

# Future Film Festival 2004

## Tra pericoli e opportunità



Anche quest'anno, dal 14 al 18 gennaio, Bologna ha ospitato il Future Film Festival, dedicato come di consueto alle "Nuove Tecnologie del Cinema d'Animazione". Diretta da Giulietta Fara ed Oscar Cosulich, la manifestazione è giunta alla sesta edizione, presentando come sempre una vasta scelta di film e cortometraggi raccolti dai quattro angoli del globo.

di Cesare Cioni

L'assenza di prodotti delle major hollywoodiane era vistosa, ma, tutto sommato, non grave, dato che queste pellicole vengono comunque proiettate sui nostri schermi. Unica eccezione, l'anteprima del capitolo conclusivo della saga de *Il Signore degli Anelli*, che ha chiuso il Festival in una proiezione esclusivamente a inviti per volere del distributore italiano. Una decisione che ha lasciato perplessi e che ha costretto l'organizzazione a scontentare molti appassionati: ma tant'è, se tre anni fa la riuscita della colossale opera di Peter Jackson era ancora dubbia e la vetrina del Festival faceva comodo, oggi che il successo era comunque garantito, il distributore ha evidentemente deciso di non averne più bisogno. Qualche problema anche per il nuovo sistema di prenotazione dei posti, modificato per esigenze SIAE e che, soprattutto il primo giorno, ha costretto a lunghe code i frequentatori della manifestazione.

### Non solo gli Stati Uniti

Pecche tutto sommato minori, e sicuramente risolvibili in futuro, in un Festival che a conti fatti s'è dimostrato persino più interessante di quanto sembrasse sulla carta. La defezione delle grandi produzioni ha lasciato spazio al cinema indipendente, rappresentato da quella sorta di *one man band* che è Bill Plympton, irriverente animatore statunitense che produce, disegna e filma da solo i propri lungometraggi animati, protagonista di un'interessante retrospettiva e presente personalmente a ogni sua proiezione. Rappresentate anche le alternative europee, nella persona di Paco Rodriguez, produttore di *El Cid, la leyenda* per Filmmax Animation, che per la prima volta - accanto ai trailer e ai *making of* - ha mostrato al pubblico budget, allocazioni di risorse, diagrammi di Gantt, conti economici e produttivi, a illustrare una parte importante della macchina del cinema che troppo spesso è ignorata dagli appassionati e dai creativi.

Com'è costume della rassegna, ampio spazio è stato dedicato al cinema asiatico. Non tutte le opere proiettate si sono rivelate altrettanto meritevoli: il giapponese *Palumu no ki (L'albero di palme)* di Nakamura Takashi mi è sembrato un film prolisso e sfilacciato, e di scarsa originalità sia narrativa che visiva, con più di un richiamo alle immagini e alle atmosfere del grande illustratore francese Moebius; mi ha deluso anche *Arete Hime (La principessa Arete)* di Katabuchi Sunao, che, dopo un inizio interessante e promettente, mi è sembrato perdersi anch'esso per strada con un brusco cambio di ritmo e ambientazione. Ho apprezzato il film di Hong Kong *Mak dau goo si (La mia vita come McDull)*, di Toe Yuen, per qualche spunto gradevolmente fresco - ma la narrazione è discontinua e a tratti di difficile comprensione per il pubblico occidentale (forse anche perché i sottotitoli non erano chiarissimi, e il cinese non lo capisco).

Mi ha parecchio divertito il coreano *Sungnyangpali sonyeovi jaerim (La resurrezione della piccola fiammiferai)*, una pellicola realizzata con riprese dal vero abbondantemente elaborate, una sorta di scanzonato anti-Matrix, in cui la realtà virtuale viene presa in giro senza remore. Quanto all'omaggio allo studio giapponese Mad House, da solo valeva il Festival. Oltre ad aver scoperto il tritico fantascientifico



Da sinistra: Claudio Simonetti, Andrea Guerra, Riccardo Giagni, Paolo Buonvino, Marco Spagnoli, Pivio, Aldo De Scalzi, Ezio Bosso

*Memories*, di Morimoto Koji, Okamura Tensai e Otomo Katsuhiro, sono rimasto davvero a bocca aperta di fronte alle due pellicole di Kon Satoshi, del quale pure avevo già apprezzato l'ottimo *Perfect Blue*. I due lungometraggi *Sennen Joyu (L'attrice del millennio)* e *Tokyo Godfathers (I padrini di Tokyo)* sono completamente diversi per atmosfera e tematica, ma sono accomunati da sceneggiature di estremo rigore e originalità, sfruttate al meglio dagli animatori dello studio. Il primo è una storia d'amore che attraversa tempo e spazio attraverso la vita di un'attrice culto del cinema giapponese, mentre il secondo è una scoppiettante commedia alla Frank Capra scandita da spassose caratterizzazioni e incredibili coincidenze. Ma ambedue sono soprattutto esempi di grande Cinema, in cui la scelta di usare l'animazione diventa secondaria e funzionale a una grande eleganza formale e narrativa.

### Retrospettive e incontri

Il tradizionale omaggio al cinema del passato è stato costituito da due ricche retrospettive: una dedicata ai maestri del cinema d'animazione russo, e curata da Natalia Lukinykh, forse la massima autorità mondiale del genere, che ha curato personalmente una scelta di opere prodotte tra il 1929 al 2002; e una dedicata ai film realizzati dal grande maestro dell'animazione classica in *stop-motion*, Ray Harryhausen, che purtroppo, per problemi di salute, ha dovuto rinunciare a presenziare al Festival come previsto. Anche quest'anno è stato nutrito anche il panorama degli incontri. Gli appuntamenti del pomeriggio con i maghi della tecnologia degli effetti speciali hanno visto la presenza di Alan Portillo della francese Sparx\*, Eddie Wong della Menford Electronic Art & Computer Design di Hong Kong, Ralph Eggleston della Pixar, Doug Smith di Rhythm & Hues, Stefan Marjoram di Aardman, Joel

Friesch di Tippet Studio e Tim Alexander di ILM. Lo confesso, non ho forse condiviso l'interesse degli operatori del settore per alcune presentazioni un po' troppo specialistiche - due ore dedicate alle tecniche per animare tessuti, liquidi e particelle per me sono tante - ma è sempre interessante scoprire come sono state risolte le sfide sempre più ambiziose proposte dai registi. Ho trovato invece affascinante la presentazione di Deb Roy che al Media Lab del MIT di Boston insegna ai computer a classificare gli oggetti in base alle loro qualità astratte e ad interagire con gli esseri umani - e si trova ad applicare regole che riproducono quasi *verbatim* le tre Leggi della Robotica di Isaac Asimov.

Le tavole rotonde e le presentazioni del mattino al Future Village, quest'anno ospitato nella splendida cornice della Sala Farnese del Municipio di Bologna, sono state occasione di discussioni piuttosto stimolanti, soprattutto quelle del 15 e del 17 gennaio con una rappresentanza di aziende che producono effetti o animazione 2D e 3D in Italia. Queste piccole imprese sono oramai in grado di produrre materiale di qualità paragonabile a quello di molte blasonate società internazionali con costi decisamente competitivi, senza rinunciare a un approccio più creativo e artistico. Durante il primo di questi incontri è stata anche presentata ufficialmente l'A.I.T.E.S., associazione che riunirà coloro che in Italia operano nel settore degli effetti visivi.

Assolutamente inedito anche l'incontro organizzato il 16 gennaio sul tema della realizzazione di musica per il cinema in Italia dal nostro Marco Spagnoli, specialista del settore, con la partecipazione dei rappresentanti più illustri della giovane generazione di compositori del nostro Paese; e davvero indimenticabile per coloro che hanno avuto la fortuna di assistervi l'evento che ha fatto seguito a questo incontro, ➔

► un'inedita *jam session* che ha visto suonare insieme alcuni di questi artisti in una serata davvero magica.

### L'inquietudine degli artisti

Tra una proiezione e un dibattito, tra un incontro e una discussione, anche quest'anno è emerso gradualmente un involontario filo rosso a collegare eventi e interventi di diversa natura, un tema comune: quello dell'inquietudine. Anche in questo settore, per definizione creativo e spesso fortunato, e che impiega alcuni dei talenti più brillanti dell'industria per produrre immagini straordinarie, si vanno diffondendo timori simili a quelli che pervadono la vita dei più ordinari mortali che lavorano nell'industria

creatori, musicisti, ma anche produttori, giornalisti e tecnici - di fronte a un *business model* che, con la scusa della complessità delle strutture produttive e della implacabilità di tempi e budget, costringe a parcellizzare tutte le competenze. Sempre più spesso anche le fasi più creative vengono frazionate in microattività strettamente controllate e coordinate, nelle quali al singolo artista viene solamente richiesto di eseguire il più in fretta possibile un compito predeterminato, senza spazio per il proprio apporto individuale né, di conseguenza, soddisfazione e crescita personale.

Anche in questo settore, insomma, si lamenta l'avvento di un modello industriale troppo esasperato, convinto di doversi dedicare solo

offrano maggiori stimoli, dando a queste ultime un vantaggio competitivo importante. In un eccellente volume scritto proprio su questo argomento da Richard Florida, professore di teoria dello sviluppo economico alla Carnegie Mellon University di Pittsburgh ("L'ascesa della nuova classe creativa", Mondadori, 2003), viene menzionato uno studio della Stanford University, secondo il quale "le aziende che sanno gestire le persone nel modo giusto ottengono risultati tra il 30 e il 40 % migliori di quelle che non lo fanno".

È certamente difficile far convivere le esigenze di personalità creative con quelle di un'organizzazione strutturata: ma se questo è un fattore importante per le imprese tradizionali, a maggior ragione lo è per quelle che operano nei settori della creatività e dello spettacolo. Un'azienda già strutturata in questo modo è la Pixar, che non ostacola e, anzi, incoraggia la proposta di idee nuove e la crescita professionale dei propri dipendenti in settori diversi dai quelli in cui operano, con una vera e propria "università" interna che si occupa della formazione, e la Rhythm & Hues di John Hughes, che incorpora nella propria *mission* aziendale la volontà di far lavorare i dipendenti con piacere e la necessità di trattarli correttamente e di lasciare loro la responsabilità creativa del proprio lavoro. Questa è a mio parere la strada che verrà seguita, in questo settore come nell'industria in generale.

Certo, gli artisti dovranno rinunciare ad alcune competenze, obiettivamente obsolete, e attrezzarsi con una nuova e maggiore versatilità: non più quindi solo specialisti di una singola disciplina - per quanto importante e gratificante - ma in grado di reinventarsi in ruoli differenti, di accostare competenze apparentemente diverse, offrendosi quindi come personalità in ruoli più complessi e, in ultima analisi, di maggior soddisfazione. Nel frattempo anche le grandi case di produzione saranno costrette a comprendere che un'équipe di specialisti, per quanto brillanti ed efficienti, non è sufficiente a dare all'opera quel qualcosa di speciale che le permette di differenziarsi dalle altre e di raggiungere quell'eccellenza che la fa preferire alle altre e la rende un successo

anche economico. Quando capiranno questo, riconosceranno l'esigenza di impiegare persone di talento e capaci di creatività e innovazione, e saranno costrette a contendersela.

Sono personalmente convinto che in questa fase si apriranno parecchie possibilità per le imprese europee, culturalmente più pronte ad adattarsi, perché già ricche di personalità versatili, purché sappiano anche acquisire le competenze che oggi altri hanno in misura maggiore. Ho avuto l'impressione che questa prospettiva sia condivisa da molti di coloro che ho incontrato durante il Festival, e che gli sviluppi saranno interessanti da osservare. Ogni transizione richiede la capacità di mettersi in discussione, di accettare un cambiamento costante che spaventa, perché toglie le certezze e il controllo che faticosamente credevamo d'aver acquisito. Ma ripenso anche a una frase di John Fitzgerald Kennedy: "In cinese la parola *crisi* viene scritta con due caratteri - uno rappresenta il pericolo, l'altro l'opportunità". Conosciamo i pericoli - ma siamo in grado di cogliere le opportunità? ■

Da sinistra: Aldo De Scalzi, Ezio Bosso, Paolo Fresu e Paolo Buonvino



tradizionale e nel commercio.

Prima tra tutte, la paura di diventare obsoleti, di rendersi conto che se non si è al passo con le tecnologie, anche il proprio talento può diventare insufficiente, come la recente chiusura degli studi di animazione Disney in Florida - evento ricordato più volte durante il Festival - sembra dimostrare. *From Pencils To Pixels*, un breve documentario presentato il 18 gennaio da Silvia Pompei, animatrice italiana che lavora da lungo tempo all'estero, illustra bene la preoccupazione degli animatori tradizionali di fronte al predominio delle creazioni digitali, ma presenta anche l'inedita inquietudine dei tecnici informatici di fronte alla presa di possesso delle nuove tecniche da parte degli animatori. E poi il rimpianto per l'abbandono delle tecniche artistiche tradizionali, alle quali tanto deve la storia del cinema, come quello espresso da Natalia Lukinykh durante la presentazione della rassegna da lei curata, e il timore che le competenze relative vadano perdute, a rischio di non poterle più utilizzare, ancora evocato nel documentario della Pompei. Ma, soprattutto, il disagio di tutti - artisti,

alla ricerca dell'efficienza, al quale si contrappongono con fatica le realtà europee e italiane, più consapevolmente attente - per cultura e per necessità - all'esigenza di lasciare spazio all'improvvisazione e alla creatività come fattore chiave per raggiungere l'eccellenza.

### Cosa porterà il futuro?

In realtà, forse, la situazione non è negativa come sembra. Se questa inquietudine è senz'altro comprensibile e condivisibile, esistono anche i segni di possibili ulteriori evoluzioni. L'industria tradizionale si sta già rendendo conto che la ricerca dell'efficienza ad ogni costo non paga, se non è accompagnata da misure a tutela della creatività individuale, sempre più importante per creare valore aggiunto in ogni settore. Le imprese iniziano a comprendere che, se non si crea un ambiente interessante e gratificante per gli individui creativi, questi - che non possono essere motivati solo dalla retribuzione e che per definizione sono insofferenti a strutture troppo rigide e organizzate - prima o poi le abbandonano in favore di altre che

# Intervista a **Ralph Eggleston** della Pixar

Ralph Eggleston, alla Pixar dal 1992, ha debuttato come regista con l'esilarante cortometraggio *Pennuti Spennati* (*For the Birds*), del quale ha curato anche il design e lo storyboard, aggiudicandosi l'Oscar per il miglior cortometraggio d'animazione nel 2002. Ha collaborato a numerosi progetti, tra i quali *Monsters & Co.*, ed è stato il Production Designer di *Alla ricerca di Nemo*. Adesso sta lavorando al film Pixar *The Incredibles*, in uscita in tutto il mondo a novembre di quest'anno.

**NDW** Qual è la sua responsabilità in Pixar, e qual è stato il suo contributo per *Alla ricerca di Nemo*?

In Pixar ho ricoperto ruoli diversi, ma ho lavorato soprattutto come direttore artistico o *production designer*, cioè come responsabile dell'aspetto complessivo di un film, e poi mi è stata data la possibilità di dirigere un breve film intitolato *Pennuti Spennati* che ha ottenuto l'Oscar come miglior cortometraggio d'animazione. Dopodiché ho cercato di estendere le mie competenze, ho lavorato un po' sui soggetti, un po' sulla creazione dei personaggi, su un un po' di tutto. Anche per *Alla ricerca di Nemo* ho ricoperto il ruolo di *production designer*, e sono stato la terza persona che è stata assegnata al film. Ho dovuto creare il look del film, e, per riuscirci, ho lavorato con il regista per capire esattamente cosa voleva ottenere dal film. Poi ho cominciato a fare ricerche, ho scelto i colori e le *textures*, ho deciso come sarebbe stato il tipo di illuminazione e ho collaborato con il gruppo degli artisti per mettere insieme il tutto.

**NDW** Qual è stata la difficoltà tecnica più difficile da superare in *Alla ricerca di Nemo*?

La cosa più ardua da realizzare è stata senz'altro l'acqua, e non tanto l'acqua in sé, quanto tutto quello che la riguarda - è una materia fatta di particelle che salgono e scendono, cambiano velocità, si muovono e interagiscono tra loro, e se alteri il movimento di una parte di esse devi modificare il movimento di tutte le altre. Inoltre anche i personaggi devono interagire con l'acqua in cui si muovono e questo processo non è mai stato automatizzato: il loro movimento è stato animato tutto a mano; e ancora, anche la luce è in movimento costante e bisogna mantenere l'insieme sotto controllo, perché non diventi mai troppo caotico. Insomma, tutto quello che riguarda l'acqua in tutti i suoi aspetti: creare uno spruzzo d'acqua è facile, è tutto il resto che è complicato.

**NDW** E invece, qual è stata la sfida più difficile dal punto di vista artistico, visto che le realizzazioni della Pixar vogliono essere soprattutto bei film, non semplici sfoggi di abilità tecnica?

Il difficile è stato decidere cosa lasciar fuori dal film. Con il computer si può mostrare davvero tutto: e noi invece volevamo usare una gamma limitata di colori, creare un'atmosfera abbastanza sommersa, dare al pubblico l'impressione che ci fosse molto più di quello che veniva effettivamente mostrato. In ogni sequenza del film, anche quando si ha l'impressione che ci sia molto dettaglio, ci sono effettivamente parecchi dettagli in primo piano, ma dal secondo piano in poi si comincia velocemente a sfumare in forme e ombre monocromatiche. Ottenere è stato un grande successo: avremmo potuto illuminare la scena in modo che si vedesse sempre ogni particolare, ma non saremmo riusciti a dare l'impressione di essere davvero sott'acqua e l'atmosfera di tutto il film sarebbe stata diversa.

Ralph Eggleston al Future Film Festival 2004 con una copia della nostra rivista!



**NDW** Come al solito sono state utilizzate le voci di ottimi attori, anche nelle parti minori, ma soprattutto Ellen DeGeneres (Carla Signoris nella versione italiana), che interpreta il personaggio più memorabile del film, la pesciolina Dory. Quanto vi ha aiutato a creare l'animazione il fatto di aver preregistrato dei dialoghi così efficaci? Non posso negare che la recitazione della colonna sonora sia di assoluta eccellenza nella maggior parte dei nostri film, ma direi che è la combinazione del lavoro degli animatori con la performance degli attori a raggiungere il risultato: non credo che la voce da sola sarebbe stata sufficiente. Anche

l'animazione dei personaggi è davvero superba: io provengo dall'animazione tradizionale - anche se non ho mai fatto questo lavoro in Pixar - e ogni volta sono sopraffatto dall'ammirazione, quando vedo i risultati che ottengono i nostri artisti. Quanto alla recitazione di Ellen DeGeneres, è davvero grandiosa. Mi ricordo che quando venne annunciata la sua scelta, alcuni giornalisti espressero forti dubbi sulla sua capacità di recitare in un cartone animato; e io, invece, che avevo già visto e sentito la sua interpretazione - e sapevo che il regista l'aveva voluta fin dall'inizio per questa parte - sapevo che avrebbe rubato la scena a tutti. Non ho potuto dir nulla per tre anni, e poi, ➔

→ quando finalmente è uscito il film, è stato divertente notare come gli stessi giornali abbiano scritto che la sua interpretazione era eccezionale e che da sola giustificava la visione del film.

**NDW** La Pixar sembra ancora lasciare una grande autonomia ai propri artisti, permettendo loro di proporre proprie idee o di familiarizzarsi con attività che non sono quelle in cui sono specializzati. Quanto contribuisce questo al successo del vostro lavoro?

La libertà nasce dall'aver ben definito i confini entro cui ci muoviamo, prima ancora dell'attribuzione dei ruoli, e dal fatto che tutti sanno qual è la storia che stiamo raccontando e in quale modo abbiamo scelto di presentarla. Poi chiunque può proporre un'idea, davvero chiunque; perché se un'idea del regista può essere migliorata da quella di qualcun altro, forse l'idea iniziale non era poi tanto buona. Ogni suggerimento è giudicato senza pregiudizi, chiunque può avanzare proposte che rendano migliore il film o un elemento che lo compone, un'idea a cui magari aveva pensato dieci anni prima e che in questo momento gli sembra utile; e se lo è, ottiene il permesso di provare a vedere cosa si può ricavarne.

Per questo film abbiamo riprogettato tutto il nostro sistema produttivo, organizzandolo in base a quello che dovevamo ottenere.

Abbiamo creato cinque gruppi: uno per i personaggi, per i quali bisognava risolvere dei problemi piuttosto complessi e specifici; uno per

l'Oceano, tutto ciò che è in mare aperto; un terzo per la barriera corallina, che ha creato tutto quello che si vede in questo ambiente; un quarto per le scene nello studio del dentista; e infine l'ultimo per la Baia di Sydney, e per le scene del sottomarino. Ogni gruppo ha realizzato tutte le sequenze per la parte di film che gli competeva, per cui, invece di avere una struttura stratificata - una squadra per gli sfondi, un'altra per le animazioni, una per l'illuminazione, una per il rendering - avevamo cinque unità di produzione che lavoravano contemporaneamente, il che è stato molto complicato, ma ci ha permesso di impiegare un minor numero di persone e di mantenere un elevato livello di comunicazione, senza il quale sarebbe stato impossibile realizzare un film come questo.

**NDW** Ormai la distribuzione in DVD, soprattutto per un film come questo destinato alle famiglie, rappresenta un elemento importante del budget produttivo di una pellicola. Quanto ne è influenzato il vostro lavoro? Pensate anche a come si vedrà il film in home video, mentre lo realizzate?

No, non pensiamo a come si vedrà a casa, né facciamo scelte visive o artistiche specifiche in tal senso. Però dobbiamo cominciare a pensare molto presto al fatto che il film verrà pubblicato in DVD, per preparare il materiale necessario. Nel caso di *Alla ricerca di Nemo*, il DVD, e tutto quello che è stato incluso in esso, erano pronti prima che il film uscisse nelle sale, perché sapevamo già che sarebbe stato

pubblicato dopo soli sei mesi, invece che l'anno successivo. All'inizio avremmo voluto che il film fosse proiettato in tutto il mondo contemporaneamente, anche per combattere la pirateria; ci siamo resi conto ben presto che questa volta non sarebbe stato possibile, ma è il nostro intento per il futuro.

**NDW** Per quanto riguarda i progetti in corso, cosa possiamo aspettarci dalla Pixar nelle prossime stagioni?

Quello che potete senz'altro aspettarvi sono dei bei film. Di alcuni ho visto pezzi e frammenti e personalmente sto lavorando su *The Incredibles*, che è davvero bello ed è incentrato su una famiglia di super-eroi. Per il momento non posso dire molto di più, ma è senz'altro originale e diverso da quello che è stato realizzato finora dalla Pixar, un po' sul genere de *I Predatori dell'Arca Perduta*. Sarà interessante vedere come reagirà il pubblico. Dovrebbe uscire in tutto il mondo a novembre di quest'anno.

Il prossimo film di John Lassiter sarà *Cars*, che tratta di corse automobilistiche, e che dovrebbe essere presentato tra l'estate e l'autunno del 2005, e poi ci sono altri progetti già in corso. Di solito abbiamo una decina di film in lavorazione, a vari stadi di preparazione - di alcuni dei quali magari si occupano solo una o due persone per capire se vale la pena di realizzarli e come - e sicuramente fra questi ce n'è anche un paio, di cui io stesso non ho ancora sentito parlare.

## Intervista a **Doug Smith** degli Studi Rhythm & Hues

*Doug Smith ha vinto un Oscar come supervisore degli effetti speciali per Independence Day e, dal 1998 è uno dei principali talenti creativi degli Studi Rhythm & Hues. È stato supervisore degli effetti speciali e regista della seconda unità per Il Dottor Doolittle 2 e di alcune sequenze de Il Pianeta delle Scimmie di Tim Burton. L'ultimo progetto a cui ha collaborato è Dr. Seuss' The Cat In The Hat di Bo Welch, per Universal e Dreamworks.*

Doug Smith al Future Film Festival ha apprezzato moltissimo la nostra rivista New DVD World!



**NDW** Qual è stato il percorso professionale che l'ha portata a vincere l'Oscar, e poi alla Rhythm & Hues?

In realtà io credo di essere oggi una delle persone con maggior anzianità nel settore degli effetti visivi. Ho cominciato ad occuparmene nel 1975 e sono stato una delle prime trenta o quaranta persone assunte dalla ILM e quando ho cominciato con loro stavano appena iniziando a realizzare *Guerre Stellari*. Ebbi l'opportunità di lavorare con Richard Edlund, che ne diresse la fotografia degli effetti speciali, e di apprendere quella che all'epoca era una nuova tecnologia rivoluzionaria, il *motion control*.

Dopo l'uscita di *Guerre Stellari*, l'esperienza era stata così interessante, che decisi di restare nel settore. All'epoca avevo solo ventun anni, volevo riprendere gli studi ed ero già stato riaccettato all'università, ma decisi di non farlo, convinto che avrei avuto migliori opportunità se avessi continuato a lavorare. Così io passai alla serie televisiva *Battlestar Galactica*, mentre George Lucas decise di continuare a realizzare film con effetti speciali e si insediò vicino a San Francisco, che preferiva a Los Angeles. Nel frattempo era nata una nuova società chiamata Apogee, di cui io entrai a far parte, grazie a John Dykstra che ne era stato il fondatore. E quando Lucas si trasferì, il suo team si divise in due parti: alcuni lo seguirono per proseguire l'attività

sugli altri film della saga e altri invece rimasero a Los Angeles, molti passando ad Apogee.

L'inizio fu un po' difficoltoso, perché cominciammo con *Stati di allucinazione* per la Columbia, e il film ebbe una vita travagliata: vennero cambiati prima il regista, poi lo sceneggiatore, e alla fine venne addirittura ceduto a un altro studio, che assunse un altro regista che non ci poteva vedere. Per dirla con un eufemismo, fummo sollevati dall'incarico prima ancora che la lavorazione del film avesse veramente inizio, e il nostro contratto con la Columbia fu sciolto. Per fortuna arrivò il primo film di *Star Trek*, che ci permise di non chiudere. Io lavorai su una serie di film, come *Firefox - Volpe di fuoco* con Clint Eastwood, *Caddyshack*, che è molto popolare tra i ragazzi che vanno al college, e una serie di pellicole della Cannon Pictures - *Space Vampires*, *Invaders* - che erano una specie di costosi film di serie B. I progetti più importanti all'epoca andavano tutti alla ILM, la casa di Lucas e di Spielberg, che avevano i maggiori budget, ed era una situazione di forte competizione.

All'inizio degli anni Novanta, la Apogee ottenne dei contratti per creare effetti per parchi di divertimenti a tema, e io mi ritrovai a dirigere questo settore, mentre continuavo anche come supervisore degli effetti visivi per il cinema.

Intanto l'industria degli effetti digitali cominciava ad affermarsi, e Apogee si trovò in difficoltà: il passaggio dalle tecniche tradizionali a quelle computerizzate fu un grosso problema, perché non avevamo la giusta combinazione di talenti per questa transizione, per cui decisi che dovevo lasciare la società e trovare un altro impiego. Andai a lavorare con Douglas Trumbull, per il quale realizzai una serie di film per un albergo di Las Vegas, il Luxor - Douglas ha un talento innato per trovare progetti innovativi - e c'erano molti soldi a disposizione. Poi trascorsi circa un anno sulla costa Est degli Stati Uniti, e rientrai a Los Angeles proprio durante la recessione economica degli anni Novanta, quando Apogee aveva ormai chiuso.

Venni assunto dalla filiale di Los Angeles della PDI, e assegnato a una serie di progetti tra cui uno per Michael Jackson, nel bel mezzo del quale il cantante fu accusato per la prima volta di pedofilia e così il film non venne mai completato. Poco dopo mi venne offerto di collaborare con la nuova struttura della Digital Domain a *True Lies* come direttore della fotografia degli effetti, e questa fu il mio primo incontro con Jim Cameron. Con la Digital Domain feci anche alcune pubblicità, finché attraverso uno dei produttori di *True Lies* non arrivò il progetto di *Independence Day*, per il quale cominciai a lavorare alla direzione della fotografia degli effetti visivi per le sequenze di test e le previsualizzazioni delle idee di Roland Emmerich riguardo la distruzione delle grandi città, creando un breve filmato da mostrare agli studios per avere la loro approvazione. Quando venne dato il via libera, serviva qualcuno con molta esperienza a Los Angeles per lavorare con i tecnici tedeschi, per cui diventai uno dei supervisori degli effetti speciali, insieme con Volker Engel. Fu un progetto molto difficile, ma alla fine delle sofferenze ci fruttò l'Oscar, per cui ne valse la pena; spesso si lavora in condizioni miserabili, per film che nessuno va a vedere, e che

Come cani e gatti, un durissimo lavoro per "umanizzare" gli animali!



spariscono nel nulla, ma almeno quella volta il nostro lavoro ebbe un riconoscimento.

Poi lavorai con la Disney su *Un professore fra le nuvole* con Robin Williams, e finalmente approdai alla Rhythm & Hues e, dato che la loro sede è molto vicina a dove vivo e la filosofia dell'azienda è molto moderna e rispettosa dei dipendenti, sono rimasto con loro.

Abbiamo fatto *Sperduti a Manhattan*, *I Flintstones in Viva Rock Vegas*, che era una produzione abbastanza importante e che per me è stata importante, perché è stato il mio primo approccio con i personaggi digitali, *Liberty Heights*, un paio di video musicali, il secondo *Doctor Doolittle* con Eddie Murphy e, per quasi un anno, ho lavorato su un film che passerà alla storia per i motivi sbagliati: *Gigli - Amore estremo* di Martin Brest, con Ben Affleck e Jennifer Lopez (recensito in questo numero ndr). Qualcuno mi chiede come abbiamo potuto lavorare per tanto tempo su un film in cui non ci sono effetti speciali: semplice, hanno cambiato il finale! Era prevista una scena spettacolare, Ben Affleck moriva e immaginava di vedere una tempesta di sabbia che seppelliva centinaia di persone, una sequenza stilisticamente molto complessa che era stata anticipata da allusioni durante il corso del film. Quando si sono resi conto che il pubblico non apprezzava che il protagonista morisse, hanno dovuto rinunciare agli effetti speciali. E poi siamo passati subito a *The Cat in the Hat*.

**NDW** Ma la sequenza eliminata non poteva essere vantaggiosamente inserita negli extra dell'edizione in DVD di *Amore estremo*?  
Sì, ma non credo che l'abbiano fatto. Il DVD è uscito e non mi risulta che la sequenza sia stata inserita. Peccato, sarebbe perfetta, renderebbe il DVD molto più interessante.

**NDW** La Rhythm & Hues non è una società il cui nome sia molto conosciuto al grande pubblico, nonostante abbiate partecipato alla realizzazione di molti film importanti. Come mai?

È vero. Il maggior azionista della società, John Hughes, non è interessato a farsi pubblicità: non ritiene che la notorietà presso il pubblico ci farebbe avere più lavoro o aiuterebbe

l'azienda in alcun modo. È convinto che le migliori commissioni si ottengano grazie ai contatti con la gente del mestiere e cerca in ogni modo di creare relazioni personali con i registi e gli studios, così che ci sia un flusso costante di informazioni sui progetti in corso a cui potremmo partecipare. L'effetto collaterale è che in effetti molta gente non sa chi sia Rhythm & Hues. Anche sui set capita spesso che ci chiedano se siamo della ILM, e restano molto delusi quando diciamo di no.

**NDW** La vostra azienda sembra essersi specializzata nell'animazione di animali digitali, da quelli fotorealistici di *Come cani e gatti* e *Il Dottor Doolittle 2* a quelli caricaturali di *Scooby-Doo* e del prossimo film di *Garfield*. Continuerete in questa direzione?

Ancora prima che io entrassi a farne parte, Rhythm & Hues aveva già risolto con successo questo problema con *Babe, maialino coraggioso* e si era creata la fama di saper creare animali parlanti. Questa è stata veramente una grande risorsa, perché in un periodo in cui c'era poco lavoro sono stati realizzati alcuni film in cui gli animali erano i personaggi principali, come *Scooby-Doo*, o ce ne n'erano parecchi nella storia, e questo ci ha portato molti clienti. È stato il terreno solido su cui abbiamo potuto costruire, ma non credo che si tratti di un tipo di attività su cui investiremo all'infinito.

Questo tipo di creazioni non è più molto interessante neanche per i nostri artisti: è difficile, ma non è gratificante, perché non si esplorano nuove strade.

Con la fusione di Rhythm & Hues e VIFX, un paio di anni fa, la gamma di progetti che possiamo affrontare si è espansa notevolmente: VIFX veniva da un settore diverso, erano esperti nella creazione di fenomeni atmosferici, modellini e cose di questo genere, mentre Rhythm & Hues non riusciva ad ottenere lavori di questo tipo, perché non era conosciuta per questo. Fino a cinque anni fa quasi tutto quello che realizzavamo erano animali parlanti e alcune creazioni complesse per i parchi a tema, mentre adesso ci siamo potuti proporre per cose diverse, da *X-Men 2* a *Daredevil*, e non abbiamo più bisogno di farci pubblicità con gli animali per ottenere delle commissioni. ■