrando in un territorio inesplorato con *Ready Player One*, utilizzando una tecnologia VR all'avanguardia come strumento per la direzione di un ambiente virtuale. Indossando una cuffia VR, poteva osservare un set interamente digitale, bloccare gli attori come i loro avatar, e pianificare le sue riprese.

Egli precisa: *«Ogni singolo set in OASIS è virtuale, quindi hanno creato un avatar per me che mi ha permesso di camminare attraverso lo spazio, vedere il set attuale e filmarlo con una videocamera particolare. Una volta capito come avrei dovuto girare ogni sequenza, ho chiesto agli attori di indossare le visiere in modo che potessero avere un'idea di come fosse il loro ambiente. Altrimenti si girava in una grande stanza bianca piena di macchine da presa digitali che ti riprendevano dall'alto in basso. È difficile per qualsiasi attore o regista muoversi su un set vuoto e provare a immaginare cosa ci sia. Con le visiere, non dovevamo immaginare. Tutto quello che dovevamo fare era ricordare com'era quando eravamo nel 'volume' del motion capture».*

Spielberg ha utilizzato un sistema di telecamere virtuali personalizzato, sviluppato appositamente per lui dal supervisore alla produzione del motion capture Clint Spillers. Il regista poteva utilizzare una fotocamera palmare virtuale più leggera ed ergonomica, completa di un piccolo schermo per monitorare il rendering del motore di gioco in tempo reale. *«Steven poteva gestire gli obiettivi rapidamente, o regolare la sua prospettiva con la semplice pressione di un pulsante. È la macchina da presa più intelligente mai progettata», dice Spillers con un sorriso.*

Una volta che Spielberg otteneva la performance che desiderava, si recava nella tenda V-Cam,

dove, osservando la scena su più schermi, poteva inquadrare la sua scena e ottenere tutta la panoramica della macchina da presa che, su un tipico set cinematografico, avrebbe richiesto più riprese.

Tutti i dati del motion capture e le riprese della visiera virtuale sono stati consegnati alla ILM per l'animazione finale e il rendering di ciascun personaggio. Il sistema di Facial Capture, premiato con l'Oscar, della ILM è stato utilizzato per replicare ogni dettaglio delle performance degli attori. Cofer dice: *«Per tutti i rendering e gli effetti all'avanguardia che stavamo apportando a questo film, se Steven non si fosse collegato emotivamente con il personaggio sullo schermo, per lui non avrebbe affatto funzionato. Quindi per noi è stato un grande barometro, mantenere l'integrità delle prestazioni originali. Non eravamo interessati a ridisegnare ciò che facevano gli attori; volevamo trasferirne l'essenza nei loro avatar».*

Per popolare OASIS, specialmente durante la sequenza della battaglia climatica, la ILM ha sviluppato un sistema di riproduzione di massa all'avanguardia, con il quale hanno avuto l'opportunità di generare migliaia di personaggi digitali.

La colonna sonora di Alan Silvestri

L'elemento artistico finale è stata la colonna sonora di Alan Silvestri. *Ready Player One* segna la quinta collaborazione tra il compositore e Spielberg come produttore, inclusa la determinante trilogia di *Ritorno al futuro*. Tuttavia, è stata la prima volta che hanno lavorato insieme sotto la direzione di Spielberg.

Afferma il regista: *«Ricordo di aver pensato: “Di tutti i compositori, chi ha la sensibilità degli anni Ottanta e possiede il glossario musicale per creare una narrazione musicale dall'inizio alla fine?”. L'unico compositore che conoscevo, oltre a Johnny – John Williams, al momento già impegnato con Spielberg nella scrittura delle musiche di The Post – che poteva farcela era Alan. Ho avuto la fortuna che avesse una piccola disponibilità, quel tanto che necessitava al nostro film, e la colonna sonora che ha creato è fantastica!».*

Silvestri aggiunge: *«Non ero mai stato al fianco di Steven in veste di regista. Fin dalla nostra prima conversazione, mi ha accolto nel progetto ed è stato incredibilmente disponibile! È stato spettacolare. Steven ama la musica ed è profondamente consapevole del suo potere: cosa può fare e cosa non può fare».*

«Ci sono alcuni Easter Egg musicali nel film – rivela Spielberg – ma la colonna sonora di Alan è completamente originale e inebriante. È legata ad una varietà di temi che evocano sia la trama che i personaggi. Questo è il connubio magico tra musica e film. La sua musica è intrisa di percussioni adrenaliniche adatte a Ready Player One».

Il regista conclude: *«Volevo che questo film fosse proprio questo tipo di avventura... Un film talmente veloce da far volare i capelli all'indietro mentre corri verso il futuro».*