

CAMERON NELLE PROFONDITA' DELLA POST

di Stefano Voltaggio

Il regista ha appena portato sugli schermi *Ghosts of the Abyss*, girato nel relitto del *Titanic*. Difficoltà e soluzioni tecniche a "ventimila leghe sotto i mari"

Una delle particolarità del regista James Cameron è quella di aver sempre fatto coincidere, nei suoi film, l'innovazione tecnica con l'espressione creativa. In epoca di grandi effetti visivi e di capacità molto elevate di manipolazione della pellicola è difficile resistere alla tentazione di riempire un film, vuoto di struttura narrativa, con mirabolanti effetti speciali. Al contrario, molti di quelli che hanno a cuore la narrazione più che l'aspetto dei film, tendono a fuggire dal digitale e dagli effetti speciali, a volte con un pizzico di snobismo. Il premio Oscar James Cameron riesce a coniugare le due cose, narrazione ed aspetto, come pochi altri. Il suo film più famoso, l'ultra costoso *Titanic* è, nel contempo, un compendio di effetti visivi mai visti prima – o perlomeno su scala mai vista prima – ed una *storia* che riesce a raggiungere uno scopo sulla carta quasi impossibile: interessare lo spettatore quando questi sa, a priori, come andrà a finire. La cosa più notevole, dal punto di

vista narrativo, di *Titanic* è stata proprio questa. Tutti conoscono la triste fine del transatlantico: eppure milioni di persone si sono lasciate sedurre, per circa tre ore, da un racconto che non poteva presentare alcuna sorpresa.

Adesso Cameron è tornato sotto i mari, per girare *Ghosts of the Abyss*, un grande film documentario sul *Titanic*, prodotto

da Walden Media e distribuito dalla Disney, uscito sugli schermi IMAX di tutto il mondo l'11 aprile (la data in cui il transatlantico salpò dal porto di New York). E' evidente che le questioni tecniche che il regista ha dovuto risolvere per andare a fare una delle riprese a definizione sufficiente per farle apparire sugli schermi IMAX sono state molte. Tante che la Sony e lo stesso James Cameron, hanno passato gli ultimi tre anni a sviluppare una macchina da



presa 3D dal peso ridotto che riproduce, con ottiche più piccole, due macchine da presa Sony ad alta definizione posizionate alla stessa distanza che separa gli occhi di un essere umano. Il fratello di Cameron, Mike, ha invece sviluppato due mezzi sottomarini capaci di scendere al livello del relitto del transatlantico e di esplorarlo restituendo, grazie a circa duemila metri di cavi in fibra ottica, le riprese video alla superficie.

Nei due sottomarini, equipaggiati con le telecamere della Sony (chiamate *Reality Camera System*) hanno trovato posto la troupe, lo stesso Cameron e Bill Paxton, la star del film ed una serie di telecamere a definizione standard. Il risultato sono state 900 ore di riprese. E a questo punto è cominciato il lavoro più complesso, quello della post-produzione, che ha richiesto di dare un effetto tridimensionale alle riprese a definizione standard. "Si tratta di qualcosa che nessuno ha mai fatto né che sta facendo." ha dichiarato Janace Tashjan, uno dei producer del film, "Abbiamo praticamente scritto il manuale sul come fare questo lavoro. Dal momento che il film è uscito in IMAX non è stato possibile riempire l'immagine solamente con la definizione standard. Abbiamo dovuto inventarci il modo di creare un effetto stereo 3D. Inoltre, quando si riprende sott'acqua si producono delle distorsioni dell'immagine che possono essere molto fastidiose per l'occhio umano. Alcune anomalie che si possono produrre, e che non sarebbe un problema correggere in



un contesto bidimensionale, sono invece molto fastidiose in tre dimensioni, perché se un occhio le percepisce e l'altro no, tutta l'immagine ne soffre, creando una forzatura della vista. Questo è un altro problema che abbiamo affrontato in post produzione."

Le operazioni di post produzione sono state realizzate presso la Modern VideoFilm, una delle più antiche società di post di Los Angeles, e lì, per risolvere il problema dell'effetto tridimensionale su definizione standard, hanno usato il metodo di creare diverse "finestre" ciascuna delle quali occupasse tra il 10 ed il 50% dello schermo.

Separando o sovrapponendo queste finestre contro lo sfondo tridimensionale, la Modern Video Film è riuscita ad ottenere l'effetto desiderato. Il progetto è quindi stato montato su iQ, il sistema di Quantel che permette di mettere insieme il girato di diversi formati (HD, SD, 3D, a 24p, 30i, 60i ecc.). Il film, infatti, per motivi tecnici, è stato girato in tutti questi differenti formati. Poterli raggruppare tutti in un unico sistema, fonde-

doli in un risultato finale ad alta definizione è stato un enorme vantaggio. IQ è stato anche usato per effettuare la correzione colore su tutto il film. Correzione effettuata dallo stesso Cameron, il quale ha avuto la possibilità di vedere il film in proiezione su grande schermo - come lo vedrà il pubblico - mentre effettuava le correzioni.

A questo proposito, il regista ha dichiarato: "Correggere *Ghosts of the Abyss* in HD, in tempo reale e sul grande schermo ha rappresentato per me un sogno che diventa realtà. Dopo aver maledetto per un ventennio le stranezze dei procedimenti fotochimici ho la sensazione di essere passato d'un balzo dal Medioevo al Ventunesimo secolo. Ho potuto lavorare guardando uno schermo cinematografico, conoscendo così immediatamente il risultato che vedranno gli spettatori, e correggendo il colore istantaneamente semplicemente muovendo una palla di plastica con la mano. Sono potuto intervenire direttamente sul contrasto, sui livelli di grigio, sul colore di alcune aree dell'inquadratura o dell'intera inquadratura. Lavorando nel regno dei dati, passando per *Inferno*, *iQ* e *Da Vinci*, abbiamo operato centinaia di piccole manipolazioni senza che si producesse o si perdesse alcuna informazione. Il risultato finale è chiaro e nitido quanto la ripresa originale, come se non fosse mai stata neanche sfiorata. Per finire in bellezza ci siamo resi conto del fatto che quello che vediamo sul grande schermo a Modern Video Film si traduce in modo esatto su pellicola, senza la necessità di aggiustare nulla nel passaggio da digitale a pellicola. Si è trattata di un'esperienza tecnica straordinaria, inconcepibile fino a pochissimo tempo fa." (s.v.)