

Il computer multimediale artigiano degli effetti di Jumanji

Continua il nostro viaggio nel mondo dell'intrattenimento digitale. Questo mese MC vi propone ancora un film nel quale, dietro le quinte, il computer ha svolto un lavoro importante. Infatti il computer multimediale non è soltanto la nuova Hollywood in cui si girano film al silicio come «Toy Story». È anche un umile lavoratore capace di lavorare in équipe con artigiani e maestranze in carne ed ossa senza smanie di protagonismo. È il caso di Jumanji

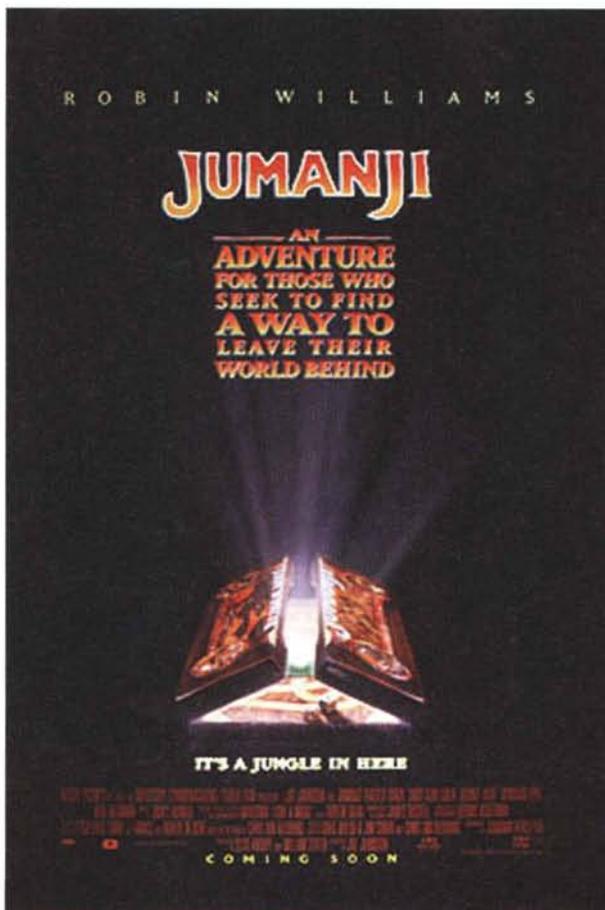
di Dino Greco

La trama

Robin Williams è il protagonista del nuovo film della Tristar, dove interpreta Alan Parrish: un uomo intrappolato in un mondo magico e selvaggio per aver giocato ad un antico gioco da tavolo chiamato Jumanji. Si tratta di un gioco antichissimo, che ha intrigato i suoi giocatori per centinaia di anni. Ma a causa della sua capacità magica, a meno che non lo si completi, Jumanji cattura il giocatore nel suo mondo.

Il giovane Alan Parrish scopre la plancia ornata di Jumanji nel 1969, quando era soltanto un dodicenne. La voglia di provare a giocarlo è troppo forte. Così si siede in soffitta con Sara (interpretata da Laura Bell-Bundy), la sua amica, piuttosto riluttante a giocare. Nel momento in cui ottiene un certo numero con i dadi, Alan è trasportato nel reame di Jumanji nella jungla, sparendo prima che Sara riesca a battere ciglia.

Robin Williams spiega «Una volta che tu hai tirato i dadi, appaiono degli indovinelli, e anche ciò che l'indovinello descrive diventa realtà. Io sono stato risucchiato nel gioco e potrei uscirne solo se qualcuno realizza un 5 o un 8 con i dadi, il che non succede da 26 anni... Whew». Dal momento che Sara è troppo spaventata per finire il gioco, Alan rimane intrappolato nella foresta pluviale di Jumanji. Finché i due nuovi bambini, Judy (Kirsten Dunst) e Peter (Bradley Pierce), si siedono per giocare il gioco nell'attico della casa dell'infanzia di Alan. «Loro vanno nella soffitta perché odono questi tamburi durante la notte, e loro sono



gli unici a sentirli», nota Kirsten Dunst. «Loro si guardano attorno per un po' e trovano il gioco e quindi si mettono a giocarlo». «Tu non senti i tamburi che chiamano se non hai alcuni problemi molto grandi da risolvere», spiega il regista Joe Johnston. «Questo è un elemento chiave del gioco. Nel 1969, i tamburi chiamarono il piccolo Alan Parrish perché egli aveva un problema con

se stesso e con il padre. Ora, quando Judy e Peter vanno a vivere nella casa dei Parrish, i tamburi li chiamano dalla soffitta perché i bambini sono infelici per la morte dei loro genitori e per la loro vita attuale». «Jumanji è piuttosto una forza della natura», commenta il regista. «Essa fornisce un processo di apprendimento dal quale tu puoi capire come superare i problemi che la vita ti fa incontrare».

Quando i bambini tirano il numero designato che libererà Alan, egli apparirà come un uomo di 38 anni, sopravvissuto al mondo fin troppo reale e pericoloso di Jumanji. «Alan è stato fuori del suo ambiente così tanto a lungo che ora gli è permesso di vedere ciò che è accaduto nel mondo a causa della sua assenza», nota Johnston. «È un elemento del film che mi ricorda uno dei miei film preferiti di tutti i tempi, «It's a Wonderful Life».

Alan, Judy e Peter riescono a trovare la ormai adulta Sara, insieme hanno la chance di finire il gioco oppure rischiare che la loro casa, il loro vicinato e la cittadina sia travolta da elefanti, coccodrilli, ragni e altre dozzine di forze affascinanti e apparentemente inarrestabili

chiamate in questo mondo dal magico reame di Jumanji.

Le esigenze della produzione

Certo, bella storia, direte voi, ma che c'entra con il computer? Soprattutto con il computer che sta diventando la lanterna magica multimediale. Quello che ha prodotto Toy Story, per intenderci.

Effettivamente potrebbe entrarci poco, se si riuscisse a far recitare secondo copione un gran numero di scimmie, rinoceronti, coccodrilli e leoni in una cittadina dell'America nord-occidentale con temperature a dir poco proibitive per creature di tal sorta. Ma anche se questo fosse possibile, come fareste le riprese di un leone che recita come un attore consumato con più persone attorno oppure come convincereste Robin Williams a cavalcare un coccodrillo?

Insomma il computer è entrato nel cinema già da tempo ed è un collaboratore formidabile di tutti quegli specialisti che nei titoli di coda appaiono sotto la voce «Effetti Speciali».

In effetti la storia di Jumanji è nata con l'adattamento del best seller per bambini di Chris Van Allsburg, vincitore anche di un Premio Award. Il copione, scritto dall'autore e da Greg Taylor e Jim Strain, è stato sceneggiato da questi ultimi e da Jonathan Hensleigh.

Il più grande punto interrogativo nell'adattamento di Jumanji per lo schermo è stato quello di trovare un modo per riprendere molti animali e molte forze della natura che si trovano nel mondo giunglesco del gioco. Animali veri sono sempre degli interpreti imprevedibili e comunque qui il film prevedeva che creature esotiche, come coccodrilli e rinoceronti, facessero manovre elaborate in posti del New Hampshire e del British Columbia. Una performance genuina di un altro film-terremoto alla Jurassic Park, era una parte della risposta. «L'avanzamento degli effetti generati da computer è stato un fattore chiave nella produzione di questo film», ha detto il produttore Scott Kroopf. «È stato azzeccato che Jurassic Park venisse fuori quando lo ha fatto, perché questo ha reso possibile improvvisamente il nostro film. Industrial Light & Magic, che hanno prodotto i dinosauri al computer per Jurassic Park, erano ansiosi di costruire animali con la pelliccia e il pelo per Jumanji, cosa non necessaria per i dinosauri di Jurassic Park. È stato un nuovo campo di sfida, una nuova dimensione».

La produzione ha affidato la regia a Joe Johnston, professionista che ha una grande esperienza con i computer nel cinema. Texano di Austin, Johnston ha cominciato la sua carriera come progettista di effetti speciali per la Lucas-



Alan (Robin Williams) cavalca un alligatore.

film Ltd./Industrial Light & Magic per «Star Wars». È stato art director degli effetti speciali per le pellicole «L'impero colpisce ancora» e «Il ritorno dello Jedi». Ha avuto un Oscar per effetti speciali per il suo lavoro su «I predatori dell'Arca perduta». Di Indiana Jones ha curato anche gli effetti speciali per il sequel «Indiana Jones e il tempio maledetto». Arrivato alla produzione di film, è stato produttore associato della avventura fantasy «Willow», prima di gua-

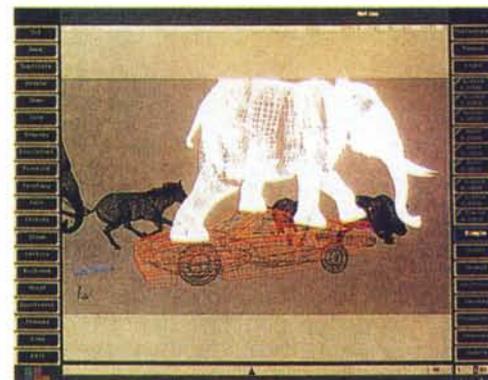
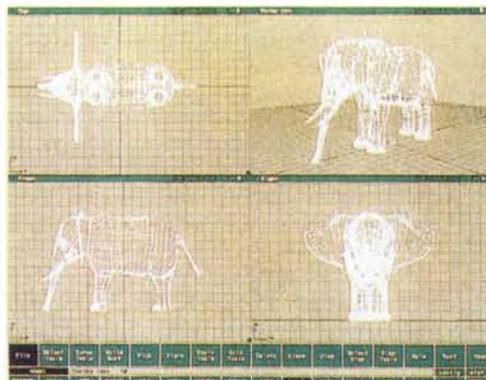
dagnarsi il suo primo riconoscimento come regista in «Cara, mi si sono ristretti i ragazzi» nel 1989. Il successo internazionale di quel film lo ha portato alla direzione di «Rocketeer» nel 1991. Joe Johnston ha costituito per Jumanji un team di esperti basato su alcuni specialisti della ILM, Stephen Price e Ken Ralston, oltre al produttore Mark Miller.

«Lavorare con le immagini prodotte dai nuovi computer rende il processo più semplice», ha detto il regista. «Non



La carica degli elefanti nella cittadina dei Parrish: l'automobile è vera, gli elefanti sono virtuali.

Questo è il processo di costruzione della famosa scena con l'elefante realizzato da ILM.

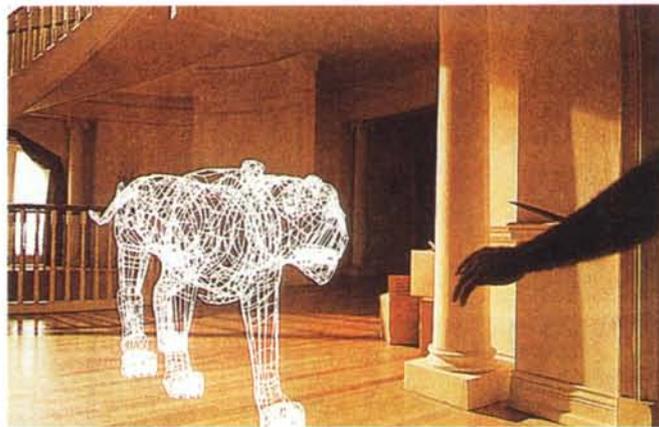




La sovrapposizione degli effetti di grafica computerizzata per creare in diversi «strati» gli animali: prima l'ambiente, quindi i tessuti epidermici e poi i peli.

c'è schermo blu (per l'effetto croma key, N.d.R.) con cui avere a che fare. Noi disponiamo gli effetti meccanici con le azioni già pianificate che saranno generate al computer. Questo ci permette di riprendere tutto in una volta, invece di riprendere a pezzi. Questo taglia via veramente molto tempo di produzione».

Il leone realizzato in Animatronics, è stato poi riprodotto interamente in grafica computerizzata.



Per decidere quali effetti dovevano essere generati al computer, sono stati tenuti una serie di meeting di pianificazione all'inizio del periodo di produzione per dividere il lavoro su computer da quello degli effetti speciali reali. «Generalmente, ci sono cose realizzate meglio al computer e altre meglio realizzate praticamente», dice Larry Franco, produttore esecutivo. «Inoltre, le sequenze generate da computer sono molto più care e richiedono maggiore pianificazione. Per esempio, sul piano dei costi è stato più efficiente avere dei veri muri e dei libri che cadevano durante la carica dei rinoceronti attraverso la biblioteca, piuttosto che animare l'intera sequenza attraverso il computer. Inoltre questa realtà interagisce bene con ciò che produce il computer per l'audience».

Il compito del computer

Forse la sfida più complessa per il team di computer graphics della ILM è stato quello di costruire un software che ricreasse la pelliccia e il pelo degli animali realisticamente. Prima di Jumanji, molte immagini prodotte al computer prevedevano orli spigolosi e superfici lisce. Questo poteva funzionare per gli splendidi dinosauri di Jurassic Park, ma animare la criniera di un leone o di una scimmia creava nuovi problemi. «Il lavoro sul pelo compiuto da ILM è davvero sorprendente», ha detto Larry Franco. «Nessuno aveva perfezionato questa funzione quando noi cominciamo a pianificare il film. Le scimmie nel nostro film hanno il pelo corto, così erano più facili da realizzare. Ma il leone aveva una criniera più lunga e una coda con il crine, che era molto più difficile da ricreare. Noi decidemmo all'inizio di perfezionare il leone generato dal computer con un leone realistico realizzato in Animatronics che doveva sovrapporsi perfettamente, il che voleva dire che ILM doveva lavorare mano nella mano con Amalgamated Dynamics, i nostri esperti di Animatronics».

Per le animazioni infatti gli autori del film hanno optato per la tecnica di Ani-

matronics, una robotica per le animazioni di pupazzi eseguita dalla Amalgamated Dynamics Inc. La A.D.I. è la società di Tom Woodruffs e Alec Gills: due giovanotti che sono venuti alla ribalta degli effetti speciali per il cinema con i riconoscimenti internazionali per il loro lavoro in «La morte ti fa bella». I premi collezionati includono un Oscar, un BAFTA e un Saturno per risultati eccezionali negli effetti visuali - award per i quali erano anche stati candidati in quello stesso anno per «Alien 3». I loro lavori includono anche «Demolition Man» con Stallone e Snipes e «Wolf» con Nicholson e Pfeiffer. Woodruffs e Gillis sono stati responsabili non solo della creazione di una miriade di sistemi idraulici e robotici per dare il giusto movimento agli animali, ma anche della progettazione dell'apparenza esteriore delle creature che dovevano combinarsi esattamente con le immagini prodotte dal computer.

Usare un leone in Animatronics significava rendere possibile la realizzazione di piani più ravvicinati dell'animale e che diventava possibile un ventaglio più ampio di azioni. L'animale doveva ruggire, saltare e camminare con l'incedere tipico dei leoni in modo convincente, il più del tempo interagendo con gli interpreti.

Sul piano della computer graphics il lavoro non era meno ostico. «Il leone era un vero problema», ricorda Joe Johnston. «Non è come costruire un dinosauro. Ognuno conosce esattamente le sembianze di un leone. Tuttavia, penso che i nostri specialisti abbiano creato un leone che è andato al di là delle nostre aspettative anche se la riproduzione delle «intrigatezze» della criniera è stata estremamente difficoltosa da realizzare con il computer. Ma alla fine, attraverso molto duro lavoro, loro sono stati capaci di farcela».

I problemi sul set

Quindi il computer multimediale rende la vita più facile agli autori di effetti speciali. Forse sì, tuttavia complica quella degli attori. Nessuno sa quali so-

Robin Williams (sulla sinistra) e il regista Joseph Johnston accanto al pellicano ricreato in Animatronics dalla Amalgamated Dynamics, Inc.

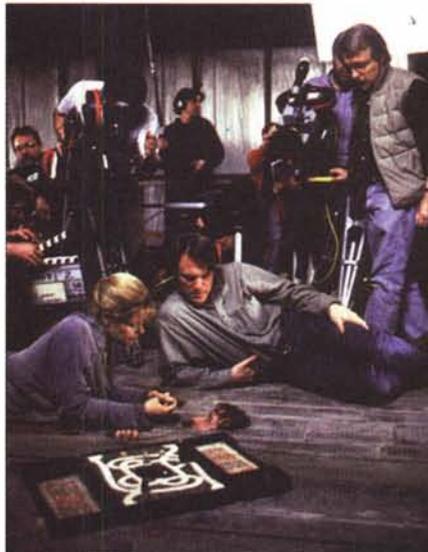


no le implicazioni per il mondo della recitazione di questa rivoluzione digitale. Certo è dagli anni '50 che gli attori recitano accanto a pupazzi animati, ma mai come oggi la pianificazione del set è stata così pesantemente condizionata dal lavoro di chi detiene il mouse.

Con un rigoroso calendario di produzione pianificata e basata sugli effetti, forse la più lunga come coinvolgimento degli attori, Jumanji ha visto i quattro protagonisti Robin Williams, Bonnie Hunt, Kirsten Dunst and Bradley Pierce trascorrere centinaia di ore sul set monsonico, inzuppati dalla pioggia e sguazzando nell'acqua paludosa della jungla. «Robin sembrava davvero divertirsi con l'acqua» ricorda Joe Johnston. «Ho avuto l'impressione che preferisse stare in acqua piuttosto che sulla terra asciutta. È un gran lavoratore che ha tenuto tutti di buon umore anche nei giorni più duri di ripresa».

Jumanji presenta a Robin Williams una nuova avventura ogni giorno da risolvere. «Niente è troppo difficile per me», dice il protagonista. «È così divertente, perché ogni giorno che un qualche nuovo effetto con cui interagire in mezzo alla scena. È stato sempre affascinante, perfino quando ci sono diverse centinaia di litri d'acqua che ti vengono scaricati addosso lungo una scalinata. Ci sono state volte in cui mi sono divertito e volte in cui mi sono dovuto concentrare perché se non lo facevo, qualcuno poteva farsi male». Una delle stunt scenes più pericolose, prevedeva che l'attore cavalcasse un coccodrillo che sgroppava come in un rodeo, la creatura idraulica saltava e si tuffava in acque monsoniche profonde una ventina di metri. L'attore aveva insistito per fare da sé le stunt scenes quando ciò fosse possibile, trasformando la sua cavalcata sul coccodrillo in un'improvvisazione esilarante. «Si trattava dell'equivalente di quei tori meccanici, se non per il fatto che aveva un sacco di denti» ha detto Tom Woodruffs Jr. «Noi avevamo previsto la scena con uno stuntman, ma Robin è venuto sul set e ha voluto provarci. La prima cosa che pensi è che

non ci si può immergere troppo in fretta o riuscire a riprendere il suo volto con il muso del coccodrillo vicino. I movimenti non erano coreografati, così lui doveva cavarsela da solo nel cavalcare la testa del coccodrillo». Un team di burattinai della Amalgamated Dynamics Inc. controllava il coccodrillo con alcuni pistoni idraulici, tentando di tener dietro al fiume di improvvisazioni dell'attore da una parte e alle indicazioni di movimento del regista dall'altra. Il copione prevedeva poi che il personaggio di Williams



La ripresa della parte cinematografica per l'effetto sabbie mobili.

saltasse giù nell'acqua sulla schiena di un coccodrillo per governarlo e dirottarlo per attaccare gli altri. L'attore ha fatto molte sessioni di ripresa, una più divertente dell'altra. «Loro fondamentalmente allagano casa tua e la trasformano in un incrocio tra Ester Williams e Dakтари», ricorda Williams. «Combattere con il coccodrillo è stato come lottare con una valigia gigantesca. È stato probabilmente la cosa più vicina che potrò mai fare al recitare in un film di azione. È stato

solo pura avventura...». L'intero cast ha passato intere giornate in acqua, che era riscaldata a 32 gradi dal circuito di condizionamento per tenere gli attori e i tecnici il più possibile al caldo. «Io mi ero abituato ad andare a lavoro ogni giorno e indossare la mia tuta da sub» dice Bonnie Hunt. «È stato abbastanza... Metà dell'équipe era immersa e così era diventata una cosa familiare».

I due piccoli del film, i dodicenni Kirsten Dunst e Bradley Pierce completano la famiglia temporanea del film. Entrambi sono attori stagionati, ma nulla li aveva preparati alle avversità di Jumanji. Sebbene molti degli effetti speciali affascinavano Kirsten e Bradley, alcuni si sono rivelati più difficili da recitare insieme rispetto ad altri. Entrambi sapevano nuotare, così la sequenza del monzone non è stata preoccupante. Ma il personaggio di Kirsten viene punto da un fiore velenoso e terrorizzato da un ragno gigante, mentre il personaggio di Bradley si trasforma lentamente in un babbuino. «Io odio i ragni» ha detto Kirsten Dunst. «E quelli del film erano giganteschi e con delle grosse zampe che si allungavano dal corpo. Era troppo...». Bradley Pierce doveva sottoporsi ad un regime di lungo make-up durante alcune scene durante le quali il suo personaggio, «Peter», si trasforma in un babbuino perché ha barato durante il suo turno nel gioco. Perfino quando mangiava a pranzo era un patimento per l'attore. «Dovevo tagliare tutto il mio cibo in piccoli pezzettini», ha detto Bradley. Così non è stato un gran divertimento. Probabilmente la parte più difficile del make-up della scimmia è stata quando ero in acqua. Dovevo tuffare la testa sott'acqua e questo trasformava i mie peli da scimmia. Avevo anche una lunga coda con cui fare i conti tutte le volte. «Bradley è stato molto bravo nella fase di make-up», ha detto Joe Johnston. «Noi tutti dovevamo tenerlo su, ricordandogli come le scene venissero bene grazie a lui».

Un lavoro lungo e meticoloso e una produzione gigantesca di cui Scott Kroopf e William Teitler sono stati i responsabili, mentre Ted Field, Larry J. Franco e Robert W. Cort hanno curato la produzione esecutiva. Robert Dalva è l'editore. James Bissell è il progettista della produzione. Thomas Ackerman ha lavorato come direttore della fotografia. James Horner, autore delle colonne sonore di «Braveheart» e «Apollo 13» ha composto le musiche.

MS

Gerardo Greco è raggiungibile tramite MC-link alla casella greco e tramite Internet agli indirizzi greco@mclink.it e 71562.516@compuserve.com.

NOVITÀ



- CD-ROM doppia versione: Windows e Macintosh
- Consultazione pagina per pagina o mediante selezione della pagina e del numero di rivista
- Ricerca per chiavi sul testo con modalità che consentono la massima libertà di consultazione
- Possibilità di stampa del testo
- Export del testo in formato ASCII
- Scroll verticale in modalità grafica e possibilità di stampa anche a colori
- Visualizzazione dell'elenco degli articoli che soddisfano le chiavi di ricerca



COME ACQUISTARE

Per acquistare le Raccolte su CD-ROM di MCmicrocomputer compilate il tagliando e inviatelo a:
Technimedia srl - Ufficio Diffusione - Via Carlo Perrier, 9 - 00157 Roma - Tel.: 06/418921 - Fax: 06/41732169.
Il presente tagliando annulla e sostituisce il consueto modulo pubblicato nelle ultime pagine della rivista.

Vogliate spedire al seguente indirizzo:

Cognome e Nome

Sono abbonato Non sono abbonato

Indirizzo

CAP

Città

Prov.

Telefono

- la **Raccolta '93/'94 di MCmicrocomputer su CD-ROM** la **Raccolta '94/'95 di MCmicrocomputer su CD-ROM**
Pagherò L. 30.000 (abbonati) o L. 40.000 (non abbonati) per l'acquisto di una singola raccolta
oppure L.40.000 (abbonati) o L. 50.000 (non abbonati) per l'acquisto cumulativo delle due raccolte

Allego fotocopia del versamento sul c/c postale n. 14414007 intestato a: Technimedia srl - Via Carlo Perrier, 9 - 00157 Roma

Allego versamento a mezzo vaglia postale intestato a: Technimedia srl - Via Carlo Perrier, 9 - 00157 Roma

Allego assegno intestato a Technimedia srl Pagherò con Carta di Credito CartaSi Diners American Express

N° Scad. intestata a:

Indirizzo

CAP

Città

Prov.

Firma

Dalla carta al CD-ROM



Le Raccolte di MCmicrocomputer

UN ANNO DI MC SU CIASCUN CD-ROM

A SOLE: 40.000 Lire

(30.000 Lire per gli abbonati)

OFFERTA SPECIALE
*per l'acquisto cumulativo
delle due Raccolte*

RACCOLTA '93/'94

dal N°132 al N°142

SETTEMBRE 1993-LUGLIO/AGOSTO 1994

RACCOLTA '94/'95

dal N°143 al N°153

SETTEMBRE 1994-LUGLIO/AGOSTO 1995

Le raccolte su CD-ROM ripropongono quanto pubblicato in un anno sulla carta da MCmicrocomputer rendendo disponibili tutti i testi degli articoli e tutte le immagini per sfogliare sul proprio computer (PC o Mac) un anno di informatica. L'interfaccia grafica e la possibilità di consultazione e ricerca per chiavi libere rendono questo CD-ROM un prodotto tra i più versatili esistenti; la soluzione ideale per costruire nel tempo un archivio storico che occupa pochissimo spazio, ma anche il modo più rapido ed efficace per avere accesso alle informazioni.

OFFERTA SPECIALE

Per l'acquisto cumulativo delle Raccolte su CD-ROM dal N° 131 al N° 142 (settembre 1993-luglio/agosto 1994) e dal N° 143 al N° 153 (settembre 1994-luglio/agosto 1995) sarà praticata una vantaggiosa offerta speciale:

OFFERTA ABBONATI	Raccolta '93/'94 + Raccolta '94/'95	L. 40.000
OFFERTA NON ABBONATI	Raccolta '93/'94 + Raccolta '94/'95	L. 50.000

Per usufruire dell'offerta è possibile utilizzare il modulo pubblicato nella pagina a fronte che annulla e sostituisce il consueto modulo pubblicato nelle ultime pagine della rivista.