

LE SCENOGRAFIE DI ALEX MCDOWELL

L'uomo che disegna il futuro

a cura di Roberto Leggio



Photo: Mark Goerner

Veicoli che si muovono in verticale, sfrecciando nel caotico traffico cittadino, cartelloni pubblicitari che ci salutano per nome, consigliandoci cosa comprare, microchip "oftalmici" che ci privano della nostra privacy e che tracciano ogni nostro movimento, guanti ottici per la scansione dei pensieri malvagi. Un futuro prossimo? Sì e no. Siamo a Washington nell'anno 2054, creato da Alex McDowell, production designer di *Minority Report*, il kolossal fantascientifico diretto da Steven Spielberg. Grazie a lui, le incredibili (e a volte allarmanti) innovazioni tecnologiche sognate da Philip K. Dick (autore di *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, il libro alla base di *Blade Runner*) hanno preso vita, trasportandoci in un futuro tutt'altro che impossibile, compreso il "Tempio" (la piscina, cervello e prigione in cui galleggiano i Precog, in grado di "vedere" i crimini prima che vengano commessi). Vedere per credere. È la prima volta che Alex McDowell lavora a una produzione di fantascienza del "mondo reale" e con Steven Spielberg. Per i precedenti lungometraggi aveva immaginato una città oscura e piena di ombre per entrambi gli episodi de *Il corvo* e, prima ancora, il "presente" cibernetico de *Il tagliaerbe* (che aveva fatto infuriare Stephen King per aver completamente riorganizzato la trama). Ma se non fosse stato per quei set "colorati dall'inconscio", il talento creativo di McDowell sarebbe rimasto immerso nell'allora liberatorio (ma non particolarmente remunerativo) mondo dei video musicali.

La musica e il regno dell'inconscio sono fortemente presenti nel suo lavoro (indimenticabili i suoi disegni per le visioni e le trasformazioni indotte dalle droghe dell'allucinogeno *Paura e delirio a Las Vegas*); forse perché è nato nel Borneo (il padre era ingegnere della Shell Oil) e ha vissuto a stretto contatto con le culture orientali legate al Karma e al Nirvana. Probabilmente si tratta di semplici supposizioni, anche se ha saputo riproporre con grande abilità gli aspetti virili e da scuzzottata dell'inconscio in *Fight Club* e gli interni ottocenteschi di *L'affare della collana*. Ma in ogni caso le sue scenografie erano, per così dire, per un mondo "possibile".

Con *Minority Report*, invece, ha potuto dare pieno sfogo al suo impulso artistico, tanto che le ambientazioni in cui Tom Cruise è in fuga e alla ricerca della verità appaiono convincentemente reali. Il futuro non sembra però essere il punto di arrivo, anche perché sta ultimando le scenografie (che si estendono su più lotti) de *Il gatto col cappello*, tratto dal celebre libro per bambini del Dr. Seuss, creatore del perfido Grinch. Il futuro (quello di McDowell) appena concluso è ancora al centro dei suoi pensieri, ed è proprio di questo argomento che preferisce parlare. Sentiamo cosa ha da dire.

Si potrebbe facilmente immaginare il futuro rappresentato in *Minority Report* come uno di quelli che potrebbero realizzarsi in un futuro non troppo lontano, senza che avvengano troppi cambiamenti

drastici. Sembra quasi che le "insegne" del nostro tempo (pubblicità, automobili, abbigliamento) siano in qualche modo modificate per adattarsi al periodo in cui è ambientato il film.

Fin dal mio primo incontro con Steven Spielberg, è stato chiaro che voleva che l'ambientazione di *Minority Report* permettesse al pubblico di oggi di relazionarsi il più intuitivamente possibile con il mondo futuro del 2054. Voleva che creassimo un mondo che assomigliasse alla Washington DC di oggi, ma che avanzasse con una logica storica e architettonica, che sembrasse fiorente dal punto di vista economico, che fosse ecologicamente responsabile, pulito e sano - in apparenza più utopico che distopico.

La narrazione richiedeva anche che il nostro progetto della città ritraesse una società guidata dai consumi e dalla tecnologia molto simile a quella di oggi, solo più integrata, efficiente e pervasiva. Il pubblico doveva sentire una familiarità con la società ritratta nel film, in modo che le implicazioni sociali della storia coinvolgessero il pubblico quanto i personaggi del film. Volevamo creare una realtà futura, piuttosto che un film di fantascienza. Oggi le persone vivono in edifici vecchi di 100 o 200 anni, perché non dovrebbero farlo tra cinquant'anni? Gli oggetti più attuali di cui ci circondiamo sono tecnologici: i cellulari, le automobili, i frigoriferi e i media. Era il mix di elementi storici, contemporanei e futuri che avrebbe attirato più efficacemente il pubblico nel mondo di *Minority Report*. Per raggiungere questo livello di realtà, abbiamo innanzitutto fatto ricerche sull'architettura contemporanea e sui prodotti di consumo, su come sono cambiati e su come si sono sviluppate le tendenze sociali e mediatiche negli ultimi anni. Poi abbiamo applicato queste ricerche a concept art che abbiamo presentato a un gruppo di scienziati, sociologi, architetti e altri futuristi a cui abbiamo chiesto di immaginare il futuro all'interno dei vincoli della storia e del nostro contesto visivo. Infine, abbiamo inserito nel dipartimento artistico un consulente scientifico a tempo pieno che ci ha aiutato a sviluppare i dettagli scientifici e tecnologici.

Dalle nostre ricerche è emerso che tra cinquant'anni molti progressi tecnologici si sarebbero spinti così avanti da essere irriconoscibili, e Spielberg avrebbe riportato quelle immagini a un futuro non così lontano per tenere impegnato il pubblico di oggi. Per alcuni spettatori la rappresentazione del film di questa società dei consumi sarebbe un'estensione utopica dell'attrazione odierna per tutto ciò che è tecnologico, per altri rappresenta uno sviluppo da incubo delle tendenze più invasive di oggi.

L'ambientazione politica del film ruota attorno alla libertà civile e al grado in cui siamo disposti a rinunciare alla libertà personale per sentirci al sicuro. Spielberg voleva ottenere una divisione simile nel pubblico tra coloro che erano attratti da questo futuro senza omicidi o crimini gravi e coloro che erano immediatamente respinti dall'idea di una forza di polizia che poteva arrestare le persone prima che potessero commettere un crimine.

Tra le cose che più colpiscono l'immaginazione ci sono le strade verticali su cui le auto del futuro corrono in una sorta di dodgem ordinato ad alta velocità. Quanto di vero può esserci in queste sequenze?

Una volta concepita una città verticale intorno alla storica Washington DC, che si è sviluppata in aria in centri commerciali collegati orizzontalmente, dovevamo trovare un sistema di trasporto tridimensionale per servire questi centri commerciali. L'idea del sistema Maglev e dei veicoli che lo trasportano è nata dalla logica combinazione di diverse tendenze. L'attuale altezza degli edifici è limitata dal numero di ascensori necessari per servire il numero di piani (oltre una certa altezza, l'edificio non conterrebbe altro che vani ascensore); i nuovi progetti prevedono ascensori che possono viaggiare sia in orizzontale che in verticale. L'idea di un taxi personale che vi prelevi a comando e vi porti automaticamente dove volete in un sistema di trasporto controllato da computer - ci sono vari studi su questa idea per i sistemi autostradali. La vecchia scienza dei veicoli a elevazione magnetica che potrebbero viaggiare in modo economico ed efficiente su un cuscino d'aria - attualmente fattibile ma generalmente troppo costosa.

Abbiamo immaginato questa tecnologia non solo per spingere i veicoli, ma anche per attaccarli alle superfici verticali della strada. Nell'ambito di un futuro ecologicamente avanzato, abbiamo preso in considerazione le attuali tendenze verso i veicoli elettrici e a celle a combustibile a idrogeno, che sembrano molto probabili entro i prossimi cinquant'anni.

Ci piaceva anche l'idea che il veicolo diventasse un'estensione del vostro spazio vitale: quando non è in viaggio, diventa un divano e un centro di intrattenimento nel vostro salotto. Tuttavia, il nostro sistema Maglev, insieme alla scienza degli stessi Precog, sono probabilmente le idee più fantascientifiche del film, improbabili da realizzare entro il 2050.

Contrariamente a *Blade Runner*, in cui l'ambientazione era decisamente cupa, piovosa e di degrado, l'atmosfera di *Minority Report* è piuttosto luminosa, sotto un cielo color latte. Come mai c'è così tanta differenza, visto che gli effetti dannosi dell'inquinamento nelle nostre città (cieli plumbei, alta umidità, smog) sono già ben visibili?

Come designer, è stato piacevole sentirsi chiedere per una volta di non rappresentare un futuro alla "Blade Runner" e di avere invece la possibilità di guardare alla scienza e alla tecnologia nel modo più realistico possibile come fonte per il design del film. Ambientando gran parte del film in un ambiente pulito, ma seguendo poi il personaggio di Tom Cruise nelle profondità, il film mi ha permesso di esplorare un'enorme gamma di texture e una tavolozza di colori stratificata. Dal punto di vista narrativo, abbiamo anche scelto di seguire una strada più ottimistica, perché è di supporto alla storia. La sovrapposizione utopica comprendeva una società attenta all'ambiente.

Quanto Spielberg ha influenzato la sua visione del futuro?

La mia visione del futuro in MR è stata guidata sia dalla visione di Spielberg che da quella della sceneggiatura, che viene poi interpretata attraverso una ricerca approfondita e la collaborazione del mio team di progettazione. Il design e l'aspetto del film derivano in ultima analisi dalla direzione che diamo ai dettagli all'interno dei parametri stabiliti per la storia. Anche se le mie opinioni personali permeano ogni film che progetto, sono prima sublimati dalle esigenze della sceneggiatura.

Un architetto italiano dei primi del Novecento (Santelia) disegnò ed espose progetti per una città futura costruita su diversi livelli, anche se nessuno di questi progetti fu mai realizzato. Quanto siamo ancora lontani da questa possibilità e quali pregi e difetti potremmo avere di conseguenza?

Sono molto interessato alla visione futurista di città composte da diversi livelli. Per *Minority Report* abbiamo immaginato che la città futura di Washington DC fosse veramente tridimensionale, divisa in livelli stratificati che rappresentavano gerarchie sociali e architettoniche. Per prima cosa abbiamo guardato alla Washington DC contemporanea, che è regolata in modo da mantenere la sua "pelle" storica (anche quando gli edifici vengono abbattuti, il nuovo sviluppo deve essere attaccato alla facciata storica) e dove nessun edificio può essere costruito più alto del Campidoglio. Sembrava che questa zona non sarebbe cambiata e che molto probabilmente sarebbe stata la parte della città in cui i potenti politici e i vecchi ricchi avrebbero scelto di risiedere. Qui i residenti avrebbero avuto i soldi per permettersi di non essere pubblicizzati. Abbiamo studiato diverse tendenze architettoniche sia per quanto riguarda gli edifici sempre più alti, sia per quanto riguarda i collegamenti orizzontali tra gli edifici ai piani superiori.

Con l'esperimento PreCrime basato a Washington, sembrava ragionevole immaginare che la gente si sarebbe riversata nella nuova città sicura e che il rapido sviluppo sarebbe avvenuto al di fuori delle restrizioni urbanistiche della vecchia città. La nuova città Mall sarebbe stata il fulcro della parte più consumistica della società e dei nuovi ricchi e sarebbe diventata una rete architettonica di nodi di abitazioni, spazi di consumo, intrattenimento e lavoro. Il sistema Maglev e il tessuto aziendale sarebbero stati intrecciati principalmente in questo strato della città. Abbiamo immaginato che lo sviluppo della Mall City sorgesse sopra l'architettura esistente per lasciare dietro di sé (letteralmente) una città interna che avrebbe contenuto abitazioni a basso costo e la tecnologia più improvvisata, il luogo ideale per nascondersi dalla polizia e dai dispositivi di localizzazione dei consumatori.

Dal punto di vista architettonico, qual è la sua città ideale?

Per molti versi Los Angeles è la mia città ideale. Ha la reputazione di essere un disastro architettonico senza un centro apparente e con uno stile diverso in ogni direzione. È una città ibrida, composta da un centinaio di città di etnie diverse messe insieme, ma sembra essere più vibrante e più ricca di possibilità proprio per questo. Al contrario, le città europee in cui sono cresciuto mi sembrano ottuse e creativamente repressive. A Los Angeles tutto è possibile e il futuro è sempre dietro l'angolo.

È sempre più comune l'uso di immagini digitali per la scenografia. A parte il fatto che in generale è considerato molto più economico, pensa che, a causa dei progressi di questa tecnologia, ci sia il rischio reale che gli scenografi si trovino presto senza lavoro? La tecnologia digitale applicata alla scenografia consente una maggiore libertà nella manipolazione e nel morphing delle immagini. Cosa possiamo aspettarci dall'arte della scenografia nel prossimo futuro?

Non c'è pericolo che i designer di produzione si trovino senza lavoro. Il nostro compito di designer è sempre stato quello di rimanere all'avanguardia degli strumenti e della tecnologia e di utilizzarli al meglio. Alla fine, ogni progresso tecnico non fa altro che mettere a nostra disposizione strumenti più vari ed efficienti, e gli strumenti sono tutto ciò che sono. Il design puro è una cosa cerebrale e i designer diventeranno sempre più validi se rimarranno aperti e abbracceranno il cambiamento.

Per *Minority Report* abbiamo creato il primo reparto artistico digitale completamente integrato. È chiaro che un regista può fornire il feedback più utile quando gli vengono presentate le immagini più complete, e combinando le immagini digitali delle location con il lavoro di Photoshop, o sovrapponendo alle immagini 3D dei set un'arte digitale completamente renderizzata e illuminata, potevamo mostrare a Spielberg con estrema precisione gli ambienti che avrebbe girato, molto prima che venissero costruiti. Oltre ai modelli bianchi convenzionali, utilizziamo ampiamente il previz nel reparto artistico per consentire al regista di esplorare il set (incorporato nel previz dalle scenografie 3D), per popolarlo come storyboard 3D con le decisioni del regista sovrapposte, per utilizzarlo come strumento di pianificazione con l'analisi degli obiettivi specifici e del movimento della macchina da presa, e infine come parte dei dati che vanno al controllo del movimento e alle case di animazione e post. Abbiamo utilizzato tecniche di prototipazione rapida per far crescere prototipi di set, oggetti di scena, veicoli, ecc. per fornire a regista e troupe un modello completamente accurato di parti non ancora costruite. Gli stessi dati sono stati poi utilizzati per costruire le auto a grandezza naturale che sono state fuse da stampi tagliati a controllo numerico e anche per i vagoni Maglev virtuali costruiti in 3D dalla ILM per l'animazione della sequenza Maglev. Gli oggetti di scena non solo sono stati fusi da stampi tagliati digitalmente, ma è stato anche possibile utilizzare la prototipazione rapida per creare oggetti di scena unici durante la notte. Per poter funzionare, il reparto artistico digitale doveva essere collegato in rete, in modo che i progettisti potessero trasmettere e accedere a file digitali di grandi dimensioni e condividere una libreria comune di immagini che cresceva esponenzialmente con il progredire della progettazione del film. Le fotografie digitali delle location, le ricerche e gli storyboard sono stati archiviati nella libreria in rete che, oltre a essere una risorsa costante durante la produzione, è diventata la base del materiale per il DVD e il marketing del film.

Quanto sono importanti gli effetti digitali per la scenografia tradizionale?

La tecnologia digitale permette ai designer di progettare scenografie che fino a pochi anni fa non si sarebbero potute costruire. Ad esempio, in *Minority Report* la camera Precog è stata progettata interamente su una piattaforma di animazione 3D chiamata Maya. I file 3D sono stati poi inviati direttamente a un'azienda specializzata nel taglio della schiuma con teste di perforazione CNC controllate da computer. I pannelli completati sono stati rivestiti e fissati a un'intelaiatura anch'essa tagliata dagli stessi dati digitali, e il tutto è stato assemblato come un kit di pezzi sul set. Il set finale era un complesso intreccio di motivi a onda su una superficie composta che rappresentava una sorta di camera d'eco per le menti dei Precog e che non avrebbe potuto essere concepito, progettato o realizzato senza strumenti digitali. Siamo arrivati a un punto della progettazione cinematografica in cui non possiamo più emulare il mondo reale utilizzando strumenti di scenografia puramente tradizionali. Il modo in cui attualmente utilizzo gli scenografi si basa sull'integrazione tra coloro che hanno competenze tradizionali a matita/analogiche e i designer che utilizzano strumenti architettonici, di animazione e di modellazione 2D e 3D. Il cinema pone esigenze così diverse al processo di progettazione - potrebbe non esserci motivo di usare strumenti 3D per un film d'epoca o per un film con effetti minimi - e certamente continuerà a esserci un posto per gli scenografi tradizionali, in particolare per quelli che conoscono il linguaggio del 3D a sufficienza per interagire con esso.

Una domanda spinosa. Pensa che sia ancora possibile realizzare un film con un approccio tradizionale "hands-on", senza un uso eccessivo di effetti speciali?

Penso che molti film continueranno a essere realizzati con pochi o nessun effetto speciale: una buona storia, un buon regista e un buon cast sono le ragioni per cui la maggior parte di noi è entrata in questo campo, e sono gli elementi che continueranno a soddisfare il pubblico. Il design continuerà a essere il miglior lavoro nel cinema, con o senza la presenza di effetti speciali o visivi.

I film ricchi di effetti diventano così complessi per un designer che spesso si spendono troppe energie per gestire le complessità e non abbastanza per il puro design a sostegno del contenuto emotivo del film.

In un film ricco di effetti, l'unico modo per contrastare questa situazione è quello di acquisire sempre più familiarità con il linguaggio degli effetti, circondarsi di un team di progettazione che sia collegato in rete e sofisticato e lasciare la maggior parte del proprio tempo libero per la progettazione, senza perdere il controllo sulla progettazione del film nel suo complesso. Idealmente, come designer di produzione possiamo contribuire

a riportare tutti i film a cui lavoriamo alla qualità artigianale e alla cornice emotiva, concentrandoci sul supporto dell'aspetto dell'intero film ed evitando che la post-produzione e il design degli effetti si separino dall'aspetto generale del film.

Può dirci qualcosa sul progetto *Cat in the Hat* a cui sta attualmente lavorando?

Quando posso scegliere un nuovo film, cerco di scegliere un genere o un regista che mi dia l'opportunità di non ripetermi come designer. *Il Gatto col cappello* era doppiamente allettante: un film per bambini tratto da una fonte classica e l'opportunità di lavorare con uno dei più grandi scenografi, Bo Welch, alla sua prima regia. Per coloro che conoscono il Dr. Seuss, le sue storie sono molto concise, con uno stile di scrittura e illustrazione distinto che ha cresciuto i bambini negli Stati Uniti negli ultimi 50 anni. La sfida è stata quella di catturare l'essenza del libro senza copiare direttamente le illustrazioni e di creare un mondo incentrato sui bambini con una tavolozza e uno stile molto audaci. La narrazione si svolge in un solo giorno e in una geografia molto particolare. Per separare il Gatto da ciò che lo circonda e mantenere una semplicità grafica, abbiamo eliminato dalla tavolozza il rosso, il bianco e il nero (tranne che nei colori del Gatto). Per evitare i cliché dei film per bambini, abbiamo anche eliminato i colori primari e pastello.

L'architettura e la scenografia si basano su disegni di bambini realizzati in modo architettonico. Abbiamo costruito un quartiere suburbano di 22 case in un pascolo irriguo e due isolati di una piccola città con gigantesche icone scultoree come insegne. La maggior parte del film si svolge all'interno di una casa con un interno due volte più grande dell'esterno, che alla fine del film si trasforma in un'enorme versione organica della sua architettura originale. Per progettare il film abbiamo utilizzato una versione sviluppata del reparto artistico digitale: scenografi tradizionali che passano a progettisti 3D collegati in rete, concept artist esperti di animazione che lavorano a partire dal 3D, previz interni di tutti i principali set e sequenze VFX, la tavolozza di progettazione collegata in rete dall'arte alla scenografia e agli oggetti di scena, alla costruzione, alla pittura e agli scultori, alla fotografia (Emmanuel Lubezki, straordinario), ai costumi (Rita Ryack, una gioia con cui lavorare), ai VFX, all'editoriale e ora alle divisioni marketing e giochi interattivi di Universal/ Dreamworks/ Imagine. È una buona sceneggiatura con un'ottima troupe e molto divertente.

Con quale regista vorrebbe lavorare in particolare?

Qualsiasi regista con intelligenza e gusto che spinga se stesso e la sua troupe a fare un lavoro che superi il suo meglio. Sono stato straordinariamente fortunato a lavorare con i registi che ho avuto.

Se ne avesse avuto l'opportunità, per quale film del passato le sarebbe piaciuto progettare le scenografie e per quale motivo? I film del passato che mi hanno più influenzato - *Andrei Rublev*, *My Name is Ivan*, *Stalker*, *La conversazione*, *Il conformista*... - sono così vicini alla perfezione da essere perfetti. - sono così vicini alla perfezione da essere completamente ispirati, e non vorrei cambiare nulla. I film che aspiro a progettare non sono ancora stati realizzati.

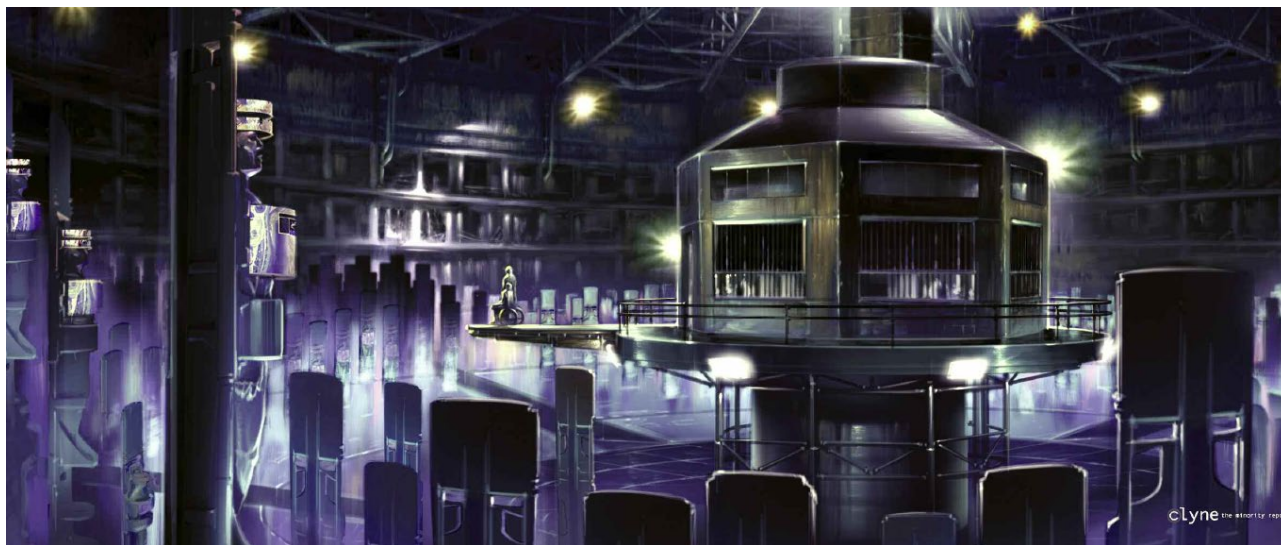
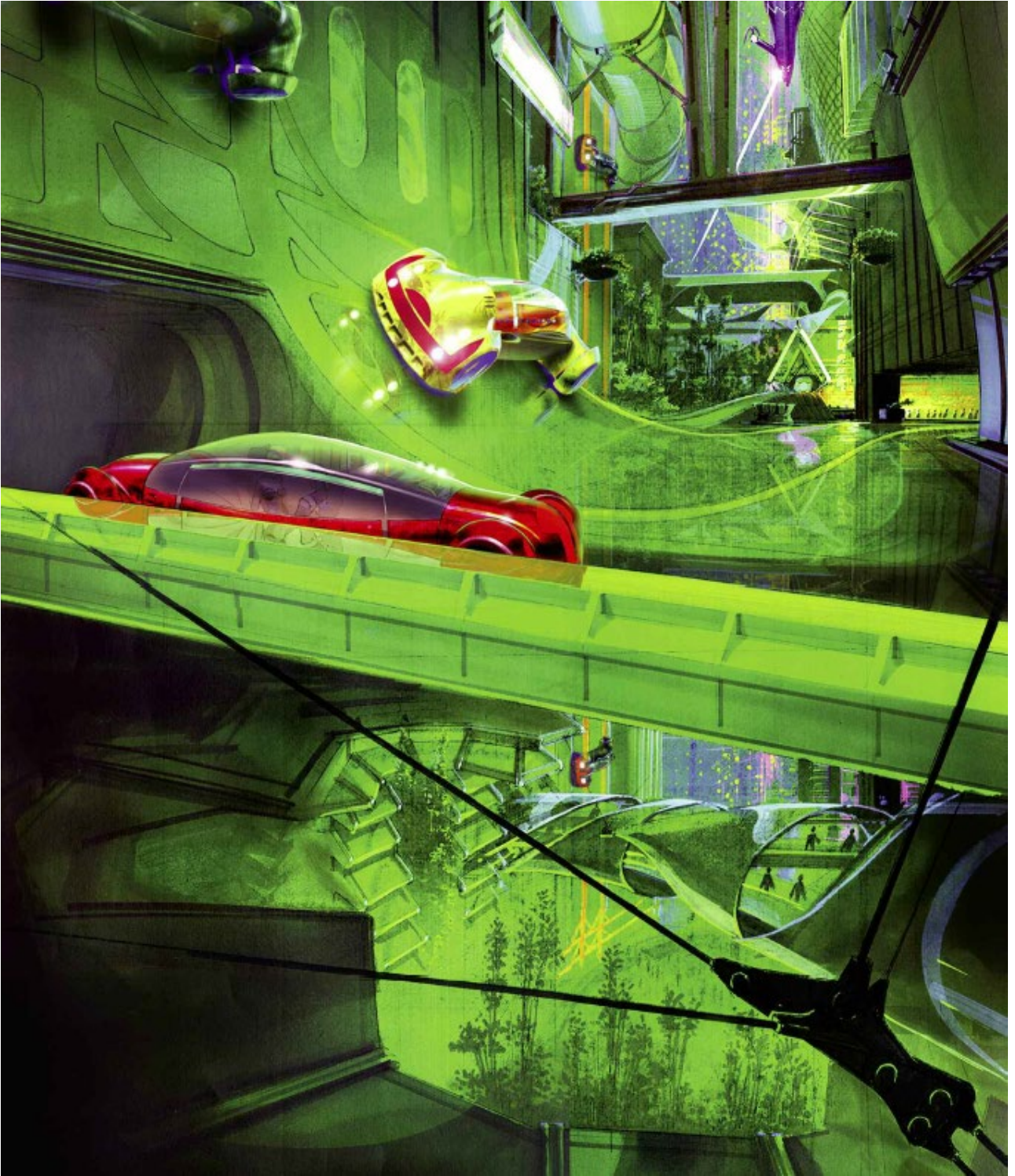


Illustration: James Clyne



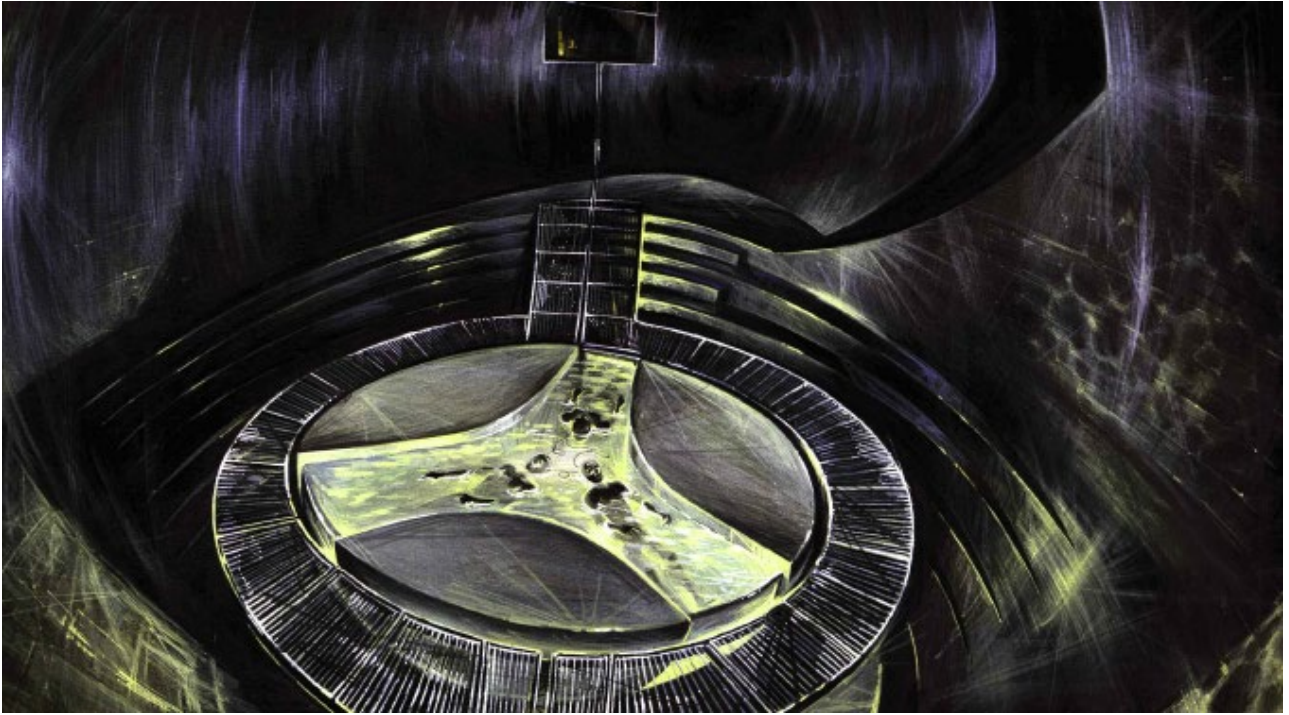


Illustration: Rick Buoen



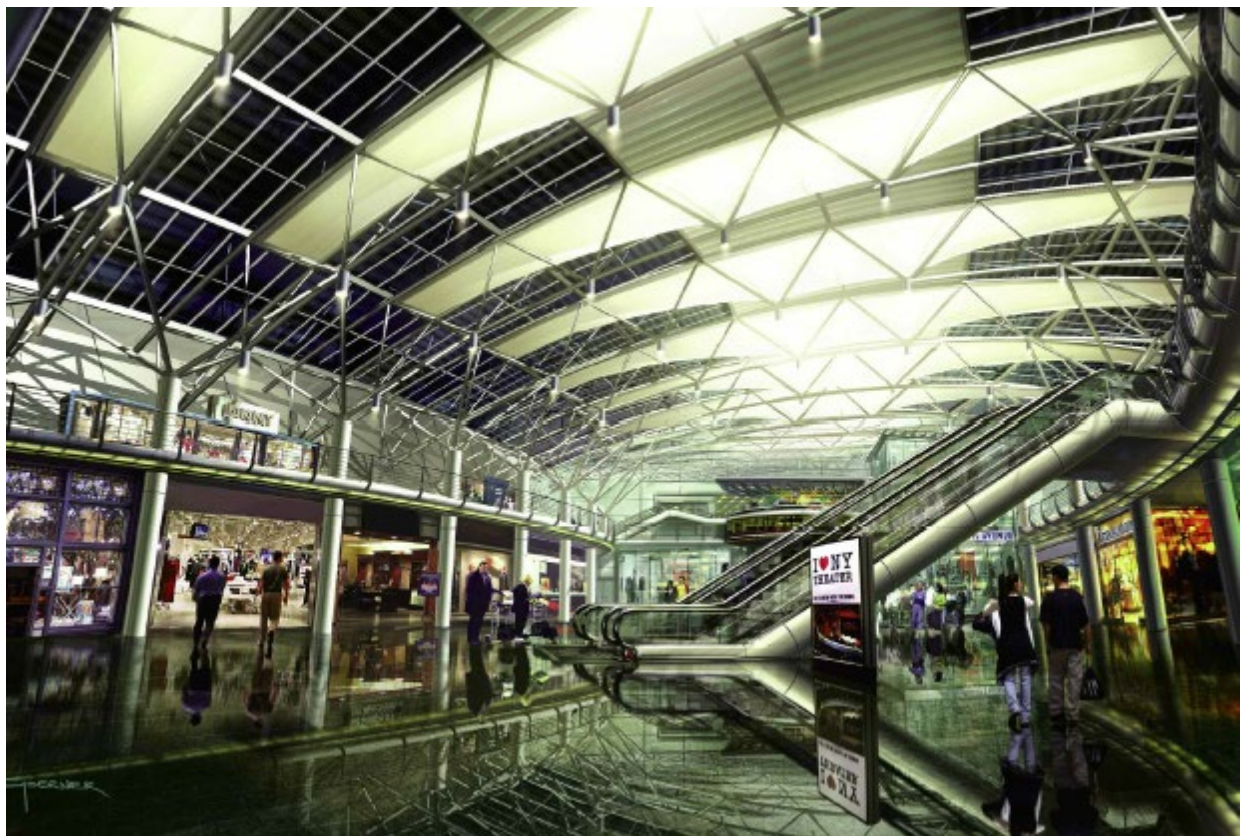
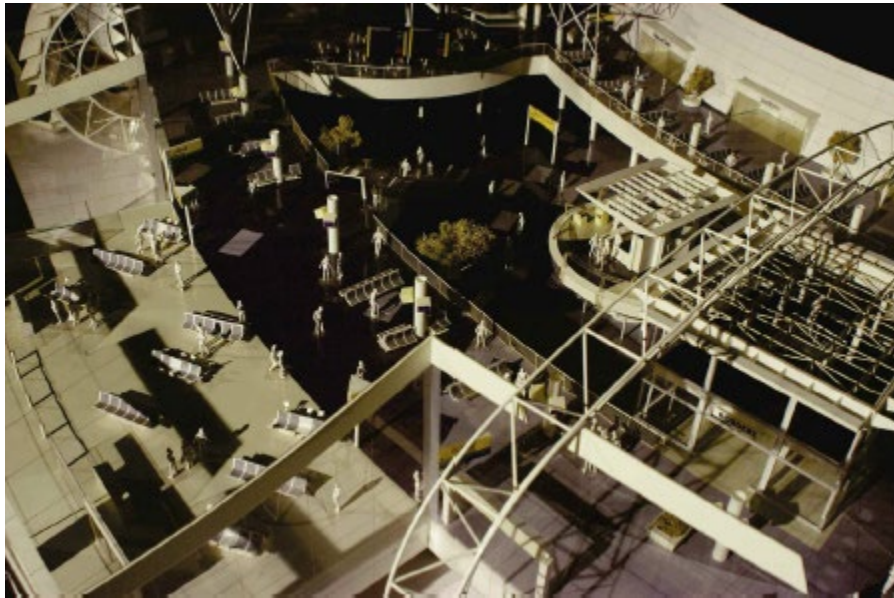
Photo: David James

© The Scenographer 2002

CONVERSAZIONE CON ALEX MCDOWELL

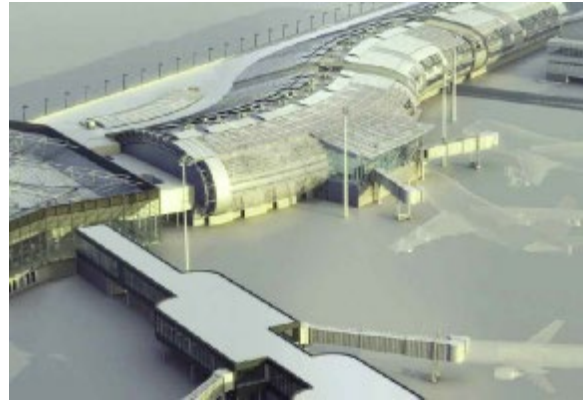
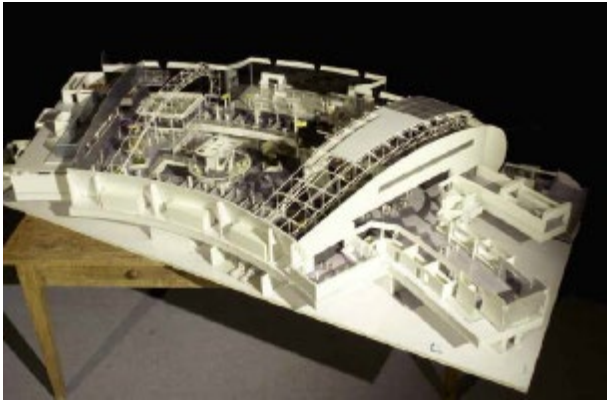
a cura di Bill Desovitz

THE TERMINAL



Quando Steven Spielberg ha chiesto ad Alex McDowell di passare da *Il gatto nel cappello* a *The Terminal*, il lungimirante production designer e fenomeno della previsualizzazione ha colto al volo l'occasione di progettare un unico set per quasi tutto il film. Non solo McDowell era entusiasta di questa sfida, ma anche in quanto nativo della Malesia ed emigrato negli Stati Uniti da Londra, era istintivamente attratto dalla storia di un visitatore dell'Europa orientale (interpretato da Tom Hanks) bloccato all'aeroporto internazionale JFK. McDowell, che ha già collaborato con Spielberg in *Minority Report* e sta attualmente lavorando con Tim Burton in *Charlie e la fabbrica di cioccolato*, ha parlato del design unico in 3D e della costruzione dell'enorme

Terminal ambientato all'interno di un hangar aeroportuale a Palmdale, in California, con l'obiettivo di farci credere di essere in un vero aeroporto.



Modellino dell'aeroporto e Modello 3D di un immaginario terminal aeroportuale esterno.

La cosa di cui si è più consapevoli guardando il film è che il *Terminal* è un personaggio vitale, che dà accesso a livelli nascosti, infrastrutture nascoste e diversi strati sociali di viaggiatori e lavoratori. Eppure, si crede davvero di essere in un vero aeroporto. Com'è stato lavorare in un unico spazio per quasi tutto il film?

Per certi versi è come progettare un film sull'astronave, quando i personaggi trascorrono l'intero film in un unico ambiente. È un'idea attraente per un designer: invece di saltare da una parte all'altra dal punto di vista stilistico, si ha la possibilità di immergersi davvero in un unico spazio coerente. L'aspetto interessante per me è stato che le linee generali del progetto sono arrivate molto rapidamente, perché concettualmente è relativamente facile farsi venire in mente il tipo di architettura aeroportuale che la storia richiede. Più difficile è stata la logistica della costruzione fisica di un'architettura a questa scala e con questo grado di realismo.

La ricerca necessaria è stata molto più attenta a capire come il flusso visibile di un aeroporto si interseca con la struttura nascosta che lo guida e lo sostiene, piuttosto che all'aspetto dello spazio fisico.

Il compito era poi quello di prendere la realtà di quella struttura e trasformarla in una finzione credibile che permettesse a quella che è essenzialmente una favola di funzionare in uno spazio pubblico fragile e riconoscibile come il terminal.

Il set del *Terminal* e i suoi satelliti (l'appartamento di Viktor Navorski, gli uffici della Dogana e della Protezione delle Frontiere, la Sala Arrivi e le aree di lavoro dell'aeroporto) dovevano funzionare su più livelli. È stato molto coinvolgente progettare una scenografia che gioca come uno dei personaggi chiave. Non solo stavamo scardinando gli strati di un gigantesco spazio sociale e mostrando al pubblico la complessa struttura in cui deve muoversi il personaggio di Tom Hank, Viktor, ma Steven Spielberg voleva anche che lo spazio funzionasse metaforicamente. Quando Viktor arriva nel nostro JFK immaginario, incontra un microcosmo della città e sembra che non potrà mai metterci piede. E che a sua volta diventa un microcosmo degli Stati Uniti.

Abbiamo progettato il set del Main Concourse in modo che avesse le caratteristiche di una città. Ha strade e incroci che ospitano i negozi al dettaglio, un'area di ristoro con una gamma artificialmente diversificata di "ristoranti" etnici, parchi e aree gioco, spazi per gallerie e musei, mappe e cartelli. È un ambiente completo che provvede ai suoi abitanti temporanei nello stesso modo superficiale in cui potrebbe farlo un centro commerciale occidentale. Lo spazio è anche simbolico del Paese, in quanto trasporta uno strato socio-politico dal livello superiore della Prima Classe attraverso la burocrazia politica dell'amministrazione aeroportuale e della sicurezza, la classe dei consumatori dei viaggiatori e i lavoratori che servono nei negozi, puliscono e danno da mangiare, e lavorano nei livelli inferiori occupandosi dei bagagli e della preparazione del cibo.

Partendo da Viktor come metafora, come avete progettato e costruito un terminal aeroportuale internazionale di finzione in un ambiente post 11 settembre?

È stato interessante che alcuni dei membri principali della troupe abbiano avuto esperienze di ingresso negli Stati Uniti come visitatori stranieri: Janusz Kaminski, Sergio Mimica e io abbiamo avuto reazioni simili, credo, nel visitare i meccanismi interni dei vari aeroporti che abbiamo visitato. Abbiamo trascorso molte settimane ad addentrarci nel sistema che gestisce un aeroporto contemporaneo, e questo ci ha inevitabilmente portato ad esplorare a fondo i sistemi di sicurezza nazionale, mettendoci in stretto contatto con le agenzie Customs and Border Protection e Homeland Security. Queste agenzie, insieme alle società private che gestiscono

l'amministrazione e la sicurezza dell'aeroporto, ci hanno portato nella "tana di conigli" che si cela dietro la facciata dell'aeroporto visibile ai viaggiatori e ci hanno fornito le informazioni necessarie per tessere una burocrazia credibile intorno a Viktor Navorski.

Era evidente che dopo l'11 settembre erano stati o sono in corso diversi cambiamenti che hanno reso necessario aggiornare la storia originariamente sceneggiata. Anche se non ne sono pienamente consapevoli, i passeggeri e il pubblico di oggi si stanno abituando a un sistema radicalmente diverso da quello precedente all'11 settembre. Ci si rende conto che un aeroporto è una macchina per processare ed espellere i viaggiatori, sia in entrata che in uscita dal sistema. È progettato per ottenere il massimo flusso mantenendo livelli di sicurezza accettabili. E poiché deve essere finanziato, è anche progettato per capitalizzare il mercato vincolato, anche se a breve termine. Ad esempio, con i tempi di attesa molto più lunghi negli aeroporti dopo l'11 settembre, gli aeroporti europei stanno istituendo un sistema di cartelli che indicano con precisione ai passeggeri quanto tempo ci vorrà per arrivare al loro gate, in modo che rimangano più a lungo nelle aree commerciali. La nostra sfida è stata quindi quella di creare il corpo visibile della macchina, di rivelarne sia la facciata che il funzionamento interno e, allo stesso tempo, di creare una cornice narrativa per il nostro personaggio Viktor Navorski.

Poiché Spielberg ha trattato il set come una location e ha abbandonato l'uso degli storyboard, come avete fatto a dargli la completa libertà di concentrarsi sul dramma senza preoccuparsi delle inquadrature con effetti visivi?

Poiché questa sceneggiatura era un'opera drammatica priva di effetti visibili, è stato necessario impostare il processo di progettazione in modo da consentire a Spielberg la libertà che avrebbe potuto avere se avesse girato questo dramma interamente sul posto, senza restrizioni di spazio o di visuale. Poiché le riprese si sono svolte in un unico spazio, abbiamo potuto utilizzare il budget di progettazione per racchiudere completamente il set. Con un soffitto completo, un set a 360° e un fondale dipinto all'esterno del grande muro di vetro del cancello di partenza, non c'era nessun posto dove la telecamera non potesse andare. In effetti, una volta iniziate le riprese principali, le riprese quotidiane sono diventate piuttosto banali perché c'era poco da cambiare e l'intera gamma di luci era controllata da un computer. Abbiamo ottenuto questo spazio altamente filmabile prevedendo ampiamente gli interni fin dalla prima fase di progettazione. In questo modo, invece di girare sequenze specifiche, Spielberg ha potuto abitare completamente il set virtuale con ampi movimenti che non rappresentavano tanto delle telecamere specifiche quanto un modo per esplorare lo spazio. La lunghezza, l'ampiezza e la profondità del set sono state determinate da un attento esame del modello previsionale 3D e di un dettagliato modello bianco in scala. Ma una delle decisioni più importanti è stata quella presa in collaborazione con l'AD, il produttore e i supervisor dei VFX: montare una tela dipinta lunga 600 metri all'esterno delle finestre del gate di partenza, che avrebbe sostituito in larga misura la necessità del blue screen. L'immagine è stata accuratamente assemblata utilizzando una combinazione di immagini reali e di finzione in 3D, e distorta al computer per compensare la curvatura del fondale. Per questo motivo, Spielberg ha potuto evitare di impegnarsi in riprese in VFX per le vedute della pista e, di fatto, ha sostituito pochissime delle riprese finali con compositi o animazioni 3D.

Può spiegare meglio il ruolo unico del previs come set virtuale.

In *The Terminal*, siamo stati in grado di utilizzare la natura altamente adattabile di previs in un modo unico. Piuttosto che usarlo per pianificare sequenze di storyboard o di effetti visivi, abbiamo usato il previs per permettere a Spielberg e alle chiavi di abitare ed esplorare virtualmente il vasto spazio, molto prima che fosse costruito. Abbiamo anche portato la risoluzione dalla consueta esplorazione virtuale a bassa risoluzione di inquadrature, scene e movimenti di camera a un modello 3D ad altissima risoluzione dell'esterno fittizio del Terminal, che è stato utilizzato dalle case di VFX come base per i loro matte painting e l'animazione. Anche l'illuminazione è un elemento chiave, dalle luci verdi fluorescenti per le aree di servizio alla luce calda e discreta per l'area lounge della prima classe al livello superiore. Deve essere stata una collaborazione piuttosto singolare quella tra Kaminski e il direttore della fotografia David Devlin. Una delle funzioni essenziali di qualsiasi set cinematografico è quella di riflettere e assorbire la luce. Lavorando a stretto contatto con Janusz Kaminski e il suo gaffer David Devlin, siamo stati in grado di creare un set che non solo rispondeva all'illuminazione (con superfici riflettenti di vetro delle vetrine e pavimenti in marmo lucido che aumentavano ulteriormente le dimensioni del set) ma era anche un gigantesco strumento di illuminazione, che conteneva quasi tutta l'illuminazione necessaria, sia diurna che artificiale, all'interno della sua struttura. È stato possibile integrare l'intero schema di illuminazione nel tessuto del set solo perché Janusz e David hanno partecipato attivamente alla fase iniziale della progettazione.

È stata la collaborazione più complessa, ma completa e piacevole che abbia mai sperimentato con il direttore della fotografia e con il suo assistente. La storia si svolge nell'arco di 11 mesi e richiedeva un'illuminazione diurna e notturna in tutte le stagioni. Il fondale dipinto poteva essere illuminato frontalmente e in controluce, ed è stato arricchito da migliaia di luci in miniatura attaccate all'architettura dipinta e alle passerelle dal team di David Devlin. Le capriate del tetto contenevano luci artificiali avvolte in "calze" di tessuto che illuminavano il set di notte; le diverse parti dell'aeroporto interno, che si trattasse di un set o di una location, erano codificate in base alla temperatura delle fonti pratiche; e l'acciaio del tetto del set portava le quaranta luci Soft Sun da 100k che fornivano al set la fonte di luce naturale attraverso il soffitto trasparente.

Sembra che il processo rappresenti un'importante tendenza ad abbattere le barriere tra pre-produzione, produzione e post-produzione.

Con la crescente integrazione della tecnologia digitale nel nostro processo, il sottoprodotto più interessante è che il reparto artistico è diventato l'hub centralizzato delle informazioni visive per l'intera produzione. Quando i dati provenienti da qualsiasi fonte passano attraverso il reparto artistico, vengono archiviati e l'archivio diventa una biblioteca di immagini di ricerca, location digitali, concept art in 2D, design dei costumi, scenografie in 3D, animazione, oggetti di scena in 3D e filmati previsionali, accessibili a tutti i reparti, in pre-produzione, produzione e post-produzione. Più dati vengono memorizzati, meno devono essere replicati e ricreati in ogni fase della produzione, come poteva accadere nell'era pre-digitale, e maggiore è la coerenza visiva del film finale. La chiave di tutto questo è che gli stessi strumenti digitali vengono ora utilizzati nella progettazione pre-produzione e nella CGI post-produzione. Ciò costituisce un forte filo conduttore che chiude la vecchia separazione tradizionale tra pre-produzione e post-produzione, accentuata dall'avvento delle case di produzione CGI. La previsualizzazione dell'animazione 3D e l'uso del 3D nella scenografia forniscono informazioni approfondite e accurate a tutti i mestieri del cinema molto prima che i set siano costruiti o gli oggetti di scena siano realizzati. In *The Terminal* avevamo un set completamente realizzato, derivato direttamente dalla scenografia 3D e costruito in previsualizzazione prima che i fornitori di VFX iniziassero a lavorare. Siamo stati in grado di fornire modelli architettonici 3D altamente dettagliati dell'esterno dell'aeroporto fittizio che sono stati prodotti dal reparto artistico previsionale e collegati direttamente al progetto architettonico degli interni, offrendo un livello di accuratezza e di connessione con il set fisico che una casa di VFX avrebbe trovato molto difficile da realizzare in post isolamento. Abbiamo anche utilizzato lo stesso modello 3D come base per una pittura matte digitale realizzata dall'artista matte digitale Robert Stromberg, che, a sua volta, è diventata la base del fondale dipinto di 180 metri per 15 metri. Essendo derivato dalla stessa fonte dei dipinti matte digitali finali, il fondale si è legato perfettamente alle viste composte dalle finestre del gate di partenza.

© The Scenographer 2004

DECOSTRUIRE WATCHMEN CON ALEX MCDOWELL

Per anni si è detto che *Watchmen* non era filmabile. Dopo tutto, la graphic novel di Alan Moore e del disegnatore Dave Gibbons è la migliore e più influente mai creata: una decostruzione multistrato e selvaggiamente sovversiva del supereroe come psicotico, con abbastanza politica e riferimenti culturali pop da far girare la testa. Ma questo non ha impedito a Zack Snyder, regista di *300*, di tuffarsi a capofitto insieme al production designer Alex McDowell per dare vita al film sul grande schermo, aggiungendo i propri strati di complessità culturale pop e rimanendo al contempo fedele alla tavolozza di colori unica della graphic novel, con i secondi dominati dal viola.

Watchmen è ambientato in un'America alternativa del 1985 in cui i supereroi in costume fanno parte del tessuto della società quotidiana e l'Orologio del Giorno del Giudizio, che segna la tensione della Guerra Fredda con l'Unione Sovietica, si avvicina alla mezzanotte.

Il Dr. Manhattan (Billy Crudup), Rorschach (Jackie Earle Haley), il Comico (Jeffrey Dean Morgan), Silk Spectre II (Malin Akerman), Gufo Notturmo II (Dan Dreier) e Ozymandias (Matthew Goode) compongono la legione che combatte il crimine e che da tempo si è ritirata, ma che ora è coinvolta in un bizzarro mistero per salvare il mondo dall'annientamento nucleare.

Watchmen è l'adattamento perfetto per McDowell (*Fight Club*, *Minority Report*, *Charlie e la fabbrica di cioccolato*), che ha una passione per il surreale e il sovversivo. Quindi era decisamente nel suo elemento con il look kitsch e la meditazione mistica sul tempo e lo spazio, il bene e il male e la natura dell'esistenza.

"*Watchmen* è una questione di dettagli... si tratta di telescopizzare il tempo", insiste McDowell. "Lo strumento editoriale è il modo di trasformare la graphic novel in film; si possono trasmettere così tante informazioni in modo parallelo, e abbiamo affrontato il design in questo modo. Quindi, l'idea di poter inserire questi fili e di poter inserire le cose in un tempo parallelo si è rivelata davvero vincente".

Ma *Watchmen* è un film tradizionale sotto molti aspetti, anche se McDowell ha potuto utilizzare il suo caratteristico flusso di lavoro digitale non lineare per una maggiore efficienza. "C'erano molti, molti più set di quanti ne abbia mai costruiti in un film, a causa di tutte le stratificazioni di tempo e spazio che abbiamo dovuto gestire", aggiunge.

E come architetto della 5D: The Immersive Design Conference (la 5D|09 si terrà dall'1 al 3 ottobre presso la California State University Long Beach), McDowell non avrebbe potuto trovare un'esperienza più coinvolgente di *Watchmen* con il suo approccio stratificato. Cominciamo con l'approccio al design.

Questo non è assolutamente un 300. Non credo che Zack si sia mai posto il problema di fare un altro 300. In un certo senso, ha usato la tecnologia del green screen in 300 perché era opportuna e appropriata per quel mondo. La decisione che abbiamo preso nel primo incontro con Zack, la traduzione che dovevate fare per questa graphic novel, è stata quella di iniettare questo tipo di realismo grintoso nella narrazione. Non si trattava di un mondo pulito. Ma era il mondo sporco in cui viviamo che si stava svolgendo. Doveva quindi essere radicato in una realtà in cui si potesse credere che questi supereroi potessero esistere.

Qual è stata l'influenza?

Taxi Driver. È lì che siamo arrivati: era appropriato per il periodo, era appropriato per lo spessore politico e per il mix di cultura pop. Per me era un riferimento visivo, e quella era la New York che volevamo rappresentare. Anche se *Taxi Driver* è stato girato sul posto, l'occhio stilistico di Martin Scorsese applicato a quella New York è stato un passo nella giusta direzione per noi. Prendiamo tutta la sporcizia sostanziale della New York di quel periodo, il degrado, la disfunzione, il collasso della società che la New York degli anni '80 rappresentava. Così abbiamo messo insieme questi due mezzi - la graphic novel e il cinema - l'uno contro l'altro. Quindi, in termini tecnici, è stato scomposto come un qualsiasi film tradizionale degli ultimi 20 anni, in cui si ha a disposizione la computer grafica per i miglioramenti, per l'estensione del set, per il Dottor Manhattan (che è un personaggio interamente in computer grafica, catturato dalla performance) e per Marte. Ma tutto ciò che potevamo fare per contenere l'azione all'interno di un'inquadratura dal vivo, l'avremmo fatto. Così abbiamo costruito la nostra New York dalle fondamenta a Vancouver, in un lotto posteriore che era un vecchio mulino: tre isolati, ma abbiamo costruito solo due piani.

In un certo senso assomiglia alla fotografia del set di King Kong, dove abbiamo costruito quanto bastava per contenere il 60% dell'azione. E in questo film c'erano più set di tutti quelli a cui ho lavorato, circa 200. Avevamo un pezzo di luna di 20 metri quadrati e un pezzo di Marte di 60 metri quadrati e questo tipo di cose che erano set in camera con un sacco di green screen intorno. Solo la sequenza dei titoli di testa, che va dal 1939 al 1985, contiene 50 set. È davvero una quantità pazzesca di strati.

Parliamo della tavolozza dei colori. Sì, il blu solo per il Dr. Manhattan. Rosso per il sangue. Giallo per le faccine. E poi la nostra scala di grigi era tutta viola, quindi il nero era viola scuro e il grigio viola chiaro. Era il colore di compensazione per tutto, quindi nella prigione, per esempio, abbiamo colorato tutto in toni viola con le camicie grigie dei prigionieri. Ho lavorato a stretto contatto con il [costumista] Michael Wilkinson per allineare le nostre palette. Così il nostro mondo carcerario aveva un pavimento viola per accompagnare le camicie grigie dai toni viola. Per me questa era la miscela: il colore tiene sempre presente al pubblico che si tratta dell'universo di *Watchmen*. Ma la sporcizia, la grinta e la grana di tutte le superfici permettono a questi personaggi altamente stilizzati di essere letteralmente radicati in questo mondo.

Qual è stato il mandato di Zack Snyder?

Per Zack era davvero importante centrare le 30 immagini che i fan portano con sé dalla graphic novel. E per lui stesso: sapere che quei grandi momenti sarebbero stati rispettati. Ma abbiamo apportato alcuni cambiamenti importanti nei fili che li separano. Uno degli enormi contributi di Zack, che sarà evidente quando guarderete il film, è che ci sono strati e strati di riferimenti alla cultura pop sopra il riferimento a *Watchmen* e sopra i riferimenti alla cultura pop già incorporati in *Watchmen*. Perché abbiamo il senno di poi di 20 anni e la consapevolezza che *Apocalypse Now* è radicato nella coscienza del pubblico e quindi se si vuole suonare "La

cavalcata delle valchirie" sul Vietnam, si aggiunge un altro strato di riferimenti che ci mette in un altro spazio. E nella scena della War Room tra Nixon e Kissinger nella graphic novel, non c'era alcun riferimento al Dottor Stranamore, anche se stavano pensando al Dottor Stranamore. Ebbene, noi facciamo direttamente riferimento al Dottor Stranamore. In sostanza, stiamo dicendo che questa cosa rappresenta il Dottor Stranamore e che questa cosa è realmente accaduta (in questa realtà alternativa). Quindi vi diamo questo colpo di scena e vi diamo un pezzo di questo filmato d'archivio di Nixon e Kissinger nel set del Dottor Stranamore, che Stanley Kubrick ha effettivamente rubato dalla realtà. In un certo senso, lei ha il permesso di riscrivere la storia con Watchmen.

Quali spunti culturali ha apportato?

L'uomo che cadde sulla Terra è stato un riferimento che ho portato perché adoro quel film. Ma anche Zack ha detto che il Dottor Manhattan e Laurie (Silk Spectre I) sono i David Bowie de L'uomo che cadde sulla Terra, perché provengono da un'altra esistenza e sono totalmente fuori luogo come se stessi. Così abbiamo preso l'idea della stanza del ping pong e l'abbiamo copiata esattamente all'interno del laboratorio del Dottor Manhattan, con un murale di alberi, erba sintetica e foglie per terra, che contiene anche il libro immaginario de L'uomo che cadde sulla Terra su un tavolino, L'arte della poesia. Purtroppo è stato tagliato dal film. Ma spero che sia presente nel director's cut del DVD.

Parliamo del design di Marte.

Marte è stato uno dei set che non si è spinto abbastanza in là in termini di design. Era la rappresentazione di qualcosa di interessante, ma non sembrava così interessante nella graphic novel. Abbiamo preso l'idea di un orologio quantico che va dall'orologio da polso del Dr. Manhattan a quello in termini di riferimenti al tempo. E poi, sapendo che sta trattando a livello quantistico e alterando le molecole a piacimento, queste cose hanno qualità piuttosto magiche, queste gigantesche lastre di vetro che lanciano nuvole di polvere nel paesaggio di Marte. Possono anche intersecarsi perfettamente tra loro. Così Darren Gilford, che è un designer di produzione di Tron 2, è salito a bordo come illustratore per circa un mese e noi due abbiamo collaborato al design di questo orologio quantistico.

© The Scenographer 2009.