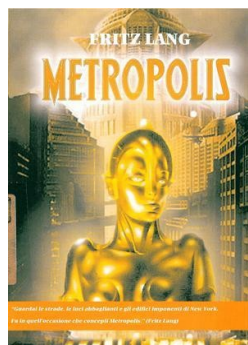


ALCUNE TAPPE NELL'EVOLUZIONE DEGLI EFFETTI SPECIALI NEL CINEMA



Bcm
Biblioteca Comunale Montebelluna

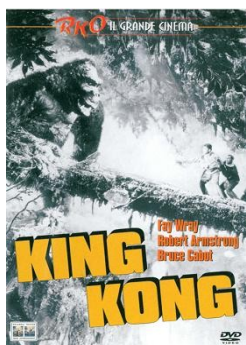
film disponibili in biblioteca giugno - agosto '10



Metropolis
di Fritz Lang, **1926**

Video Adulti Fiction LAN

Ambientato in una città del 2026 brulicante di grattacieli, sopraelevate, automobili e velivoli. Ciò grazie ad una nuova tecnica di ripresa e un gioco di **specchi inclinati** che permettono di mescolare immagini reali a scenografie disegnate. L'**effetto Schüfftan** consente di inserire attori nei set in miniatura.



King Kong
di E.B. Schoedsack e M.C. Cooper, **1933**
Video Adulti Fiction COO

Il gorilla gigante altro non è che un pupazzo alto 56 centimetri con uno scheletro metallico completamente snodabile e ricoperto da pelle di lattice e peli di coniglio; animato con lo **stop-motion**, tecnica di ripresa cinematografica che impressiona un fotogramma alla volta.



Il mago di Oz
Di AA.VV., **1939**

Disponibile in sezione bambini-ragazzi

Un tripudio di colori, scenografie e personaggi reso possibile dall'impiego del **Technicolor** e della tecnica del **matte painting**. Quest'ultima consente di integrare immagini riprese in live action con sfondi dipinti su mascherini di vetro.



Quarto potere
di Orson Welles, **1941**

Video Adulti Fiction WEL

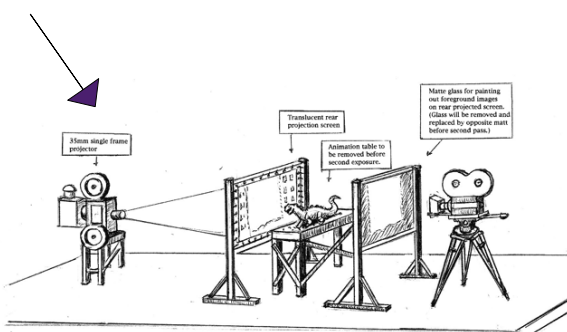
Il **trucco** per invecchiare Kane è uno dei più spinti mai realizzati.



20.000 Leghe sotto i mari
di Richard Fleischer, **1954**

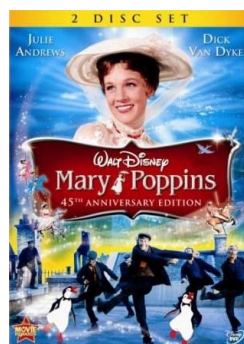
Disponibile in sezione bambini-ragazzi

Nel 1954 anche Walt Disney produce il primo film in live action e da vita alla scena cult della battaglia tra la piovra gigante e la ciurma del capitano Nemo, che vale al film l'Oscar per i migliori effetti speciali. Si usa la tecnica del **dynamation** per dare l'impressione che le miniature interagiscano con gli attori.



Fonte
www.nws-flexiweb.co.uk/flexiweb/sites/rayharryhausen/dynamation.php

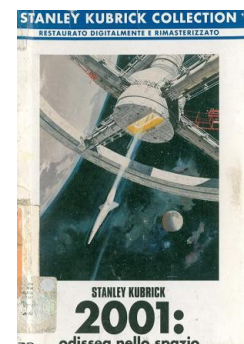
Ray Harryhausen, universalmente riconosciuto come maestro e pioniere dell'animazione passo a uno, o **stop motion** (come Willis O'Brien, con cui collaborò), ebbe il grande merito di riuscire a integrare l'animazione dei modellini con l'azione di attori in carne e ossa, attraverso la tecnica dello **split screen** o **Dynamation**: la ripresa live action e quella del modellino vengono effettuate separatamente e poi unite.



Mary Poppins
di Robert Stevenson, **1964**

Disponibile in sezione bambini-ragazzi

Saltare in un quadro, ballare coi pinguini animati, etc.: ancora **matte painting**. Incredibile la **sincronia** tra l'azione degli attori e le animazioni, affidata alla paziente abilità di disegnatori che, armati di tecnigrafo retroilluminato, riempiono i loro flip-book (album di fogli semitrasparenti) e li sincronizzano con i frame delle immagini girate in live action.



2001: Odissea nello spazio
di Stanley Kubrick, **1967**

Video Adulti Fiction KUB

Uso di plastici giganti e dello **slit-can**, procedimento meccanico utilizzato in fotografia e adattato al cinema da Douglas Trumbull per la sequenza del tunnel di luce. Si tratta di un'animazione creata immagine per immagine, attraverso il movimento relativo della telecamera in rapporto a una sorgente luminosa, con un tempo d'esposizione lungo.

Trucchi ed effetti speciali

Coi termini generici «trucchi» ed «effetti speciali» intendiamo tutti quegli effetti fisici artificiali, visivi e sonori, direttamente registrabili dalla telecamera. Per estensione, si includono anche i suoni e le immagini creati o ritoccati attraverso le nuove tecnologie. Bisogna attendere gli anni trenta a Hollywood perché quello che prima era il lavoro artigianale dei tecnici venga affidato a un gruppo di lavoro specializzato. Il sonoro prima e la nascita del cinema fantastico poi favoriscono la creazione e lo sviluppo di trucchi meccanici (marionette, modelli, etc.) ed effetti visivi ottenuti con la manipolazione dell'obiettivo. Il trend si accentua a partire dagli anni '70 con il moltiplicarsi di pellicole fantastiche o catastrofiche. Tecniche quali il rotoscoping, il morphing, l'image warping e il motion control, per citarne alcune, permettono di creare effetti meravigliosi. Ben presto tutti i generi cinematografici attingeranno a piene mani a queste tecniche per creare l'illusione di una realtà impossibile, ingannando i sensi.



Guerre stellari (Star wars IV) di George Lucas, 1977

Video Adulti Fiction LUC

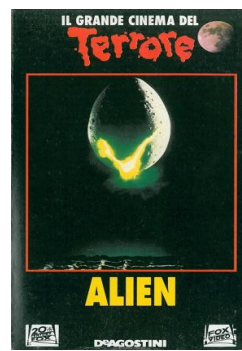
Sequenze "mitiche" rese possibili dal **motion control**, ovvero del controllo computerizzato della telecamera che diventa più precisa. Il film porta alla fondazione della Industrial Light & Magic e della Skywalker Sound, divisioni specializzate in effetti visivi e sonori della neonata Lucas Film.



Superman di Richard Donner, 1978

Video Adulti Fiction DON

A far volare Christopher Reeve è l'impiego del **blu screen** e della **front projection** che permettono di combinare immagini in primo piano con altre prefilmate sullo sfondo. A rendere ancora più credibile l'incredibile (..) è l'invenzione del **sistema zoptic** basato sull'uso di particolari lenti ottiche e uno studio di zoom in e zoom out delle telecamere sincronizzate.



Alien di Ridley Scott, 1979

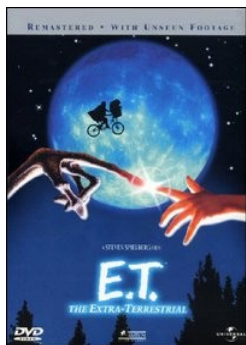
Video Adulti Fiction SCO

Furono utilizzati molti modellini e fu impiegata la tecnica del **matte painting**, che permette la creazione di ambientazioni virtuali inesistenti o troppo costose da filmare. L'importanza di Alien sta anche nel fatto che il design della creatura aliena e delle architetture biomeccaniche ebbero notevole influenza sul cinema di fantascienza degli anni a venire.



Un lupo mannaro americano a Londra di John Landis, 1981 VHS LAN

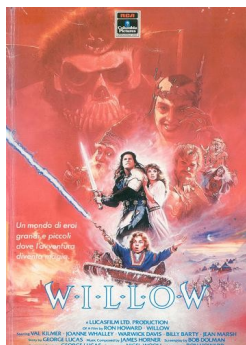
La metamorfosi di David in lupo mannaro ha fatto epoca (..) Calchi facciali, protesi per trasformare le mani in artigli, i denti in zanne e la spina dorsale di un bipede in quella di un quadrupede, insieme a peli applicati uno a uno sono gli stratagemmi di Rick Baker per rendere tutto molto realistico.



E.T. L'Extra-terrestre di Steven Spielberg, 1983

Disponibile in sezione bambini-ragazzi

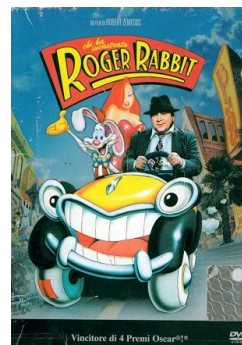
Per dare vita a ET, Spielberg chiama il mago dell'animatronica **Carlo Rambaldi**, (..) che ha già vinto un Oscar per i migliori effetti speciali per Alien. Con oltre ottantasette punti di movimento (di cui dieci solo nella faccia) il mostriciattolo rugoso diventa il più sofisticato della sua specie.



Willow di Ron Howard, 1988

VHS HOW

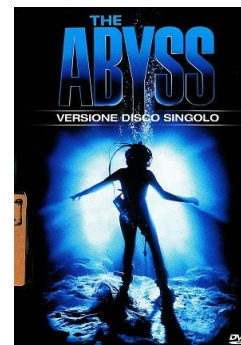
Nel 1988 la Lucasfilm trasforma una capretta in struzzo, quindi in tartaruga, in tigre e infine in donna. Accade in Willow che mostra al pubblico la 1ª sequenza realizzata con la tecnica del **morphing**: si passa da un'immagine a un'altra in modo graduale e realistico (..)L'effetto **digitale** prende il posto della dissolvenza incrociata.



Chi ha incastrato Roger Rabbit di Robert Zemeckis, 1988

Video Adulti Fiction ZEM

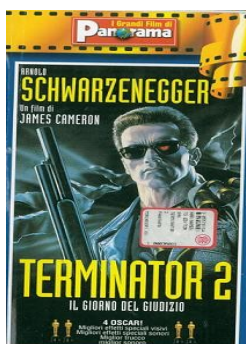
I progressi fatti nel campo degli effetti speciali, dal motion control all'uso dello split screen e del blue screen, consentono di realizzare un'opera senza precedenti, ove si imprime sulla **pellicola oggetti creati al computer** (tecnica sperimentata nel 1985 in Piramide di paura).



The Abyss di James Cameron, 1989

Video Adulti Fiction CAM

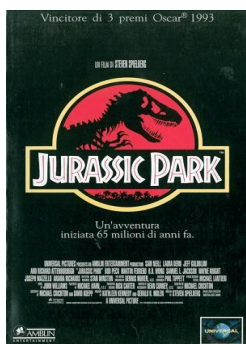
Viene perfezionata la tecnica del **morphing**, che consente al regista di creare l'effetto con il quale la creatura acquatica che si aggira per il sottomarino prende le sembianze degli attori che la fissano.



Terminator 2, Judgment Day di James Cameron, 1991

VHS CAM

Nel 1991 fa il suo ritorno il Terminator di James Cameron, che spinge ancora un passo avanti gli effetti digitali realizzati fino a quel momento. La ILM permette al T1000 (..) di liquefarsi e ricomporsi a piacimento attraversando sbarre d'acciaio e prendendo le sembianze di chiunque. L'utilizzo del **morphing** non è mai stato così sofisticato.



Jurassic Park di Steven Spielberg, 1993

VHS SPI

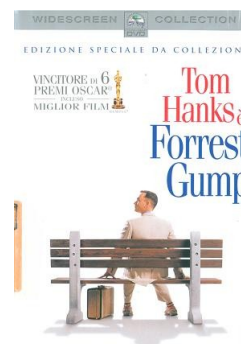
Spielberg aveva programmato di creare tutti i modellini mobili dei dinosauri per le riprese in *go motion* (evoluzione della *stop motion*), ma la scoperta della nuova tecnologia **CGI** lo convince a compiere il passaggio fondamentale alla **computer grafica** e all' **animatronica**.



Starship Troopers di Paul Verhoeven, 1993

Video Adulti Fiction VER

Per la guerra fra i soldati spaziali e l'orripilante congrega di cimici, ragni, mosche ricostruiti al computer, si utilizza un procedimento di animazione tradizionale con marionette, i cui movimenti vengono ritrascritti al computer.



Forrest Gump di Robert Zemeckis, 1994

Video Adulti Fiction ZEM

Le immagini d'archivio in cui Tom Hanks stringe la mano ai veri Kennedy, Nixon e John Lennon sono frutto del **digital compositing**, in particolare della tecnica del **Rotoscoping**, ossia la procedura di "scontorno" e di isolamento di parte della ripresa in digitale effettuata frame by frame.

Toy Story di John Lasseter, 1995

Disponibile in sezione bambini-ragazzi

Nel 1995 Pixar (ex divisione di computer grafica della Lucasfilm, venduta nel 1986 a Steve Jobs e passata poi alla Walt Disney nel 2006) si lancia nel **primo lungometraggio d'animazione completamente sviluppato in grafica computerizzata**.

Titanic di James Cameron, 1997

Video Adulti Fiction CAM

Si fa largo uso del green screen, del motion control, della motion capture, integrandole magistralmente con le riprese dal vero. Alcune scene in cui il **mix di live action e CGI** è fondamentale, sono quelle ambientate nella sala macchine: gli attori sono aggiunti digitalmente con l'uso del **green screen**.

Matrix di Andy Wachowski e Larry Wachowski, 1998 VHS WAC

Matrix inaugura la rivoluzionaria tecnica del **bullet time** (letteralmente "tempo della pallottola"). Lo spettatore si trova a poter osservare ogni singolo momento della scena al rallenty mentre l'inquadratura gira intorno alla scena alla velocità "normale".

Il Signore degli Anelli - La compagnia dell'anello di Peter Jackson, 2000 Video Adulti Fiction JAC

Il film fa uso principalmente delle tecniche di trucco, trucco analogico e trattamento digitale. Gollum, **prima creatura di sintesi iperrealista**, riproduce i movimenti dell'attore che indossa un costume che cattura i gesti.

Final Fantasy di Hironobu Sakaguchi, 2001

VHS SAK

Il mondo dei videogiochi invade il grande schermo con un film ispirato all'omonima saga di giochi di ruolo giapponese, che prende in prestito la tecnica del **motion capture**.

Spider-man di Sam Raimi, 2002

Video Adulti Fiction RAI

La tecnica impiegata per dare vita al personaggio di Spider Man mentre vola tra i grattacieli e compie le sue acrobazie è quella - inaugurata da James Cameron in Titanic - della **motion capture**, per la prima volta usata in maniera così massiccia in un film.

Sin City di Rodriguez, Miller e Tarantino, 2005 Video Adulti Fiction ROD

Sin City è stato tra i primi film in cui ogni singolo frame è stato realizzato con il **chroma key**, che permette di mantenere l'atmosfera e le caratteristiche grafiche del fumetto, senza ricercare il realismo nei fondali che infatti appaiono qui disegnati in stile comic.

