LUNGHINI IN 3D

DI MARIO VERGER

Si intitola MEM-MOON ENERGY MACHINES (Macchine ad energia lunare), il pilota del primo lungometraggio in 3D del regista d'animazione Daniele Lunghini

"Il percorso di **MEM**, il mio primo progetto di lungometraggio completamente realizzato in grafica 3D è radicalmente diverso dai lavori sin qui effettuati.
Intanto c'è uno studio dei personaggi che sin ora non ho dovuto mai affrontare, visto che tutto era su un piano o di realismo o di rappresentazione grafica molto estrema.

Stavolta invece c'è da costruire un mondo nuovo, creare uno stile grafico che non sia realistico, ma sia verosimile. Che non sfoci nell'ultra realistico alla *Final Fantasy*", ha affermato recentemente il regista Daniele Lunghini, 37 anni, considerato dagli appassionati del settore animazione uno dei nomi più importanti a livello internazionale. **MEM** precisamente **MOON ENERGY MACHINES (Macchine ad energia lunare)** è ambientato nel 1848, tra il Giappone, l'Italia e la Scozia. La caratterizzazione del film è alla "Marvel". I personaggi iperrealistici sono ideati con alcuni particolari leggermente caratterizzanti.

Vedere in faccia i personaggi e dire: certo, non sono reali, ma c'è sempre un particolare che li rende "fantastici". Il periodo storico è preciso, gli eventi sono tutti veri, la ricerca iconografica è approfondita (e lo sarà sempre di più, quando partirà la produzione vera e propria). "In questo contesto mi piaceva creare un mondo che fosse credibile, ma che desse anche soddisfazione alla voglia di fantasia dello spettatore, proiettandolo attraverso fatti che sono in un contesto che è parte della nostra storia, contesto che è storicamente provato. A parte, ovviamente, la storia che andrò a raccontare", aggiunge Lunghini, che si ricorderà per **Le foto dello scandalo**, che ha raccolto una nutritissima schiera di premi nei festival di tutto il mondo dagli USA al Giappone, da Zurigo fino, sembra un sogno, alla Montecarlo di Imagina.
"Dopo aver ideato la storia con i personaggi e le rispettive ambientazioni, ho definito uno storyboard", racconta il regista, "La cosa mi è apparsa subito quasi impossibile vista la particolare tecnica utilizzata in questo corto. Ho quindi "scritto" lo storyboard, cioè nessuna immagine ma solo una spiegazione a parole di quello che la macchina doveva fare e cosa inquadrava, dove andare e come muoversi."



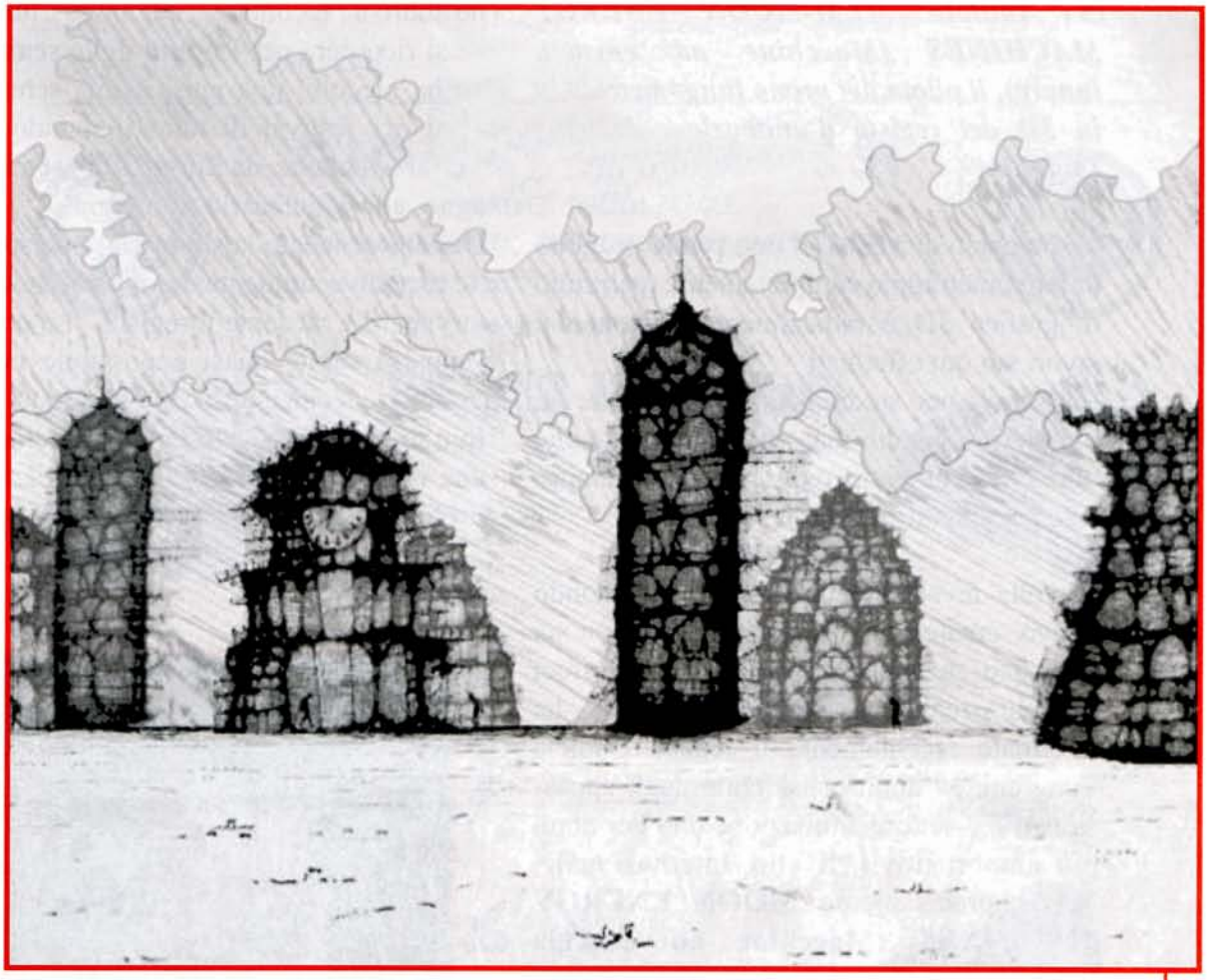
Questo, sia detto per inciso, era il metodo del primo cinema, da quello americano, a quello europeo fino al cinema sovietico. E' curioso come i corsi ed i ricorsi di vichiana memoria, si adattino a tutti i campi, non escluso quello cinematografico. Ma torniamo a Lunghini: "Naturalmente Diego [il modellatore Diego Zuelli N.d'A.] ha molto aggiustato i movimenti, rendendoli morbidi

e molto spesso cambiandoli per esigenze tecniche o semplici sue preferenze visive, sulle quali ci siamo spesso trovati d'accordo. Per i personaggi abbiamo lavorato in questo modo: abbiamo fatto fotografie di noi stessi e amici. Poi abbiamo creato dei volti 3D che si avvicinassero alle nostre fattezze. Su questi visi neutri abbiamo applicato, ritoccati, i nostri ritratti fotografici, in modo da creare una texture la più realistica possibile. Una volta applicata questa "mappa" direttamente sul viso, lo abbiamo poi rimodellato in modo da rendere il tutto il più coerente possibile.

Fatto questo abbiamo cominciato a realizzare le scenografie. Per ricostruire i palazzi di una città come New York è stata necessario un minimo di ricerca storica. Inoltre abbiamo realizzato auto dell'epoca e cercato di inserire alcuni oggetti (manifesti, mobili etc.) dell'epoca. Gli scenari erano veri set, anche nel senso che erano separati tra di loro: ogni set più o meno consisteva in un file, questo è risultato un piccolo problema risolto con dissolvenze nascoste o tendine che introducevano alla scena seguente.

A questo punto si è cominciato a posizionare tutti gli oggetti nelle varie e scene. Qui c'è stato uno dei lavori più delicati: il posizionamento delle luci.

Diego ha lavorato non solo sull'aggiunta di luce ma perfino su "detrattori di luce", come se fosse l'inquadratura fosse un vero e proprio quadro, quindi aggiungendo e togliendo luminosità."



Littlenumba

Quando si comincia a giocare con la luce, come sanno tutti i direttori di fotografia del mondo, si entra in una dimensione magica, quasi demiurgica. Il dare luce è una prerogativa divina: non ci si può sottrarre al fascino di una forma di creatività che attinge al divino. Nel 3D questa sensazione è persino più potente che non nella fotografia cinematografica, poichè i cambiamenti di illuminazione si vedono in tempo reale (o quasi) sullo schermo di un computer, senza la necessità di muovere fisicamente enormi proiettori. Questa relativa facilità nella sperimentazione con la luce in 3D porta gli anglosassoni a chiamare gli operatori 3D "3D artists", equiparandoli ai pittori, che

scelgono dove inserire il taglio di luce (e le conseguenti ombre) nel proprio quadro). E' famoso, a proposito di pittori e di "frenesia da posizionamento luce" l'aneddoto su Caravaggio e la sua padrona di casa. Si racconta che il povero Caravaggio fu denunciato dalla sua padrona di casa perchè, nel tentativo di trovare il miglior taglio possibile di luce per un suo quadro, si spinse fino a praticare uno squarcio nel soffitto, cosìche il sole potesse illuminare direttamente la tela, piovendo sulle figure nel modo in cui egli avrebbe voluto fissare il raggio con i pennelli. Lunghini: "E quindi abbiamo cominciato a muovere la telecamera. Diego ha fatto un lavoro egregio nel rendere tutti i movimenti fluidi, cosa tutt'altro che facile pur trattandosi di una telecamera virtuale. Spesso si pensa che quello che avviene in una scena costruita digitalmente tutto sia controllabile in maniera totale. Ma le cose non stanno sempre così, o quanto meno è meno facile di quanto si possa pensare. Realizzati tutti i movimenti di macchina, abbiamo dovuto cominciare a renderizzare tutti i fotogrammi, con tutti i problemi del caso: fotogrammi saltati, difetti di movimenti non visibili in fase di preparazione etc. Abbiamo montato il tutto con un programma di editing e poi il passaggio su pellicola. Dall'iperrealistico e kitsch **Le foto dello scandalo** al più scarno e sperimentale **Little numba**. Lunghini prova ad utilizza il 3D per un tipo di rappresentazione per la quale generalmente si usano tecniche tradizionali, in riferimento ad alcuni autori dell'animazione dell'Est, dall'atmosfera malinconica ma piena di passione, basati su inquadrature piene e teatrali. "Partendo quindi dai miei disegni leonardesco-rinascimentali, Diego ha cominciato a creare le sagome in 3D dei disegni che volevamo inserire. In questo modo ci siamo ritrovati tanti fondali che poi abbiamo cominciato a muovere secondo delle "regole teatrali", come fossero scenari di una rappresentazione teatrale, scenari che entravano ed uscivano a seconda del momento su fondali che invece rimanevano un po' più costanti. Ma l'inserimento del 3D sentivo che era una cosa necessaria". Durante tutto il corto vi sono flash velocissimi, come una sorta di reminescenza; la mano scultorea che appare talvolta rappresenta il futuro che si sta avvicinando, il destino inevitabile di quello che avverrà. Il finale tutto in 3D sancisce quella fine definitiva del cerchio vitale di ogni civiltà. Il concetto forse è fin troppo chiaro: finché la civiltà è viva, il mondo è rappresentato in maniera piatta, 2D. Quando la civiltà muore, la tecnica del 3D allora esce fuori. "Mi piaceva questo connubio tra vita-2D e assenzadivita-3D, in un evidente contrasto tra concetto e rappresentazione del concetto".



Le Foto dello Scandalo