

LA STORIA DEL MATTE PAINTING

Questa Appendice non ha la pretesa di fornire una storia dettagliata ed esauriente del matte painting, anzitutto perché esistono già ottimi testi come *The Invisible Art*¹ e blog come quello di Peter Cook sull'argomento², poi perché è un compito arduo, visto che molti nomi sono finiti nell'oblio grazie all'atteggiamento che alcune case di produzione hanno avuto dall'inizio del secolo scorso fino agli anni Sessanta e che approfondiremo tra poco. Ma è importante elencare i fatti salienti dell'evoluzione del matte painting dalle origini alla svolta digitale, nonché i nomi dei "matter painting hero" che ne hanno fatto la storia perché solo studiando il lavoro di chi ci ha preceduto possiamo imparare a fare meglio il nostro lavoro di oggi.

NASCITA DEGLI EFFETTI VISIVI: LE ILLUSIONI DI MÉLIÈS (1896-1913)

Il signore nella Fig. 1 a p. 2 è **George Méliès**: è considerato "**il papà degli effetti speciali**". Ma se il cinema stesso è un effetto speciale, per la proprietà transitiva... Méliès è il papà del cinema.

Chiaramente è una battuta, ma un fondo di verità c'è: il cinema nasce come un immenso e magnifico effetto speciale, una "foto animata" che una volta proiettata nel buio di una sala è in grado di tenerci inchiodati per ore, di farci fare un'escursione nelle vite

¹ Cfr. Bibliografia.

² Cfr. Sitografia.



Fig. 1 – George Méliès (1861-1938)

degli altri, nel passato, nel futuro, a casa del vicino o ***in una galassia lontana lontana...***

Il cinema è questo e (per fortuna) molto di più: sarebbe durato davvero poco se non fosse diventato mezzo di espressione. A Méliès dobbiamo comunque tanto, perché per primo ha intuito il potenziale sbalorditivo (e commerciale) del *cinématographe* dei fratelli Lumière, dando un impulso alla sperimentazione che ha portato il cinema dove è adesso.

Lui, un illusionista, ha reinventato la cinepresa che era appena nata per creare illusioni nuove e sconcertanti. Non è mai stato un amante della storia se non come veicolo di occasioni per sorprendere e atterrire; non è mai stato interessato all'espressione, al senso profondo: proprio come un mago sul palco, a lui interessava suscitare una reazione nel suo pubblico che però non assisteva a performance dal vivo ma a *film-varietà* basati su trucchi tecnici sempre nuovi. Ha unito sperimentazione tecnica e fantasia, regia e illustrazione, insomma ha fatto cinema, che è tra le arti più interessate al rapporto tra invenzione artistica e tecnologia. Ha intuito che la scenografia colorata era inutile una volta ripresa in bianco e nero, e per avere una resa ottimale ha chiesto ai suoi scenografi di usare solo toni di grigio. È considerato l'inventore del mascherino, della doppia esposizione, della dissolvenza, della sostituzione e perfino del montaggio; eppure il suo cinema è tutto vissuto all'interno dei confini dell'entertainment, o meglio del *divertissement*. Forse a lui, genio dell'illusione, non si poteva chiedere più di così. Con Méliès nasce un certo cinema spettacolare che non ha altre pretese anche perché non c'è tempo per altro, bisogna stupire con trucchi sempre nuovi un pubblico drogato dall'atmosfera di inizio secolo, pregno

di rivoluzioni artistiche e tecniche, ma la sua esperienza non può andare oltre questo. Il cinema come espressione lo avrebbe inventato qualcun altro, nell'eco dei bombardamenti della Grande Guerra, al tramonto della Belle Époque. L'uomo scopre che la scienza ha due facce, una è quella di Tesla e Méliès, pionieri geniali, l'altra è quella della morte di massa, dei gas usati in guerra e dei nuovi carri armati. Un nuovo terrore comincia a strisciare nell'animo umano, e il cinema avrà il compito di raccontare questa emozione se vorrà sopravvivere.

Méliès risente anche e soprattutto della neonata industria cinematografica (soprattutto statunitense), delle sue trappole e della concorrenza sleale. Il regista e illusionista è uomo pratico ma non basta, lui è quello che guadagna meno dalla sua inarrestabile produzione. In un momento di sconforto brucerà le copie del suo lavoro – si sa, la celluloida prende facilmente fuoco – e lascerà tutto per comprare una botteguccia di giocattoli a una stazione della metro parigina. Solo l'intuito e la passione di un ammiratore lo riporteranno alla luce e gli faranno avere, negli ultimi anni della sua vita, gli onori che merita.

I suoi **matte shot** sono stati, tra l'altro, le prime esperienze di *compositing*, che è l'arte di comporre vari elementi girati in una sola sequenza cinematografica. Méliès è conosciuto in molti modi: l'inventore della fantascienza, il Giotto della settima arte³, il papà degli effetti speciali, ma è stato soprattutto un pioniere delle prime tecniche di effetti visivi come l'uso delle *matte* (cioè i mascherini) per esporre alla luce porzioni di pellicola separate in diversi momenti, che sarà la base del futuro **matte painting**. Come già illustrato all'interno di *Creare scenografie digitali*, era un artista della **doppia esposizione**, un trucco che poi è stato usato negli anni a venire fino all'arrivo della tecnologia digitale.

³ George Sadoul, *Histoire d'un art: Le cinéma*, Flammarion 1949.



Fig. 2 – Lo studio a Montreuil dove George Méliès creava i suoi film.

George Méliès ha realizzato oltre 500 film con il suo marchio Star Films e la sua avventurosa vita è ben descritta nel film *Hugo Cabret* (2011) di Martin Scorsese.



Fig. 3 – *L'uomo dalla testa di caucciù* (1901).

**DA NORMAN DAWN A MARY
POPPINS: GLASS SHOT E
PRIMI MATTE
PAINTING (1907-1964)**

Il primo esempio di matte painting era dipinto su vetro e serviva a... ringiovanire delle vecchie case. Il regista e pioniere degli effetti visivi **Norman Dawn** è tradizionalmente riconosciuto come **il creatore del glass shot** – quindi per esteso è il padre del matte painting (in verità dall'altra parte dell'Atlantico Walter Percy Day stava sviluppando una tecnica identica, sicché Dawn è considerato l'inventore *americano* del glass shot e Day quello *britannico*). Nel 1907 Dawn stava girando *Missions of California*, un documentario sulle missioni spagnole sparse lungo la costa ovest degli Stati Uniti. Aveva intenzione di mostrare come erano all'epoca della loro costruzione, ma serviva un trucco per “ricostruire” i tetti.

Norman Dawn aveva appreso dal celebre fotoincisore Max Hand-sheigl una tecnica geniale per nascondere elementi indesiderati prima di scattare una foto: bastava dipingere una realistica “toppa” su una lastra di vetro da posizionare tra macchina fotografica e soggetto. Se la toppa era ben dipinta e il vetro era pulito e privo di riflessi, il trucco funzionava. Dawn lo aveva usato la prima volta per camuffare un palo stradale, trasformandolo in una palma. Nonostante le difficoltà di trasporre questa tecnica su un set cinematografico, il glass shot per le missioni di California fu un successo perché i tetti adesso sembravano nuovi. Un vero e proprio viaggio ***indietro nel futuro!***



Fig. 4 – Il regista ed effettista Norman Dawn (1884-1975).

Per *Missions of California*, la grande lastra di vetro del glass shot era montata su un telaio di legno ben stabile, posizionato a circa tre metri dalla cinepresa che inquadrava gli edifici diroccati. Sul vetro erano dipinte le toppe con i tetti sani e la parte trasparente lasciava vedere gli edifici.

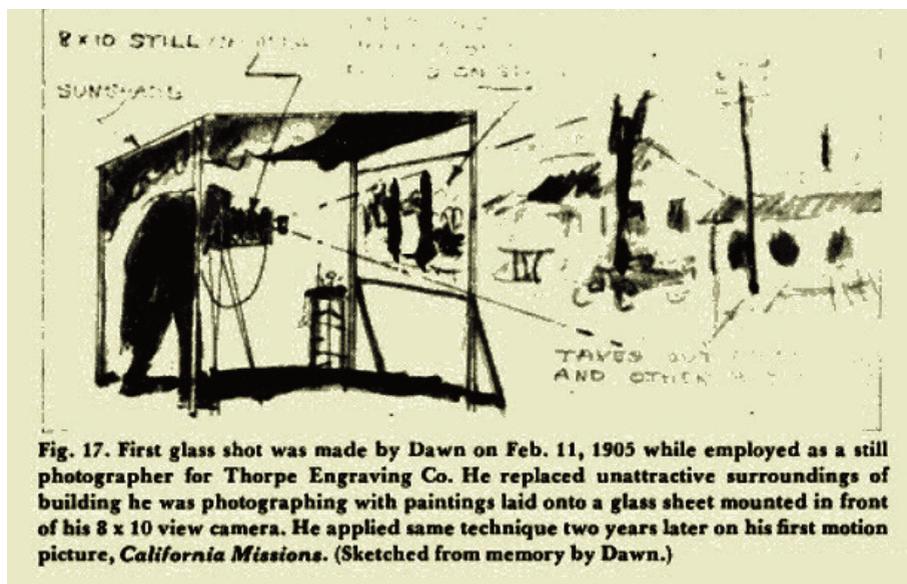


Fig. 5 – Schema del glass shot usato per *Missions of California* (1907).

Merita di essere raccontato come questa tecnica abbia inesorabilmente (ma faticosamente) preso piede a Hollywood. Nel 1916 Dawn fu assunto come uno dei vari cameramen per le riprese del mastodontico *Intolerance*, un film di D.W. Griffith famoso tra l'altro per la colossale ricostruzione scenografica dell'antica Babilonia. In una pausa, Dawn avvicinò il regista con alcuni schizzi e gli mostrò come quel costoso set avrebbe potuto essere realizzato in maniera più economica e altrettanto efficace attraverso l'uso di glass shot. Billy Blitzer, il cameraman principale, liquidò la tecnica come "fakey", cioè un volgare trucco, robetta finta. Il film per i suoi enormi costi contribuì ad

fallimento della casa di produzione Triangle, e pochi anni dopo un altro kolossal, *Robin Hood*, passò alla storia per l'uso di set immensi e costosi, che in verità erano per metà dipinti su vetro. Così nacque insieme al glass shot la spiacevole abitudine di tenere nascosto il lavoro dei glass artist come Dawn, chiamato dai colleghi "Trick Man" (l'Uomo dei Trucchetti). Nessuna produzione voleva vantarsi di usare "trucchi economici" nei propri kolossal, e sopra ogni cosa nessuno desiderava che questi trucchi (e i nomi dei suoi autori) fossero svelati alla concorrenza. Per oltre settant'anni i matte artist non hanno avuto spazio nei titoli di coda dei film che avevano contribuito a rendere spettacolari.

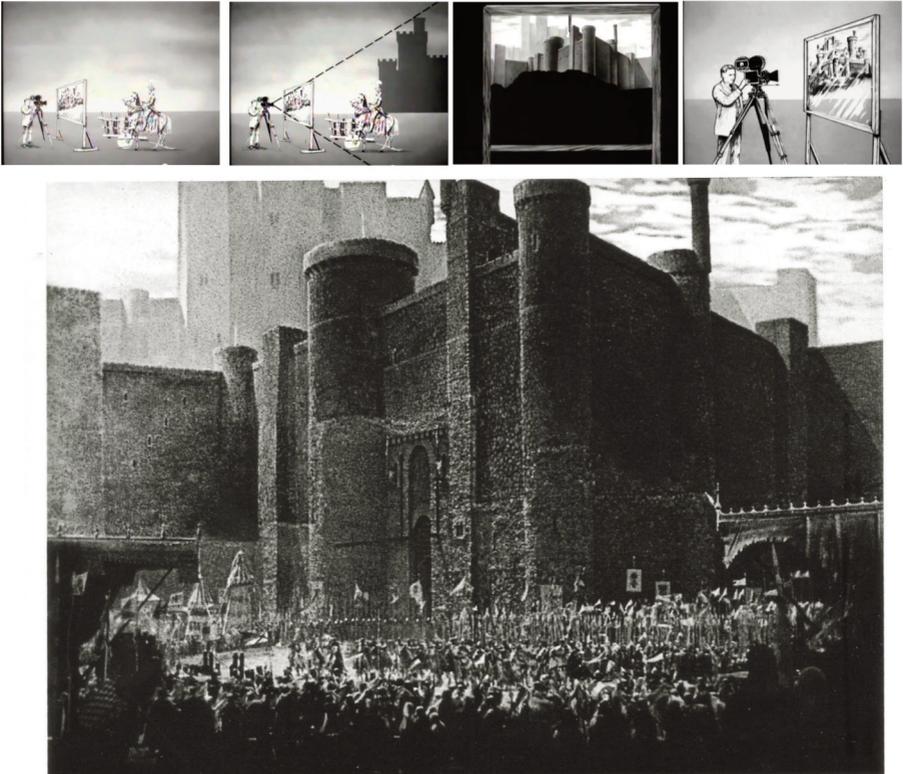


Fig. 6 – Uno spettacolare glass shot dell'artista Ferdinand Pinney Earle per *Robin Hood* (1922).

A Dawn è riconosciuta anche l'invenzione della "retro-proiezione", una tecnica in cui l'attore veniva ripreso mentre alle sue spalle veniva proiettato lo sfondo con un apposito proiettore. Sia la *rear projection* che il *glass shot* possono sembrare oggi delle tecniche un po' naive, artigianali e rudimentali; in verità sono state via via migliorate nei decenni permettendo la creazione di un'infinità di famosi panorami cinematografici indistinguibili dalla realtà fisica, e il *glass shot* in particolare è anche sopravvissuto all'arrivo del colore, rimanendo in voga fino agli anni Ottanta.

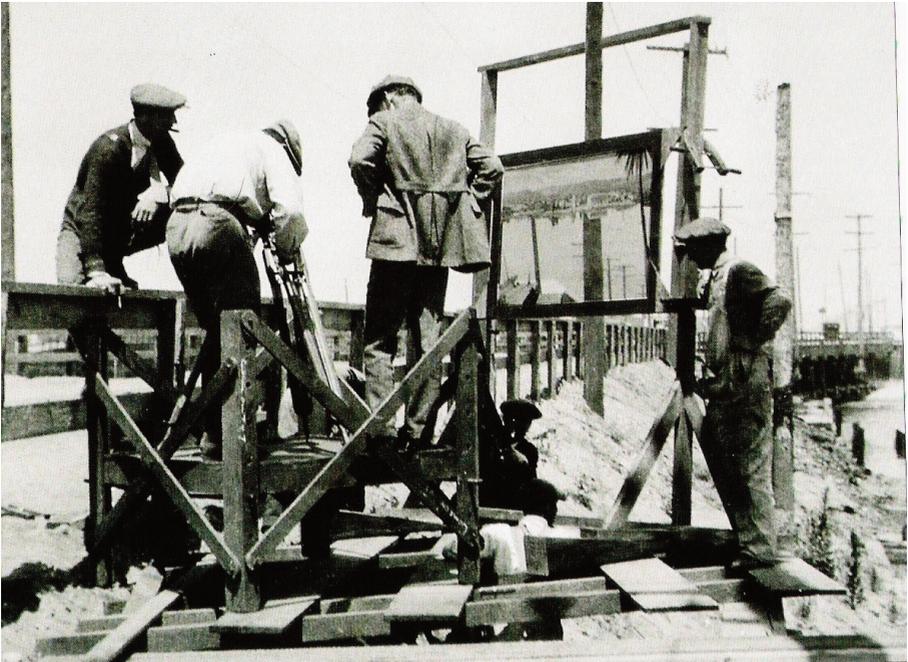


Fig. 7 – Preparazione del "glass shot setup" per *Dancer of the Nile* (1923).



Fig. 8 – Esempi di celebri glass shot: *Casablanca* (1946) e *Frankenstein Junior* (1975).



Fig. 8bis – Esempi di celebri glass shot:
La pazza storia del mondo – parte I (1981) e *Hook* (1991).

Soppiantato prima dal matte painting ad acrilici su cartone e poi dal digital matte painting, il glass shot oggi ha ben pochi utilizzi. Per un film recente come *L'ora più bella* (2016), Leigh Took, Models & Effects Supervisor e uno degli ultimi glass artist al mondo, dietro richiesta del regista ha creato alcuni glass shot proprio per dare al film un “vintage style”.



Fig. 9 – James Cameron, futuro regista di *Titanic* e *Avatar*, al lavoro su un glass shot per *1997 Fuga da New York* (1981).

Il primo eroe del glass shot da ricordare è **Walter Percy “Pop” Day** (1878-1965), “**il papà dei matte painter europei**”. Ottimo ritrattista e paesaggista, inizia a dipingere per il cinema nel 1919 più per necessità economiche che altro. Viene iniziato al glass shot e all’Hall Process negli Elstree Studios (quelli dove decenni dopo verranno girati i primi *Star Wars*) e diventerà una figura fondamentale per il suo contributo alla diffusione di queste tecniche in Inghilterra e Francia, dove si trasferisce nel 1922. Lavora a molte pellicole francesi tra cui *L’Arriviste* (1924), per la quale ha creato un glass shot della Camera dei Deputati francese che fece scandalo: era così realistica da far credere che davvero un inglese ci fosse entrato (cosa all’epoca vietata agli stranieri).



Fig. 10 – Walter Percy “Pop” Day (1878-1965) al lavoro con un giovanissimo Peter Ellenshaw (1913-2007).

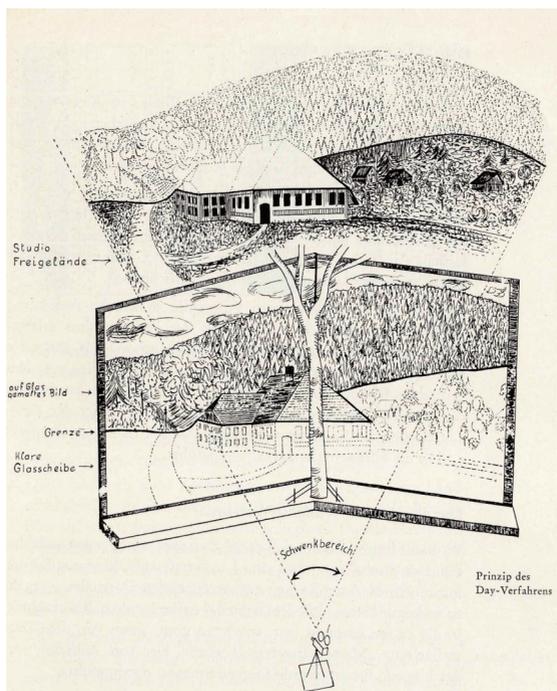


Fig. 11 – Un articolo che racconta la “rivoluzione della scenografia cinematografica” con cui fu realizzata la ricostruzione di Bruxelles del 1573 nel film *Les opprimés* (1923). Glass shot di W. Percy Day.

Percy Day mise a punto una tecnica simile a quella di Dawn che non a caso in Francia si diffuse come “Day process”, o “mascherino fisso”. Ci fu anche una causa legale tra le due sponde dell’Atlantico ma è difficile credere che Day o altri matte painter inglesi possano aver plagiato l’idea di Dawn.



Fig. 12 – Schema del funzionamento del “Day Process”.

Percy Day era chiamato *Pop* o *Poppa* per aver istruito con severità e affetto molti giovani Matte Painter, tra cui il figliastro Peter Ellenshaw. Fino al suo ritiro nel 1952 è stato capo di vari reparti matte painting, ai Denham Studios prima e agli Shepperton Studios poi, contribuendo alla realizzazione di molti film spettacolari con il geniale produttore e regista Alexander Korda, tra cui vanno ricordati *Narciso nero* (1947) e *Il ladro di Baghdad* (1940), una pietra miliare del mondo degli effetti visivi per quantità e aspetto innovativo (qui è presente uno dei primi *bluescreen* creati da Larry Butler). Il Poppa dei Matte Painter non ha mai smesso di dipingere al di fuori del cinema, per questo aveva uno studio personale dove poter continuare la sua vita di pittore. Una figura importante, pionieristica, un Matte Painter fermamente coinvolto nei primi decenni ruggenti del cinema ma sempre con un piede sulla porta, pronto a tornare in qualunque momento ai suoi ritratti.



Fig. 13 – Matte painting di Percy Day per *Narciso Nero* (1947).

Quando conobbe Percy Day, **Peter Ellenshaw** non sapeva che sarebbe diventato una delle “Disney Legend”, perfino **il Matte Painter preferito di Walt Disney**. Era un giovane pittore autodidatta che abitava vicino alla nuova casa di Day, particolarmente talentuoso e ambizioso, e il burbero Poppa gli si affezionò al punto da farlo crescere sotto la sua ala. In Rete si possono trovare molte foto che li ritraggono insieme al lavoro su *Il ladro di Bagdad* e *Narciso Nero*.

Ellenshaw trascorse sette anni con il suo esigente maestro, imparando il matte painting e gli altri effetti ottici sulle produzioni di Alexander Korda, poi il suo lavoro attirò l’attenzione di Disney mentre quest’ultimo stava iniziando a produrre i primi film non di animazione come *L’isola del tesoro* (1950). Così Ellenshaw si trasferì negli Stati Uniti, dove iniziò la sua carriera all’interno degli studi di Mickey Mouse, lavorando a stretto contatto con Walt, che fu la sua seconda figura paterna. Come primo incarico dipinse una vista aerea, dettagliata quanto realistica, del primo parco Disneyland come corredo della guida-souvenir.

Nel libro autobiografico *Ellenshaw Under Glass*, Peter ricorda di aver creato 62 matte painting in 27 settimane per *La spada e la rosa* (1953). Nonostante l’enorme mole di matte painting creati per *Quo*

Vadis (1953), *20.000 leghe sotto i mari* (1955) e il kubrickiano *Spartacus* (1960), ebbe tempo per sperimentare tecniche innovative: ad esempio per *Darby O’Gill e il re dei folletti* (1959), curò gli effetti ottici di un gran numero di scene girate con la tecnica della **prospettiva forzata**. Questa tecnica, usata anche nella saga di *Il signore degli Anelli* per far sembrare Gandalf molto grande e gli hobbit più piccoli, sfrutta – come il glass shot – la capacità della lente di mettere a fuoco oggetti vicini e lontani (una capacità che il nostro occhio non ha). Gli attori, per sembrare giganti, vengono messi vicini alla cinepresa; la scenografia deve essere di conseguenza fuori scala.

Peter ha lavorato a fianco di suo figlio, Harrison Ellenshaw, anche a pellicole più recenti come *The Black Hole* (1980) e *Dick Tracy* (1990), ma il suo capolavoro è considerato *Mary Poppins* (1964) che gli valse l’Oscar per gli Effetti Speciali Visivi. Oltre a creare svariati, magnifici matte painting (tra cui la spettacolare vista aerea di Londra nella sequenza di apertura), Peter guidò la sua squadra nell’utilizzo di un processo simile al *bluescreen* detto *yellowscreen* “a vapori di sodio”, tramite il quale era possibile separare gli attori dallo sfondo per realizzare le sequenze con attori e cartoni animati insieme.



Fig. 14 – *Mary Poppins* (1964), sequenza di apertura.
Matte painting di Peter Ellenshaw.

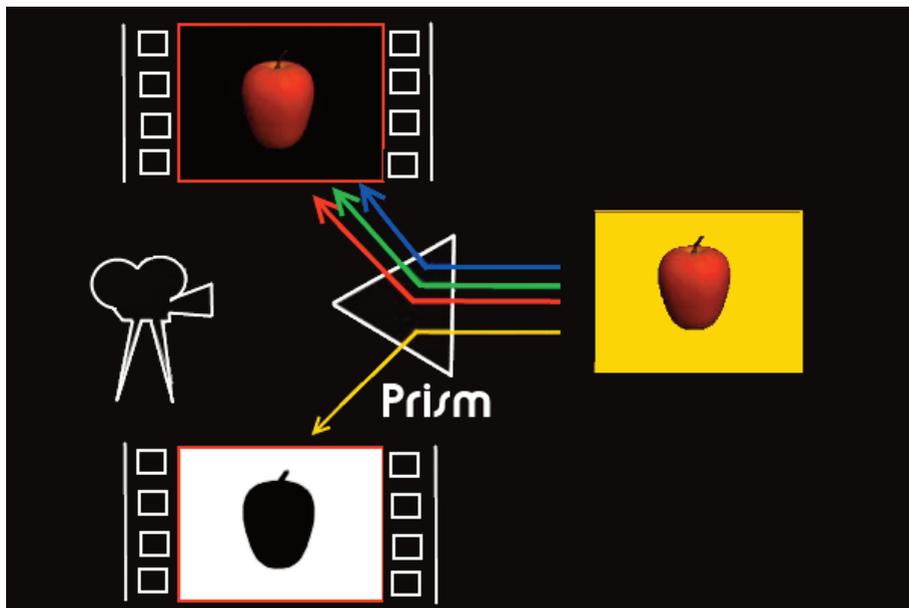


Fig. 15 – Schema del Sodium Vapor Matte Process, inventato dall'ingegner Petro Vlahos negli anni Cinquanta. Fonte: Wikipedia
CC Attribution: author RicHard-59.



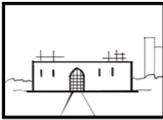
Fig. 16 – Peter Ellenshaw al lavoro sulla pianta del primo Disneyland.

Nei decenni in cui Day e Ellenshaw dipinsero centinaia di meravigliosi shot ci fu una transizione verso il **matte painting**, vero punto di unione delle tecniche e dei processi precedenti. L'evoluzione delle ottiche (con cineprese finalmente più stabili, meno vibranti) e dei sistemi di sviluppo della pellicola permisero un maggior uso di doppie e triple esposizioni lontani dal set: in questo modo fu possibile lasciare lastre di vetro e cartoncini su stativo a favore di acrilici su masonite o pastelli su cartoncino. L'artista lavorava in studio e le grandi case di pro-

duzione come Universal e MGM avevano ognuna un proprio Matte Department. A differenza di oggi, in cui il DMPer lavora per differenti aziende di VFX per periodi che vanno da alcune settimane a pochi mesi, chi diventava matte painter in uno di questi studi difficilmente poteva lavorare ad altre produzioni.

Creazione di un matte painting

Prima fase: sul set

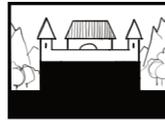


Scena originale senza matte (mascherino)

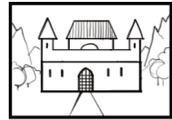


First Pass: scena ripresa con una "matte" (un vetro con una parte dipinta di nero).

Seconda fase: in studio



Second Pass: ripresa del matte painting davanti a un drappo nero.



Combinazione delle due riprese (2 pass su un solo negativo).

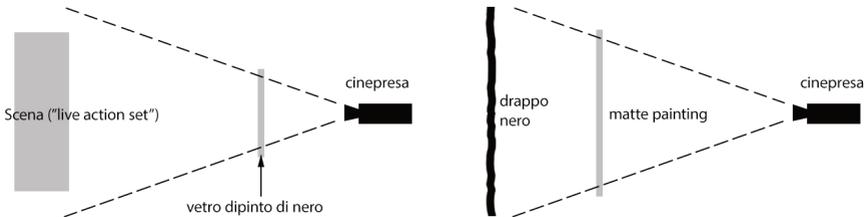


Fig. 17 – Schema del matte painting.

I matte painting potevano avere dimensioni molto differenti, e si lavoravano su grandi cavalletti usando la *masonite*, un materiale composto da fibre di legno pressate che a un certo punto fu preferito per solidità e indeformabilità. Vista la mole di lavoro di quell'epoca d'oro, i Matte Department potevano contare su *decine* di pittori che lavoravano simultaneamente sullo stesso film. Ma cosa ispirava questi pittori al servizio del cinema? E quali erano le

skill più richieste? In cosa occorre essere portati? Sicuramente una certa predisposizione per i panorami, l'amore per il dettaglio, la conoscenza degli aspetti tecnici della cinematografia e una forte preparazione su ciò che rende vero un dipinto: prospettiva, geometria e conoscenza della luce. Proprio a quest'ultima è dedicato il breve approfondimento che segue.

COLORE, LUCE, ATMOSFERA: LA HUDSON RIVER SCHOOL

Prendete un qualunque artista, anche il più riluttante vi farà nomi e cognomi dei mostri sacri che lo hanno ispirato. Non c'è arte senza ispirazione, senza modello. Si parte sempre copiando i maestri, perché sforzandosi di ricreare il nostro cervello è costretto a *pensare* come l'autore copiato.

Per un matte painter, dire che si ispira a Turner o Caravaggio non è banale: si copia dai grandi come dai piccoli. L'importante è raggiungere la tecnica e poi cercare la propria voce, solo così si smette di copiare. Ma non si smette mai di ispirarsi a qualcuno. **Harrison Ellenshaw** al proposito dice:

Gli artisti più famosi che mi hanno influenzato sono (senza un ordine particolare): John Singer Sargent, Alfred Sisley, Leonardo da Vinci, Tiziano, Michelangelo, Chris Mayger, Johannes Vermeer, Jean-Honoré Fragonard, Rembrandt, Albert Bierstadt, J.M.W. Turner e molti altri.

I Matte Artist che più mi hanno influenzato sono: Peter Ellenshaw, Alan Maley, Albert Whitlock, Paul Lasaine, Michele Moen, Mark Sullivan, Michael Pangrazio e Walter Percy Day. Questa è solo una manciata, i primi che mi vengono in mente, ma ci sono molti altri incredibili artisti [a cui mi sono ispirato] che hanno vissuto una vita di capolavori.

Dylan Cole, ottimo digital matte painter canadese, mi ha fatto scoprire una corrente di pittori statunitensi specializzati in grandi paesaggi naturali, la **Hudson River School**.

Appartengono a questa corrente pittori che forse non sono diventati famosi come un Rembrandt o un Canaletto, ma che nella se-

conda metà dell'Ottocento creavano dipinti grandiosi, suggestivi, basati su una tecnica formidabile dal punto di vista delle luci e della prospettiva aerea, rimanendo fedeli a poche semplici regole:

- dipingere solo grandi viste panoramiche;
- ridurre al massimo la presenza di esseri umani (anzi, non metterli proprio);
- sperimentare gli effetti della luce sul cielo e sull'acqua;
- la Natura è una manifestazione divina, con cui l'uomo convive pacificamente;
- su ogni dipinto va "messa la "firma" della scuola: un tronco d'albero caduto o un ceppo spezzato.

I primi pittori di questa scuola risalivano con i loro cavalletti le rive del fiume Hudson alla ricerca di luoghi incontaminati e poi dipingevano paesaggi al tempo stesso realistici e idealizzati, a volte partendo da fotografie scattate personalmente. Un'arte nuova per una terra inesplorata e tutta da scoprire, cercando la prossima frontiera. Esponenti maggiori di questa scuola erano **Albert Bierstadt**, **F.E. Church**, **J.W. Casilear** e **Thomas Cole**.



Fig. 18 – Albert Bierstadt, *Temporale nelle Montagne Rocciose (Monte Rosa)*, 1886. Pubblico dominio.



Fig. 19 – Frederic Edwin Church, *Cotopaxi*, 1862. Pubblico dominio.

Dal momento che una buona parte dei matte painting che ci vengono chiesti sono viste panoramiche (drammatiche, serene, notturne, al tramonto...), le opere di questi artisti sono una vera miniera d'oro in quanto ci insegnano a ragionare in termini di luce. Il cinema è fatto di luce, e un DMPer deve saper armeggiare con creatività le sue componenti: direzione, intensità, dominante, atmosfera e tutto il resto. I dipinti di questa scuola sono vere e proprie “lezioni di luce”; impostare un controluce... decidere come si riflettono sulle pareti di una montagna le alteluci di un tramonto... sono già scelte narrative, e saperle inquadrare in una composizione espressiva di forma rettangolare, be', è già cinema.

Un ottimo esercizio per chi si è avvicinato al DMP e vuole sfidare se stesso è il seguente: andate sul Web, cercate le immagini con la parola chiave Hudson River School e scegliete quella che vi piace di più. Adesso apritela con Photoshop e nominate il layer **CONCEPT**. Proprio così: usate un dipinto come base. Adesso rifate il dipinto come un digital matte painting: tornate sul Web e cercate le foto necessarie. Un ottimo esercizio di research & photomanipulation, un task ambizioso e necessario. Rifate il vostro dipinto preferito con gli strumenti del DMP, cioè usate solo le foto che, opportunamente ritagliate e alterate, ricompongono proprio quella vista lì.

Può sembrare difficilissimo, perfino impossibile, ma non lo è, anche perché avete un certo “margine di interpretazione” all’interno del quale muovervi. Magari quel picco di montagna triangolare sarà un po’ meno a punta, ma quel che conta è l’aspetto generale, la prospettiva, la disposizione nello spazio dei piani di profondità, la luce, l’orario della scena; e chiaramente il mood. Usatelo come base e sfidate voi stessi a rifarlo uguale, perfino migliore. Copiate, copiate, copiate.

L’ERA DORATA DELL’HALL PROCESS: EMILIO RUIZ DEL RÍO (1942-2007)

Come accennato in *Creare scenografie digitali*, dobbiamo al cineasta britannico **Walter G. Hall** il brevetto della tecnica che porta il suo nome (*Hall Process*) e che serviva a eliminare alcuni inconvenienti tipici del glass shot come la delicatezza del supporto. Anzi che dipingere su una grande lastra di vetro, si usava un cartone molto rigido o un lamierino con la sagoma del dipinto; il tutto era tenuto in posizione da uno stativo.

Emilio Ruiz del Río (1923-2007) è “l’eroe dell’Hall Process”. Glass shot painter ed esperto di miniature, ha lavorato a più di 450 film nella sua carriera. Ha lasciato il vetro il giorno in cui un suo dipinto fu danneggiato poco prima delle riprese di *La Cruz de Mayo* (1955). Il glass shot era molto grande e rappresentava un panorama di una città. Ruiz fece sagomare una tavola di legno con la forma dei palazzi, e sopra ci dipinse in prospettiva il resto degli edifici. L’effetto funzionò: da quel momento lavorò quasi esclusivamente su tavole di legno o su più leggere lastre di alluminio. Ha collaborato con grandi registi (Stanley Kubrick, Orson Welles, Guillermo del Toro) su pellicole famose, da *Lawrence d’Arabia* a *Il dottor Zivago*, da *Dune* a *Il marchese del Grillo*⁴. Ha reso grande un

⁴ Pochi sanno che il Castel Sant’Angelo nella scena dell’esecuzione di Bastiano è dipinto su una piccola tavola.

effetto *in-camera* che avrebbe dovuto sparire presto, schiacciato dalle comodità offerte dalla doppia esposizione e dal matte painting ottico. Le sue viste di fortezze, città e astronavi sono al tempo stesso incredibili e credibilissime, con uno stile forse datato ma che ha rappresentato pienamente un'epoca d'oro in cui si giravano molti film, ed era tanto faticoso quanto divertente.



Fig. 20 – Emilio Ruiz del Río sul set. Solo la presenza (spiritosa) del suo braccio svela il trucco della fortezza dipinta su tavoletta.

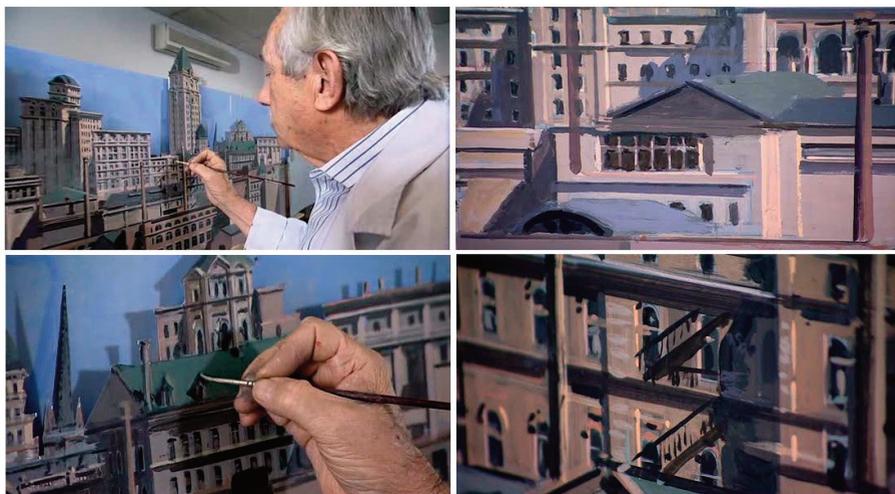


Fig. 21 – Emilio Ruiz del Río a lavoro su una vista newyorchese.

DA JOHN FULTON A *TITANIC*: GLI ANNI DEL GRANDE CINEMA (1940-1997)

John P. Fulton (1902-1966) è lo specialista che dagli anni Trenta ai Sessanta ha firmato gli effetti visivi di decine di film famosi della Universal, tra cui *L'uomo invisibile* (1933), *I Dieci Comandamenti* (1956) e *La donna che visse due volte* (1958). Portò la doppia esposizione a livelli inimmaginabili di realismo e vinse più volte il premio Oscar.



Fig. 22 – John P. Fulton (1902-1966).



Fig. 23 – *L'uomo invisibile* (1933).

Matthew Yuricich (1923-2012) è l'artista che **ha scritto la storia del matte painting moderno**, eppure spesso il suo nome non appare nei film che ha contribuito a rendere grandi. Figlio di migranti croati, si diploma in Belle Arti in Ohio e negli anni Cinquanta si forma nella squadra di matte painter della Fox sotto il leggendario **Emil Kosa jr.**, un eccezionale specialista di effetti ottici; successivamente si trasferisce alla MGM.



Fig. 24 – Matthew Yuricich (1923-2012).
Per gentile concessione di Dirk Yuririch.



Fig. 25 – La famosa villa di *Intrigo internazionale* (1959) è uno dei migliori matte painting di Matthew Yuricich.

I suoi matte painting sono diventati scene iconiche di famosi film come *Ben-Hur* (1959), *Intrigo internazionale* (1959), *Incontri ravvicinati del terzo tipo* (1977), *Blade Runner* (1982), *Ghostbusters* (1984) e *Balla coi lupi* (1990).

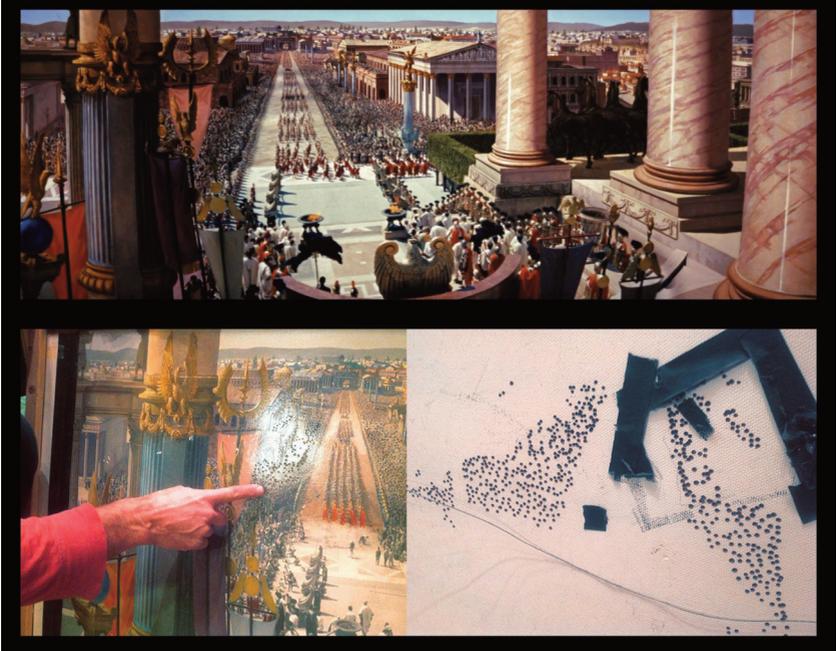


Fig. 26 – *Ben-Hur* (1959). Per simulare il brulicare della folla, Yurich creò un certo numero di fori sulla tela dipinta, poi dipinse un cartone con vari colori e glielo pose dietro. Al momento della ripresa del matte painting, Yurich era nascosto dietro la tela e muoveva il cartone. L'effetto resiste ancora oggi per bellezza e credibilità. Nella foto: matte painting completo e dettaglio dei fori sui due lati della tela. Per gentile concessione di Dirk Yurich.

Il talento della pittura era tale che sapeva dipingere direttamente in formato anamorfico, cioè schiacciato in orizzontale⁵, e cono-

⁵ In *Creare scenografie digitali*, paragrafo 3.11, *Le dimensioni del matte painting*.

sceva le differenti caratteristiche cromatiche delle pellicole al punto che dipingeva utilizzando una sorta di color correction intuitiva che rendeva il matte painting integrato con il girato prima ancora dell'inizio delle riprese. La preparazione tecnica gli permetteva di spiegare agli operatori di macchina il modo migliore per riprendere i suoi matte painting. Grazie alle sue capacità ha ottenuto di dirigere la seconda unità di *I cannoni di Navarone* (1961).

Nel 1976 ha vinto il Premio Oscar per gli effetti visivi di *La fuga di Logan* e agli Oscar del 1978 ha avuto la soddisfazione di vedersi omaggiato dai VFX artist di *Guerre Stellari* che avevano appena vinto la statuetta, perché a detta loro sarebbe dovuta andare a lui e al suo team per il lavoro fatto su *Incontri ravvicinati del terzo tipo* (oltre 300 matte painting). Nel 2017 è stato inserito nella Hall of Fame della VES, la Visual Effects Society.



Fig. 27 – *Ben-Hur* (1959).

Albert J. Whitlock (1915-1999) è “**il matte painter di Disney e Hitchcock**”. Inizia la sua carriera come cartellonista, poi nel 1950 si sposta dalla Gran Bretagna agli Stati Uniti dove inizia a lavorare per la Disney sotto la supervisione di Peter Ellenshaw. Grazie al suo talento diventa un Matte Artist di primo livello ed è conosciuto per il suo lavoro su *Gli Uccelli* (1963), *Willy Wonka e la fabbrica del cioccolato* (1971), *Airport '77* (1977), *I Blues Brothers* (1980), *La Cosa* (1982), *Greystoke* (1984), *Dune* (1984) e *Balle Spaziali* (1987).

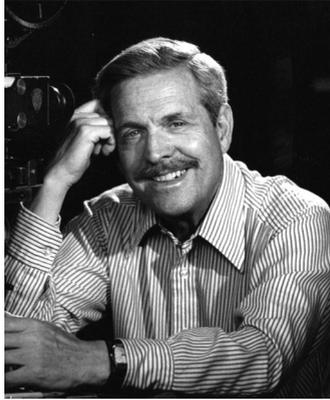


Fig. 28 – Albert J. Whitlock (1915-1999).

Come Yuricich e altri della loro epoca, esce dal seminato del matte painting per esplorare il mondo dei VFX. Diventa consulente per gli Effetti Visivi dei telefilm sui parchi Disneyland e arriva a vincere due volte il premio Oscar, per *Terremoto* (1974) e *Hindenburg* (1975). Whitlock sul lavoro era noto per le sue battute piene di saggezza, come ad esempio, parlando della prospettiva: «If it looks right, it is right», intendendo dire che a volte più che le regole è importante seguire l'istinto.

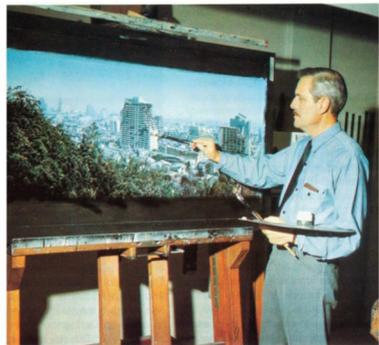


Fig. 29 – Albert Whitlock, *Terremoto* (1974).



Fig. 30 – Albert Whitlock, *La Stangata* (1973).

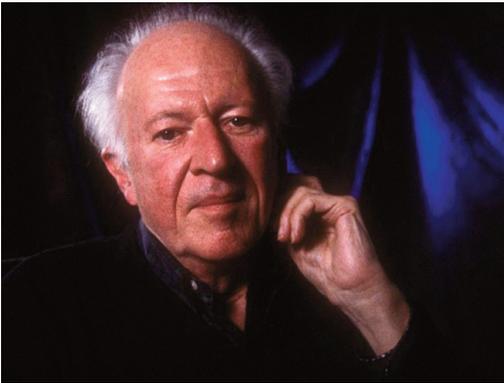


Fig. 31 – Ralph McQuarrie (1929-2012).

Ralph McQuarrie (1929-2012) è noto come **il creatore dell'universo visivo di *Star Wars***. Illustratore e Matte Painter americano, ha iniziato illustrando immagini tecniche per la Boeing. L'amore per i dettagli e il realismo, uniti a una grande fantasia, gli permettono di diventare un ottimo concept artist. George

Lucas lo incarica di abbozzare i personaggi e le ambientazioni del primo capitolo della saga a partire dalle scarse descrizioni della sceneggiatura per presentare il film alle produzioni; diventerà Conceptual Designer e Matte Painter di tutta la prima trilogia, creando le iconiche maschere di Darth Vader e C3PO, la sagoma degli X-Wing e Beshpin, la città tra le nuvole. Progetta l'astronave madre di *Incontri ravvicinati del terzo tipo* (1977) e darà il meglio con *E.T. – L'extraterrestre* (1982) e *Cucoon* (1985), per il quale vincerà l'Oscar come Concept Artist.



Fig. 32 – Ralph McQuarrie, *Star Wars Episodio V – L'Impero colpisce ancora* (1980). Concept per la città di Bespin.

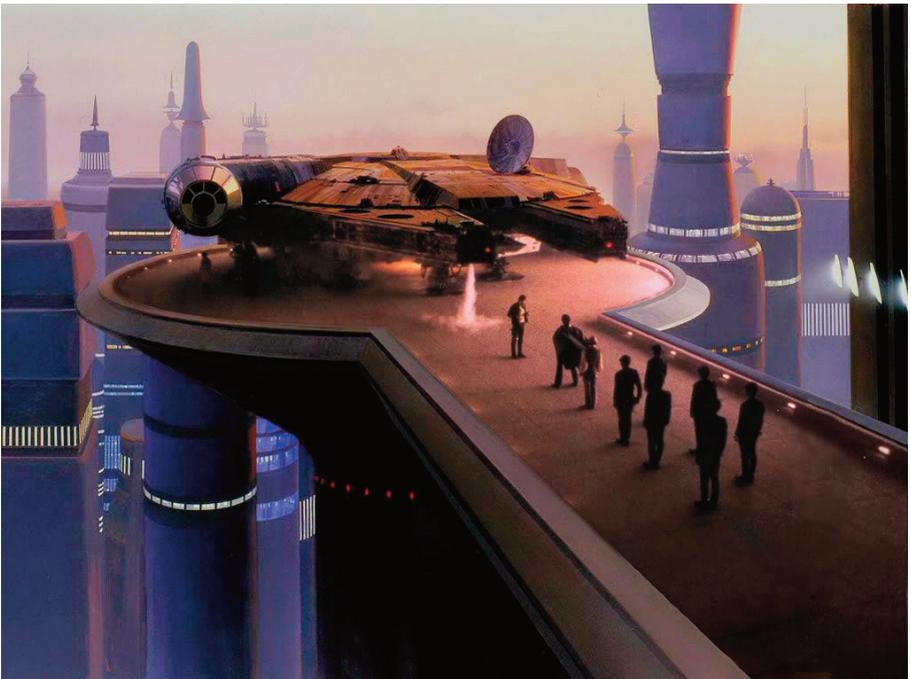


Fig. 33 – Ralph McQuarrie, *Star Wars Episodio V – L'Impero colpisce ancora* (1980). Matte painting del molo di attracco di Bespin.

Harrison Ellenshaw (1945) ha iniziato come apprendista Matte Painter lavorando con il padre Peter al classico Disney *Pomi d'ottone e manici di scopa* (1971) ed è diventato pittore, Matte Painter e VFX Supervisor. Mentre era ancora alla Disney ha lavorato ai matte shot di *Star Wars Episodio IV – Una nuova speranza* (1977), per poi assistere il padre sui VFX di *The Black Hole* (1979). Ha lasciato la Disney per il ruolo di matte painting supervisor in *Star Wars Episodio V – L'Impero colpisce ancora* (1980), per poi tornarci negli anni Novanta come CEO della divisione di Effetti Visivi **Buena Vista Visual Effects** (BVVE). Da questo gruppo di artisti, tra l'altro, sono usciti gli splendidi matte shot di *Dick Tracy* (1990), di cui Harrison fu VFX co-supervisor.



Fig. 34 – Harrison Ellenshaw, due matte painting per *Star Wars Episodio V – L'Impero colpisce ancora* (1980).

Tra gli oltre 2000 matte shot che ha fatto nella sua carriera, di tre è particolarmente orgoglioso: la scena del *tractor beam* e quella della grande sala della cerimonia finale, entrambe in *Star Wars Episodio IV*; e l'enorme sala comando della Cygnus in *The Black Hole*. Va ricordato anche l'incredibile *Tron* (1983), un film che contiene molta meno CGI di quel che si pensi, grazie al lavoro di Ellenshaw e del crew di animatori tradizionali coinvolto.



Fig. 35 – Peter e Harrison Ellenshaw al lavoro su *The Black Hole* (1979).

Dice Ellenshaw:

A proposito di tecnica, ho sempre preferito gli acrilici ai colori a olio perché asciugano prima e tendono a rimanere elastici nel tempo. I miei riferimenti sono grandi pittori come Tiziano, Johannes Vermeer, Alfred Sisley e Rembrandt, ma anche Matte Painter come Walter Percy Day, Albert Whitlock, Mark Sullivan, Michael Pangrazio e ovviamente Peter Ellenshaw.

Una curiosità: come dipinge un Matte Painter? Esattamente come un pittore: in piedi al cavalletto. Ellenshaw predilige ascoltare musica di Vangelis, Beatles e “oldies” degli anni Cinquanta e Sessanta.



Fig. 36 – Matte painting per *Dick Tracy* (1990).

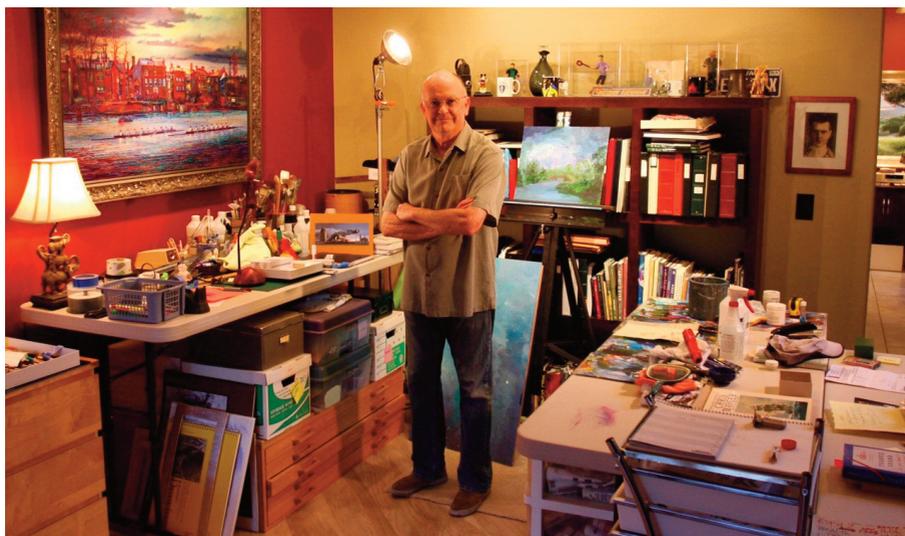


Fig. 37 – Harrison Ellenshaw nel suo studio californiano
©Harrison Ellenshaw 2018, all rights reserved (1990).

Syd Dutton (1944) è un prolifico Matte Painter che ha il merito di aver fondato **Illusion Arts**, una società specializzata in matte painting ed effetti visivi. Diplomato in Belle Arti a Berkley, ha iniziato con Albert Whitlock agli Universal Studios e ha lavorato a varie produzioni prima di fondare Illusion Arts nel 1985. Prima della chiusura nel 2009, la sua società ha messo la firma su oltre cento film, tra cui: *Blade Runner*, *Dune*, *Star Trek* (5 film), *Mad Max*, *Ghost*, *Cape Fear*, *La Famiglia Addams*, *Batman Forever*, *Dal tramonto all'alba*, *Anna and the King*, *Fast & Furious*, *The Bourne Identity*, *Van Helsing*, *The Chronicles of Riddick*, *Le Cronache di Narnia*, *G.I. Joe* e *Milk*.

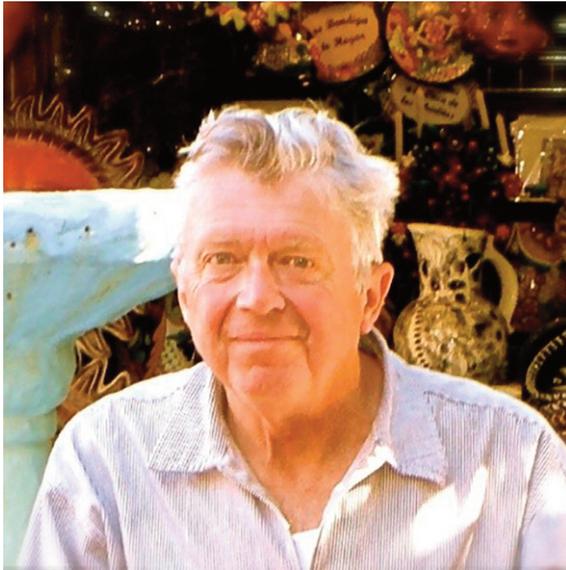


Fig. 38 – Syd Dutton.

La sua attività continua come supervisore freelance. Nei decenni in cui ha lavorato, ha potuto assistere alla trasformazione del matte painting da ottico a digitale.



Fig. 39 – Syd Dutton, *L'età dell'innocenza* (1993).



Fig. 40 – Syd Dutton, *Balle spaziali* (1993).

Mike Pangrazio ha iniziato senza nessuna preparazione artistica: era il ragazzo che lavava i pennelli per gli scenografi di un canale televisivo. Viene istruito da Ralph McQuarrie e poi assunto alla **Industrial Light & Magic (ILM)** di George Lucas per lavorare ai matte painting di *Episodio V e VI* della saga di *Star Wars*. Nel 1988 lascia la ILM per fondare **Matte World Digital** insieme a Craig Barron, una società di VFX specializzata in matte painting. Per alcuni anni ha lavorato come illustratore di libri per bambini, poi è tornato

al cinema come Art Director per la **Weta digital** (*King Kong* e *Lo Hobbit*). Ha usato tutte le tecniche, dal glass shot al matte painting fino al digital matte painting. Insieme a Chris Evans e ai futuri geni della **Pixar**, per *Piramide di paura* (1985) ha contribuito a creare lo “Stained Glass Knight”, il cavaliere di vetro che rappresenta il primo personaggio cinematografico completamente digitale. Recentemente ha lavorato a *Il Trono di Spade* come Art Director di Weta. Tra gli innumerevoli film del suo portfolio vale la pena ricordare *Willow* (1988), *Dracula di Bram Stoker* (1992) e *Sin City* (2005).



Fig. 41 – Mike Pangrazio, *I predatori dell'arca perduta* (1981).



Fig. 42 – Mike Pangrazio, *Piramide di paura* (1985).

Suo è l'iconico matte della scena finale di *I predatori dell'arca perduta* (1981), un capolavoro di prospettiva, fantasia e realismo.

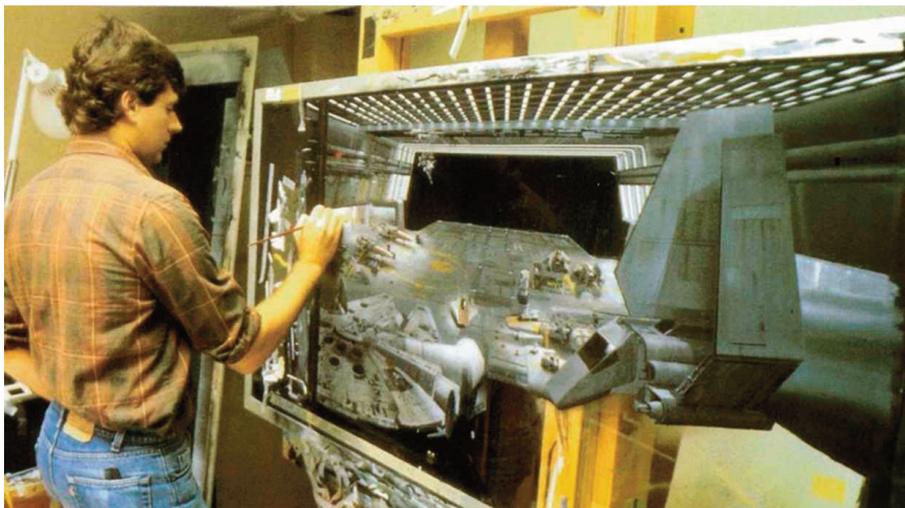


Fig. 43 – Mike Pangrazio al lavoro su una scena di *Star Wars Episodio V – L'impero colpisce ancora* (1980).



Fig. 44 – Una curiosa foto di scena: Harrison Ellenshaw, Ralph McQuarrie e Mike Pangrazio nelle vesti dei ribelli di *Star Wars Episodio V – L'impero colpisce ancora*. Ai tre Matte Painter del film fu chiesto di posare per una breve scena.

Craig Barron più che un Matte Artist è un importante **player del mondo del matte painting**: artista, tecnico, supervisore e perfino scrittore. Ha iniziato la sua carriera come Matte Photography Assistant alla ILM lavorando a film celebri come *I predatori dell'arca perduta* (1981), *E.T. – L'extraterrestre* (1982), *Willow* (1988) e la saga di *Star Wars*. Successivamente è diventato Matte Photography Supervisor (in pratica è lo specialista che si occupa di riprendere i matte painting con la cinepresa, un lavoro molto importante per assicurare la resa dell'effetto). Ha lavorato al già citato effetto dello “Stained Glass Knight” per *Piramide di Paura* ed era nel team da Oscar di *Cocoon – L'energia dell'universo* (1985). Insieme a Mike Pangrazio ha fondato la **Matte world digital**, un'azienda di VFX specializzata in matte painting, dove tra il 1988 e il 2012 sono stati creati effetti per film come *Independence Day* (1996), *Titanic* (1997), *La Bussola d'oro* (2007) e *Zodiac* (2007) anche grazie alla collaborazione con matte painter del calibro di **Chris Evans**.



Fig. 45 – Craig Barron.

Co-autore del testo fondamentale del matte painting ***The Invisible Art***⁶, Barron è stato protagonista del passaggio da matte painting

⁶ Cfr Bibliografia.

a digital matte painting, e come VFX Supervisor ha contribuito alla creazione di nuovi strumenti oggi ampiamente usati come la *radiosity*, l'algoritmo che dà realismo alle luci al neon 3D presenti in molte scene del capolavoro di Martin Scorsese *Casinò* (1995).

Per *Il curioso caso di Benjamin Button* (2008) i Matte Artist di Matte World Digital hanno ricreato, tra l'altro, ben ventinove matte painting della sola stazione di New Orleans, e a Barron è spettato l'onore di andare a ricevere il meritato premio Oscar con gli altri autori degli strabilianti Effetti Visivi. Barron ha continuato la sua collaborazione con Scorsese anche nei suoi *Hugo Cabret* (2011) e *The Wolf of Wall Street* (2013). Attualmente è Creative Director di Magnopus, un'azienda californiana specializzata in VFX e contenuti multimediali in Realtà Virtuale (VR e AR).



Fig. 46 – Ron Howard, George Lucas, Craig Barron e Chris Evans supervisionano i matte shot di *Willow* (1988).

Frank Ordaz è stato avviato alla carriera di pittore dal padre, poi ha studiato all'Art Center College of Design di Pasadena, dove è stato segnalato a George Lucas che cercava qualcuno bravo a dipingere panorami. Ordaz, ritrattista di talento, mentì ma imparò

presto e realizzò alcuni dei più bei matte painting di *Il ritorno dello Jedi*, di *E.T.* e di *Star Trek*.

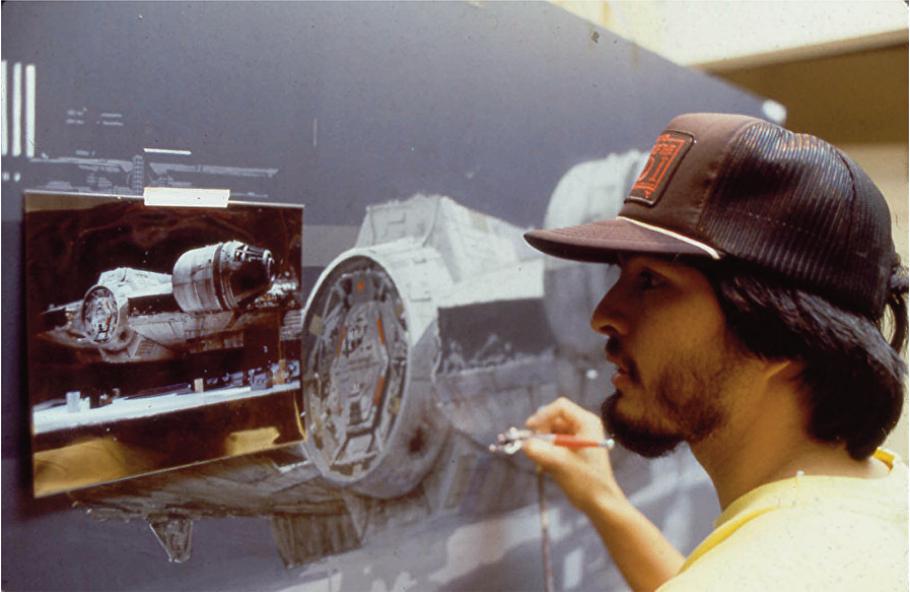


Fig. 47 – Frank Ordaz al lavoro con l'aerografo su uno dei matte painting per *Star Wars Episodio VI – Il ritorno dello Jedi* (1983).



Fig. 48 – Frank Ordaz, matte painting completato.

Dopo la ILM Ordaz ha continuato a lavorare come illustratore di manifesti e copertine di libri. Adesso è felicemente tornato ai ritratti – non gli mancano i tempi convulsi alla ILM – e sul suo sito fa un'interessante riflessione su di sé che può essere utile a tutti i giovani Matte Painter:

Vorrei aver amministrato in modo migliore i miei soldi e l'aspetto commerciale. Gli artisti devono capire che si tratta di business [...]. Vorrei anche aver imparato a perdonare prima. Tutti hanno un'opinione del tuo lavoro e se non ti senti apprezzato è facile arrabbiarsi. Vorrei essere stato più tenero da giovane.⁷



Fig. 49 – Frank Ordaz, matte painting notturno di Los Angeles per *E.T. – L'extra-terrestre* (1982). In primo piano, il supervisore ai VFX Dennis Muren.

⁷ Estratto dell'intervista *On being Frank* dal sito www.ordazart.com, 11 gennaio 2017.

Chris Evans, ottimo pittore paesaggista e altro membro di spicco di Matte World Digital, è stato **uno dei pionieri del digital matte painting** e chiude idealmente questo paragrafo.



Fig. 50 – Chris Evans scherza con una versione digitale del suo matte painting per *Titanic* (1997).

Tra gli innumerevoli matte painting, Evans è l'autore di uno molto particolare: l'arrivo della nave soccorso Carpathia alla fine di *Titanic* (1997).



Fig. 51 – Chris Evans, matte painting della nave Carpathia per *Titanic* (1997).



Fig. 52 – Chris Evans, matte painting compositato nella scena.

Questo film è importante per chi fa il nostro mestiere in quanto i suoi Effetti Visivi rappresentano un meraviglioso punto di incontro tra tecniche classiche e digitali. Negli studi di **Digital Domain**, la VFX house americana che li ha firmati, sono stati costruiti i vari modelli a più scale della sfortunata nave, e al tempo stesso sono state migliorate tecniche già consolidate come la *motion control camera* e il *morphing*, la modellazione 3D e il *green screen*. Inoltre, è stato fatto un ampio uso di Nuke, che era stato sviluppato proprio da due ingegneri della Digital Domain nel 1993 e che successivamente The Foundry porterà avanti come software commerciale. Niente male vero?

Nonostante tutta questa tecnologia, il matte painting più iconico del film fu dipinto da Evans a olio su masonite perché creare un matte painting era più veloce che creare un modello 3D. Forse possiamo considerarlo il canto del cigno di una tecnica che è rimasta pittorica per quasi cento anni, e il lato ironico della cosa è che proprio Evans un decennio prima era stato l'autore del primo matte painting creato con un software (AVA, della Ampex). Il film era *Star Trek II – L'ira di Kahn* (1982) e lo shot, noto come “effetto Genesis”, fu il primo shot “full CG” in assoluto. Evans dipinse le texture che avvolgevano un pianeta realizzato in 3D.

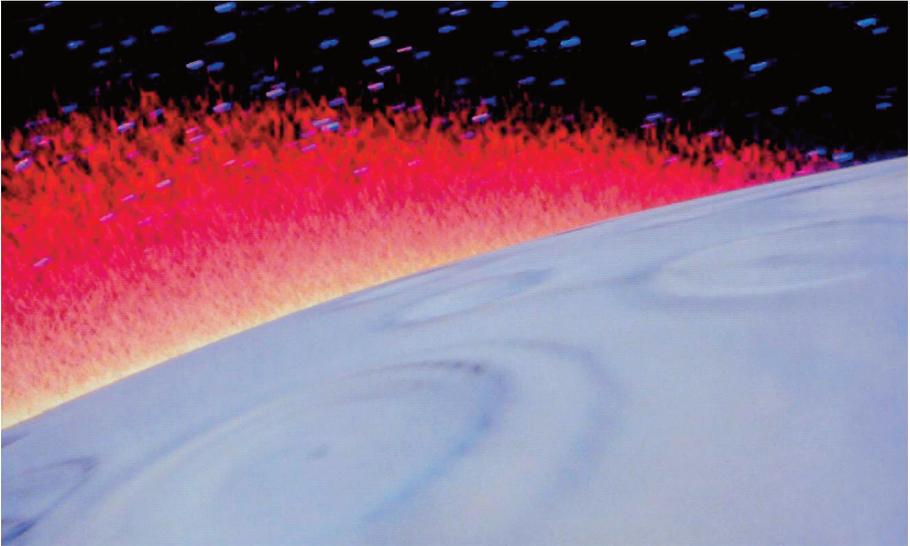


Fig. 53 – Chris Evans, “l’effetto Genesis”, *Star Trek II – L’ira di Kahn* (1982).

Evans ha lavorato per molti anni alla ILM alle saghe di *Star Wars* e di *Star Trek*, e su molte altre pellicole indimenticabili come *Never Ending Story* (1984), *Indiana Jones e il Tempio Maledetto* (1984), *I Goonies* (1985), *Cocoon* (1985), *Willow* (del 1988, che gli è valso una nomination all’Oscar) e *The Abyss* (1989).



Fig. 54 – Chris Evans, *Willow* (1988).

Parallelamente ai backdrops esiste un'alternativa attuale e oserei dire geniale chiamata **Translite**: enormi e resistenti teli in pvc sono usati come supporto per stamparci immagini ad alta definizione via plotter. Alcuni di essi vengono realizzati con teli microforati in modo da risultare opachi o trasparenti a seconda dell'illuminazione. I teli opachi permettono di allestire enormi set con meravigliosi background riutilizzabili, creando così ottimi effetti a costi contenuti. I microforati sono già stampati oppure bianchi, pronti per proiezioni e retroproiezioni che donano al regista possibilità creative molto estese: non c'è limite alle combinazioni con cui usarli, e la scenografia così ottenuta è fatta di luce e di colore. Esempi di questa tecnica sono presenti in film di Carlos Saura come *Goya* (1999), *Io, don Giovanni* (2009) e nella miniserie tv *Dune - Il destino dell'universo* (2000). Il Direttore della Cinematografia è il premio Oscar Vittorio Storaro, che ha gentilmente fornito le immagini qui riprodotte.



Fig. 55 – Esempi di translite opachi:
i backdrop per *Dune – Il destino dell'universo* (2000).



Fig. 56 – Altri translite microforati: i teli per il *Goya* (1999) di Carlos Saura.



Fig. 57 – Translite per *Io, Don Giovanni* (2009).

IL PASSAGGIO DA MATTE PAINTING A DIGITAL MATTE PAINTING (1990-2020)

L'incredibile sfida della realizzazione dello "stained glass knight" per *Piramide di paura* ha aperto la strada all'uso degli strumenti digitali nel cinema. In quel momento il computer ha cominciato a essere percepito come un mezzo tecnico all'altezza delle necessità visive e narrative; solo pochi anni prima, Steven Spielberg aveva bocciato i test compiuti dalla Computer Division della Lucasfilm per la realizzazione degli effetti di *Incontri Ravvicinati del Terzo Tipo* (1978), che poi vennero creati con modellini, effetti ottici e matte painting tradizionali. (Nel 1986, quello stesso team verrà ceduto alla Apple e diventerà la Pixar, che realizzerà *Toy Story – Il mondo dei giocattoli* (1996), il primo film di animazione al computer. La storia ha un gran senso dell'umorismo.)

Tuttavia la CGI può essere considerata un vero e proprio strumento consolidato a partire dagli anni Novanta, quando i processori e i software come Photoshop hanno cominciato a essere all'altezza del compito. All'inizio il digital matte painting veniva usato soprattutto in campo televisivo (spot e videoclip) dove la risoluzione era piccola e quindi le "pecche" meno visibili. La transizione al digitale per alcuni matte painter è stata un'occasione per mettersi in gioco, per altri è stato il segnale che era tempo di passare ad altro: ritratti, *fine arts* ma anche backdrop. **Ken Marschall**, talentuoso Matte Painter e pittore specializzato in "viste titaniche" di navi, ha lavorato a fianco di James Cameron come Visual Historian, ispirandolo nella creazione di molte scene digitali di *Titanic*, eppure non ha mai abbandonato la pittura su cartone.

Harrison Ellenshaw ha un ricordo interessante su questo momento di transizione:

Quando ero a capo di Buena Vista Visual Effects (BVVE) alla Disney, i Matte Painter dipingevano con vernici e pennelli su masonite e poi, a un certo punto, hanno iniziato a scansionare i dipinti al computer per ritoccarli e poi compositarli con il live action. Insomma il meglio dei due mondi.

Dunque non c'è stato passaggio netto tra la pittura e la *photomanipulation*, piuttosto un periodo elettrizzante dove i matte continuavano a venire dipinti per poi essere ritoccati e completati al computer; a un certo punto è stato possibile miscelare pittura e foto, finché qualcuno si sarà accorto che anche senza un grande talento manuale per la pittura si potevano creare delle viste spettacolari. Una perdita in termini di qualità artistica? Si stava meglio quando si stava peggio? Non lo so. Molti Matte Painter oggi sono anche bravi pittori, e usano il loro talento per schizzare un *concept* in Photoshop prima di cominciare a inserire le foto digitali. Altri si spingono oltre il concept dipingendo digitalmente i loro DMP e relegando l'uso di foto alla texturizzazione e alla definizione finale dei dettagli. Facciamo la rapida conoscenza di alcuni di loro.

Dylan Cole (dylan-cole-j5dx.squarespace.com) è laureato in Belle Arti all'UCLA di Los Angeles. È Digital Matte Painter e Concept Artist. La sua ispirazione sono le meravigliose viste panoramiche create dagli artisti della Hudson River School. Dal suo smisurato showreel si apprende che ha lavorato, tra l'altro, ai DMP di *Il Signore degli Anelli – Il Ritorno del Re* (2003), *Avatar* (2009) e *Maleficent* (2014). Di quest'ultima pellicola ha realizzato un numero stupefacente di concept che sono serviti come base per il DMP finale, come quello nella Fig. 58 a p. 50.



Fig. 58 – Dylan Cole, concept e DMP per *Maleficent* (2014).

Alcune volte Cole usa **Cinema4D** per creare l'environment base dei suoi DMP, che poi finalizza in Photoshop. Sulla sua pagina Facebook posta spesso i suoi lavori e risponde ai commenti, come quello della Figura che segue.



Fig. 59 – Dylan Cole, concept.

Ho sempre avuto a cuore la semplicità. La maggior parte di questo concept è stata fatta con un pennello rettangolare per stabilire rapidamente la tonalità degli edifici. Su lavori come questo, di solito dipingo le shape grandi con un tono piatto e poi metto tutti i gradient sopra in clipping mask: in questo modo devo solo preoccuparmi del design e della composizione. Per farlo ci sono volute circa due ore.⁸

Yannick Dusseault (dusso.com), noto anche come **Dusso**, è una figura importantissima del DMP. Ha studiato illustrazione tecnica allo Sheridan College e attualmente copre la carica di Senior Art Effects Art Director presso la ILM. Fa parte dello *Star Wars Art Direction Team*, scelto personalmente da J.J. Abrams per lavorare

⁸ Estratto dalla pagina Facebook di Dylan Cole.

all'ultima trilogia della saga, e sul suo sito sono raccolti i concept che sono stati usati come guida per alcune delle scene più famose di *Avatar* (2010), *Star Wars Episodio VII – Il Risveglio della Forza* (2014) e *Rogue One: A Star Wars Story* (2016). Prima aveva lavorato in Weta Digital come Senior Matte Painter per la saga di *Il Signore degli Anelli*. Ha fatto parte del team che vinse l'Oscar per *Al di là dei sogni* (1998) e la VES gli ha attribuito due riconoscimenti, uno per *Star Wars Episodio VII – Il Risveglio della Forza* (2014) e l'altro per i fantastici matte painting di *I pirati dei Caraibi – La maledizione della prima luna* (2003).



Fig. 60 – Dusso, matte painting per *Star Trek Into Darkness* (2013).

Chris Stosky (stoskidigital.com) ha studiato Architettura a Washington, dove si è specializzato in Tecniche di Rappresentazione dell'Architettura. Si è trasferito a Los Angeles, dove è entrato a far parte di Matte World Digital come Concept Artist e Art Director, poi è entrato in ILM come Digital Matte Painter, fino a diventare Matte Painter Supervisor di un team che ha lavorato ad oltre 150 film. È tra i docenti della **Gnomon School of VFX**. L'elenco dei blockbuster a cui ha lavorato è impressionante: da *Star Trek* a *I pirati dei Caraibi*, da *Star Wars* a *Jurassic Park*, da *Iron Man* a *Percy Jackson*. Oggi è

Art Director dello studio Atomic Fiction, dove progetta creature, personaggi, veicoli ed *environment* per film e gaming.



Fig. 61 – Chris Stoski, *L'ultimo Samurai* (2003).

Alp Altiner (alpallenaltiner.com) è un disegnatore canadese talentuoso che ha studiato Multimedia Design all'Art Institute di Seattle. È passato dalla progettazione di siti web al fumetto, per arrivare infine al matte painting e al concept design. Appena acquistata la sua prima tavoletta grafica si è chiuso in casa per mesi per lavorare fino ad avere il suo primo *demoreel*, che poi ha presentato a varie case di VFX, fino a quando è stato assunto alla Digital Domain. Successivamente è stato chiamato da Syd Dutton alla Illusion Arts. Matte painter e concept artist, è tra i docenti di *Ballistic* e i suoi lavori sono ben descritti nel libro *D'Artiste – Matte Painting*⁹.

Attualmente utilizzo Photoshop e Painter per lavori di concept design e matte painting 2D; Maya per tutti i miei lavori di modellazione, texturizzazione e illuminazione legati al CG; ZBrush, Shake e After Effects

⁹ Cfr. Bibliografia.

per tutto il resto. L'abilità pittorica cresce sicuramente con il duro lavoro e il tempo che investi non solo nella pratica ma anche nello studio nel tempo libero. Alla fine sono diventato più coinvolto in CG in generale, e ho iniziato a fare matte painting 3D, il che mi ha richiesto di [saper] costruire modelli 3D e creare personalmente delle proiezioni da mappare sul 3D per [realizzare] complicati movimenti di camera.¹⁰



Fig. 62 – Alp Altiner, concept art per *Superman Returns* (2006).

Altiner ha lavorato a film come *The Day After Tomorrow* (2004) e *300* (2007) e adesso si divide tra illustrazione e concept art. Il suo sito è una galleria di meravigliosi studi e speed paintings.

A questi nomi che reputo fondamentali del panorama attuale si aggiungono **Charles Darby**, **Brett Northcutt**, **Deak Ferrand** e

¹⁰ Cfr. Bibliografia.

¹¹ Cfr. Bibliografia.

David Mattingly, quest'ultimo autore di uno splendido manuale di matte painting oggi introvabile¹¹. Mi scuso fin d'ora per non averne potuto elencare tanti altri. Il sito **IMDB.com** (The Internet Movie Data Base) è la mecca per chiunque ami il cinema: per ogni film è elencata la troupe completa, ma soprattutto con lo strumento di ricerca si può andare alla pagina dedicata al matte painting per scoprire decine di altri grandi figure, passate e presenti, di questa meravigliosa arte.

I Matte Painter di oggi, i lead come i junior, hanno (quasi) sempre uno spazio nei credits, e la cosa non può che far piacere. Al film di Matteo Garrone *Il racconto dei racconti* (2015) ha lavorato un solo matte painter (che, va detto, ha fatto un gran lavoro). In *Angry Birds – Il film* (2016) ce ne erano sei (non male per un film di animazione); in *Star Wars Episodio VIII – Gli Ultimi Jedi* (2017), quattordici; in *Blade Runner 2049* (2017), addirittura trenta. Insomma con il tempo (e con il digitale) forse i matte painter sono aumentati, o forse è diventato più difficile... “nasconderli”.

Una vera “community italiana di Matte Painter” a me non risulta che esista, forse perché nonostante tutto è un mestiere poco conosciuto, o forse perché alcuni non vivono in Italia; tra i nomi che conosco mi fa piacere ricordare Roberto Baldassari, Fabio Barretta, Simona Ceci, Pino Gengo, Marco Genovesi, Giorgio Iovino, Marco Iozzi, Luca Gabriele Rossetti, Luca Stocchi, Fabrizio Storaro e Paolo Zeccara; e mi scuso con gli altri, che spero leggendo questo manuale vorranno scrivermi e farmi conoscere il loro lavoro.

Tutti i diritti dei software nominati appartengono ai relativi proprietari, così come quelli dei film citati sono di proprietà delle rispettive case di produzione.

Adobe® e Photoshop® sono marchi registrati Adobe® negli Stati Uniti e nel resto del mondo.

Le foto contenute nel presente volume e i materiali didattici appartengono ai rispettivi autori. Pertanto l'autore rimane a disposizione degli aventi diritto per i casi in cui non sia riuscito a rintracciare la fonte.