

INCONTRO 5: SCENOGRAFIE, TRUCCO, EFFETTI SPECIALI

Tecniche e tecnologie per la creazione di universi impossibili

di Sarah Pesenti Campagnoni e Luca Sabbioni

Il cinema ci trasporta in un **universo fittizio**, creato a partire da una mescolanza di **elementi reali** ed **elementi fantastici**. Gli effetti speciali concorrono in larga misura a creare i contorni e la sostanza di questo universo.

Tra gli effetti speciali possiamo distinguere:

1. EFFETTI SPECIALI FISICI (realizzati sul set):

1.1 Effetti speciali di trucco/costume

1.2 Effetti speciali meccanici (*arresto per sostituzione, ripresa a passo uno, modellini, animatronic*)

1.3 Effetti prospettici (*trasparenti, retroproiezioni*)

2. EFFETTI SPECIALI DI POST-PRODUZIONE:

2.1 Esposizioni multiple

2.2 Mascherature, matte painting, rotoscopia

2.3 Chroma Key

2.4 Computer grafica

1. EFFETTI SPECIALI FISICI

1.1 TRUCCO E COSTUME

Il trucco e il costume possono servire per definire le caratteristiche **sociali, storiche, anagrafiche**, di un personaggio e contribuiscono in modo determinante all'aspetto visivo del film.

Il trucco ha due funzioni: serve per correggere le imperfezioni della pelle e a migliorare la fotogenia dell'attore

Serve per modificare l'aspetto dell'attore e trasformarlo nel suo personaggio

1.2 ARRESTO PER SOSTITUZIONE

È attribuito a una scoperta casuale di **G. Méliès**. Viene utilizzato per far comparire e scomparire persone o cose.

RIPRESA A PASSO UNO – STOP MOTION

È la tecnica che consente di animare i pupazzi. È anche alla base del movimento dei cartoni animati.

Viene utilizzata sin dai primi anni della storia del cinema da **Segundo De Chomon**.

Uno dei più noti tecnici degli effetti di stop motion è stato **Ray Harryhausen** (*Gli Argonauti*, 1963)

Il passo uno viene utilizzato ancora oggi (*Nightmare Before Christmas*, *Coraline e la Porta Magica*, *The Fantastic Mr. Fox*).

MODELLINI

Utilizzati per integrare o sostituire parti della scenografia. Celebre è l'esempio di **Metropolis** (*F. Lang*, 1927), che riesce ad integrare in modo realistico modellini, scenografie e attori.

ANIMATRONIC

Si tratta di pupazzi meccanizzati in grado di effettuare determinati movimenti davanti alla macchina da presa. Tra i più famosi animatronic di tutti i tempi ci sono **E.T.** (*creato da Carlo Rambaldi*), lo **Squalo** (*dall'omonimo film di Steven Spielberg*), il **T-Rex** (*Jurassic Park*).

1.3 TRASPARENTI E RETROPROIEZIONI

Si tratta di schermi traslucidi sui quali sono proiettate immagini paesaggistiche che servono a completare la scenografia parzialmente ricostruita in teatro di posa.

2. EFFETTI SPECIALI DI POST-PRODUZIONE

2.1 ESPOSIZIONI MULTIPLE

Vengono utilizzate per moltiplicare un personaggio/oggetto, e si ottengono esponendo lo stesso fotogramma 2 o più volte.

2.2 MASCHERATURE

La mascheratura è una tecnica antica. Con essa, sfondo e azione dei personaggi vengono ripresi su negativi distinti e poi ricongiunti in fase di post-produzione.

MATTE PAINTING

Caso particolare di mascheratura che si utilizza quando lo sfondo non è ripreso dal vero ma viene dipinto e inserito nel film sfruttando le maschere. Uno dei maghi del matte painting è **Albert Whitlock**, responsabile di film come “*Il Mago di Oz*” e “*Via col Vento*”.

ROTOSCOPIO

Ideato a **Max e Dave Fleischer** e brevettato nel 1915, si basa sul principio della mascheratura e si può usare:

- per rendere più realistico il disegno di un cartone animato (*ad esempio Alice nel Paese delle Meraviglie i Disney*)
- per mescolare disegno e realtà (*come in Koko di Max Fleischer*)

2.3 CHROMA KEY

Gli attori vengono fatti recitare su sfondi coperti di teli blu o verdi che vengono poi sostituiti da sfondi ripresi separatamente o ricostruiti al computer. Vengono utilizzati tanto al cinema quanto nelle trasmissioni televisive.

2.4 COMPUTER GRAFICA

Con **CGI** (*Computer Generated Imagery*) si intende l'utilizzo della grafica computerizzata in un film o in un programma televisivo. Queste immagini vengono realizzate da un numero molto elevato di persone, ognuna responsabile di un unico aspetto dell'immagine digitale – colore, forma, movimento...

ARRIVEDERCI ALL'ANNO PROSSIMO!

Sarah Pesenti Campagnoni
Luca Sabbioni
Andrea Lavagnini
SAN FEDELE CINEMA
Via Hoepli 3/b Milano