

LE PRINCIPALI FUNZIONI DEGLI EFFETTI VISIVI

Molti appassionati di cinema – gente del mestiere e non – nutrono poco rispetto per i VFX perché pensano che essi abbiano un'unica funzione: sbalordire. Ritengono che i VFX siano quella cosa colorata e fracassona che è messa lì per riempire un vuoto narrativo, un po' come i clown che entrano con fanfare e salti spericolati dopo il numero del domatore. I VFX divertono, spaventano, stupiscono, terrorizzano, creano l'impossibile, insomma sono bravi proprio a fare quel genere di cose che restano più impresse visivamente ma che sotto lustrini e fuochi d'artificio coprono un grande vuoto.

È affascinante scoprire che invece possono fare – e fanno, da anni – molto di più.

L'evoluzione tecnologica sicuramente ha permesso di realizzare shot via via più complessi, ovvero di mostrare agli spettatori scene sempre più complicate, ma la difficoltà nel creare un VFX shot non è legata solo a una questione di complessità della realizzazione; oltre a una “risposta tecnica” c'è da dare al regista una “risposta creativa”, vale a dire un range di possibilità tra cui il regista possa scegliere la sua visione particolare di come quel VFX shot debba essere realizzato, un po' come il pittore sceglierebbe una precisa palette di colori per dipingere un panorama diversamente da chiunque altro.

I VFX, come ogni altro aspetto del film – recitazione, costumi, cinematografia, montaggio... - se usati nella giusta maniera **possono**

contribuire alla narrazione filmica perché offrono al regista più modi di essere realizzati, quindi gli forniscono lessico e sintassi per scrivere la frase, o meglio per realizzare *quel* VFX shot.

Per questo occorre liberarsi da preconcetti e snobismo. Anche il montaggio, se realizzato con sufficienza, può diventare sciatto e narrativamente superfluo. I VFX meriterebbero di essere guardati con occhi nuovi, considerati molto più di un circo fracassone che ha contraddistinto un certo genere di film (genere che ha sicuramente contribuito a questa sua fama).

Dunque vediamo quali sono queste “parole” con cui i VFX contribuiscono alla “frase film”, analizzando alcune delle loro funzioni.

La **Funzione Sbalorditiva** è stata la prima, ovvia funzione che hanno avuto gli “effetti speciali”. A inizio secolo scorso, ogni genere di trucco veniva pensato, provato e infine realizzato in una crescente offerta di meraviglie e magie per un pubblico mai sazio. Uomini e donne volanti, duplicazioni, sostituzioni e sparizioni di persone e oggetti in una frazione di secondo, cambiamenti di costume e di contesto, esplosioni... Molti di questi effetti sono comuni all’illusionismo e al cinema dei primi anni del Novecento. Anche i fratelli Lumière nel 1896 si cimentarono in uno scherzo visivo: proiettarono al contrario una scena dove veniva ripreso il crollo di un muro e quindi agli occhi meravigliati degli spettatori sembrò che il muro si creasse per magia a partire da un mucchio informe di macerie. Il corto si chiamava *Démolition d’un mur* e può essere facilmente trovato su YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=9p0HI9t5IB0>

E oggi? In molti film la funzione sbalorditiva dei VFX è presente, ma si cerca (con alterne fortune) di motivarla tramite la storia. Le varie saghe *Avengers*, *Justice League*, *Star Wars*, *Star Trek*, *Il Signore degli Anelli*, *I Pirati dei Caraibi* e i *Transformers* presentano un uso abbondante di VFX con Funzione Sbalorditiva, perché siamo nel campo della fantascienza più muscolare, con poche pretese di approfondimento psicologico e molte occasioni di puro diverti-

mento acrobatico. Ogni film ha il suo target di spettatori, e non c'è nessun male a voler creare pellicole di semplice e onesto *entertainment*. Come diceva qualcuno, appena si spengono le luci in sala, **si va in scena!**

La Funzione Sbalorditiva è sempre stata legata a questo tipo di cinema che punta molto al box office, ed è grazie ai loro guadagni se ci sono stati gli investimenti. Questa funzione, dunque, ha il merito di stimolare la competizione e di trainare l'evoluzione tecnologica, ma a questo progresso tecnico deve seguirne uno sui contenuti altrimenti ogni nuovo film di fantascienza, fantasy, action o horror rischierà di essere un vuoto sfoggio di mezzi. Ci deve far riflettere quanto è accaduto agli Oscar del 2020, in cui la statuetta per i migliori effetti visivi è andata a un film come *1917* (2020) battendo i blasonati *Avengers: Endgame* (2019) e *Star Wars Episodio 9: l'Ascesa di Skywalker* (2019). Una scelta non scontata che può essere interpretata così: non è più la fantascienza il luogo dove necessariamente avvengono i migliori effetti visivi. Mi piace pensare che i membri dell'Academy – al netto di considerazioni d'altro genere – abbiano ritenuto i VFX della pellicola di Sam Mendes più al servizio della storia degli altri due, e questo ci porta alla **Funzione Narrativa**.

I fratelli Lumière, gli inventori del primo proiettore cinematografico, i primi cineasti della storia, consideravano il cinema «un'invenzione senza futuro». Una colossale svista? In verità intendevano: «Se il cinema rimane così come è, non ha futuro». Qualsiasi strumento, per quanto strabiliante, dopo una prima fase sperimentale se rimane senza contenuti non va da nessuna parte. Il fine del cinema è raccontare una storia, anche quando la qualità estetica o l'impegno sociale o altri motivi extra letterari sembrano avere più importanza, e i VFX possono essere parte della storia assumendo appunto una Funzione Narrativa.

<https://www.youtube.com/watch?v=vLLIHSTp87o>

Cercando su YouTube *Contact Mirror Shot* oppure *The Impossible Run Upstairs* è possibile trovare quello che ritengo essere uno degli

esempi migliori di uso narrativo dei VFX. Si tratta di una scena di *Contact* (1997) il film di Robert Zemeckis in cui la scienziata Ellie (Jodie Foster) cerca un contatto con qualche civiltà aliena attraverso telescopi astronomici. In un flashback, il regista ha avuto bisogno di raccontare la “nascita” della protagonista: non quella biologica ma quella caratteriale. Nel film è cruciale il tema della fede: è giusto che una scienziata atea sia selezionata per parlare con gli alieni a nome del popolo terrestre che per l’80% crede in un dio o in un altro? Ironia vuole che Ellie, sacerdotessa del metodo scientifico e laico, si innamori proprio di un bellissimo uomo di chiesa, ma dove nasce il suo ateismo? È solo una predisposizione? In un flashback scopriamo che Ellie è portata per la ricerca scientifica fin da bambina grazie al padre, che le fa scoprire le meraviglie dell’osservazione astronomica. Il suo ateismo però nasce nel momento in cui il padre ha un malore, e per una banale svista (le medicine salvavita sono al piano superiore della casa) non fa in tempo a salvarlo. La scena è raccontata con un drammatico pianosequenza che Zemeckis gira magistralmente (e che senza VFX non si sarebbe potuto fare). Una steadycam precede la piccola Ellie mentre sale freneticamente le scale, un rallenty sottolinea il senso di impotenza e la distanza che c’è tra il padre e la sua salvezza; alla fine scopriamo che tutta la scena era vista all’interno dello specchio dell’armadietto del



Fig. 1 – *Contact* (1997).

bagno, punto di arrivo della disperata corsa. Un trucco veramente ben pensato e ben realizzato per una scena in cui il Caso è molto più forte di Dio; alla fine Ellie non ha più dubbi su quali siano le sue più vere convinzioni. Un ottimo esempio di come i VFX possano essere al servizio della storia.

Alcuni VFX sono impalpabili, lavorano dietro le quinte, la loro presenza è leggera come un velo colorato sulle immagini. La loro funzione è **Estetica** perché aggiungono un mood senza alterare necessariamente la storia. Mi riferisco ai colori di alcune scene di *Blade Runner 2049* di Denis Villeneuve (2017), a certe tonalità che conferiscono bellezza e inquietudine e che si aggiungono al mirabile lavoro di scenografia e fotografia. Mi riferisco anche al modo in cui sono state color corrette le sequenze di *Matrix* (1999) in modo che il mondo nella macchina avesse un dominante verde (colore del pericolo) e il mondo reale (quello del sommergibile *Nabucodonosor*) avesse colori naturali. Ma la psicologia dei colori nel cinema è molto più di questo, e vale la pena approfondire il tema con questo video dello Studio Binder dal titolo *Colour In Storytelling*.

<https://youtu.be/aXgFcNUWqX0>

Confessiamolo: a nessuno piace che qualcuno corregga il proprio lavoro. Questo dipende dal fatto che a volte ci identifichiamo con il nostro lavoro e ogni critica sembra fatta a noi stessi, e sembra mettere in una cattiva luce la nostra professionalità. Ma a volte le correzioni non intendono modificare un errore quanto piuttosto una scelta a posteriori del regista; altre volte gli errori sono voluti, scelte inevitabili del set. Abbiamo visto nel paragrafo 6.3 di *Creare scenografie digitali* che nel fotogramma originale di Damietta erano rimasti in campo un recinto e la troupe. In quel caso non si tratta di un errore: è stata fatta una valutazione e deciso che sarebbe stato molto più facile aggiungere un muretto con Photoshop che divellere una recinzione.

Ho avuto l'onore di lavorare ai film di due mostri sacri del cinema italiano, *La Sconosciuta* di Giuseppe Tornatore e *Le Rose del Deserto*

di Mario Monicelli. Per entrambi ho creato dei matte painting che avevano una **Funzione Correttiva**, vale a dire sostituivano parti indesiderate o miglioravano alcuni elementi. Per il film di Tornatore ho rimosso una casa che poteva distrarre lo spettatore, mentre in un'altra scena ho rafforzato una neve scenografica poco convincente.



Fig. 2 – *La Sconosciuta* (2006): rimozione della casa in alto a sinistra.

Per il film di Monicelli invece ho creato varie set extension moltiplicando le tende di un accampamento e le palme di una scena, mentre altrove mi è stato chiesto di rimuovere la frutta da un tavolino.

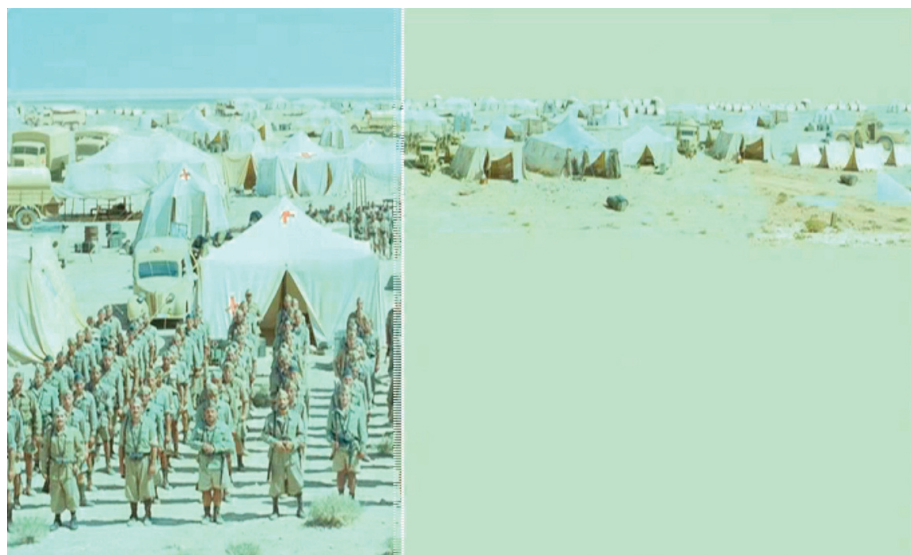


Fig. 3 – *Le Rose del Deserto* (2006): set extension dell'accampamento italiano.



Fig. 4 – *Le Rose del Deserto* (2006): rimozione di oggetti dal tavolino e ricostruzione dello sfondo.

Certo, la Funzione Correttiva non aiuta a far amare i VFX – a nessun DOP¹ piace pensare che il suo lavoro verrà “corretto” – ma come già detto, spesso si tratta di errori “consapevoli” dettati dai tempi stringenti del Piano di Produzione, altre volte gli stessi Direttori della Cinematografia vengono coinvolti nella creazione dei VFX, e sempre più spesso siedono accanto al colorist per operare insieme scelte estetiche e narrative al tempo stesso. Nel panorama italiano, e non solo, questa funzione è molto popolare tra i Produttori dal momento che i VFX fanno anche risparmiare parecchio denaro!

Anche se un film non è un documentario, alcune volte i VFX ricostruiscono in maniera abbastanza accurata elementi storici andati perduti. La chiamo **Funzione Divulgativa** e chiaramente i suoi effetti sono proporzionali allo studio che c'è stato prima di creare l'effetto. Mi sono imbattuto alcune volte in questa necessità: oltre a Damietta per la miniserie tv di Liliana Cavani, ho creato il già citato establishing shot per *Antonio Guerriero di Dio* di Antonello Belluco, con una vista della città di Padova come poteva essere all'epoca del Santo. Chiaramente nessuno dei due DMP ha la pretesa di essere una esatta ricostruzione storico-scientifica: direi che sono semplicemente credibili e rispondono alle esigenze dei registi.

¹ DOP, *Director of Photography* o Direttore della Cinematografia.



Fig. 5 – *Antonio Guerriero di Dio* (2006) e *Francesco* (2014).

Questa mia lista è in continua evoluzione e definizione: mi piacerebbe sapere cosa ne pensate e come la migliorereste, quali altre funzioni potrebbero essere aggiunte. Insomma, per quanto inesatta e incompleta, era necessaria: è il mio piccolo contributo per far sì che i VFX possano essere finalmente riconosciuti anche da noi come ciò che sono: un'arte dalle mille sfaccettature, una signora di cent'anni sempre giovane, mamma e nonna di meravigliosi matte painting; un mezzo espressivo, uno strumento nelle mani del Regista, sempre al servizio del Cinema.