

AperTO - Archivio Istituzionale Open Access dell'Università di Torino

Il lavoro con la motion capture: il regista e l'attore. Intervista di Antonio Pizzo

This is the author's manuscript

Original Citation:

Availability:

This version is available <http://hdl.handle.net/2318/1561269> since 2021-02-24T14:51:21Z

Terms of use:

Open Access

Anyone can freely access the full text of works made available as "Open Access". Works made available under a Creative Commons license can be used according to the terms and conditions of said license. Use of all other works requires consent of the right holder (author or publisher) if not exempted from copyright protection by the applicable law.

(Article begins on next page)

John Dower

Il lavoro con la motion capture: il regista e l'attore Intervista di Antonio Pizzo

John Dower è un regista con circa vent'anni di carriera. Dopo aver studiato in due scuole di cinema nel Regno Unito e in Polonia (la Northern Film School in Leeds e la The Polish National Film School in Lodz), ha iniziato la sua carriera come regista di cinema e televisione. Tra le sue numerose attività, Dower ha diretto per la BBC dieci episodi della soap *EastEnders*, e diverse pellicole, tra i quali *The Day after Stonewall Died* vincitore del premio come miglior cortometraggio al Cannes Short Film Festival. Dower ha avvicinato per la prima volta l'ambito della fiction interattiva quando ha curato la regia di alcune sequenze di *Signs of Life*, una serie televisiva interattiva trasmessa sul web, di circa due ore, prodotta da Endemol e BBC. Nel 2009 è stato assunto per dirigere le riprese in motion capture di Milo, il personaggio protagonista del videogame *Milo & Kate*, progettato da Microsoft e Lionhead. Da allora, Dower ha lavorato in diversi videogame, incluso l'ultimo basato sul personaggio di James Bond, *007 Legend*, con la Activision/Eurocom. È stato regista di motion capture nel Regno Unito e negli Stati Uniti e ha lavorato come direttore del doppiaggio in diversi videogame. Dower è uno dei co-fondatori di The Mocap Vault, un'importante società con sede in Inghilterra e in California che si dedica alla formazione e alla produzione nel campo della motion capture. La società, a partire dai principi di base, permette agli attori, registi e animatori di ricevere una formazione che copre tutti gli aspetti dell'industria della motion capture. Dower insegna anche creazione del personaggio e narrativa per il corso in Games Design and Development presso la National Film School (NFTS), e insegna recitazione per il cinema presso la scuola di teatro di East 15 e ALRA.

Come hai iniziato a lavorare nella motion capture?

Ho iniziato come regista per il cinema e per la televisione. Mi sono formato in una scuola di cinema a Leeds e poi in una in Polonia. Quando sono ritornato in Inghilterra ho cominciato a girare alcuni cortometraggi e poi a lavorare in TV. Subito dopo aver lavorato in *Eastenders*, mi sono reso conto che il lavoro iniziava ad annoiarmi per la rigidità di quello che la TV aveva

·L'intervista ha avuto luogo il 19 agosto 2015 a Brixton (Londra - UK).

da offrirmi. Quindi ho visto un annuncio on line sulla rivista del sindacato dei registi, dove la Lionhead Studios cercava un regista con esperienza di cinema o teatro per lavorare a un personaggio di un videogame. Mi piaceva l'idea; così ho fatto domanda e ho ottenuto il lavoro. In seguito, ho lavorato lì per tre anni, a tempo pieno su una produzione per un videogame intitolato *Milo e Kate*. E questa fu la mia prima esperienza con la motion capture.

Puoi descrivere quali sono le qualità che aiutano un regista a entrare nel mondo della motion capture?

Al tempo in cui ho fatto domanda alla Lionhead Studios, la compagnia aveva visto già una decina di registi, ma nessuno era risultato adatto. Il problema con i candidati registi precedenti era questo: non comprendevano come fosse possibile che il giocatore potesse avere il controllo della storia. Dal loro punto di vista, normalmente, è il regista ad avere il controllo sulla narrazione. Credo che io sia stato l'unico a trovarmi a mio agio con quell'idea e non essere sospettoso, anzi interessato. A parte questo, ho ricevuto una positiva impressione dall'ambiente che ho incontrato. Quanti vi lavoravano apparivano tutti aperti e disponibili. La persona che si occupava dell'assunzione era un animatore che voleva lavorare con narratori e con registi che fossero interessati ai personaggi e agli attori.

Come ti definiresti, in quanto regista?

Sono un regista interessato ai personaggi. Più vado avanti e più credo che ciò che un regista fa è inventare storie e creare personaggi con i quali raccontarle. Recentemente ho tenuto diverse lezioni e spesso mi son trovato a discutere di quanto dovremo occuparci di storie interattive. Quando ero studente, il film era la forma d'arte più importante, e magari ciò era vero tra gli anni Sessanta e Novanta: era la più importante forma di narrazione per il grande pubblico. Non è più così. Adesso ci sono molti modi differenti di raccontare storie (televisione, cinema, internet, videogame, narrativa interattiva, smartphone e tablet). Sono molto più possibilista adesso che allora.

In generale, pensi che la motion capture rappresenti una nuova opportunità di lavoro per i registi?

In questo campo non c'è molto spazio per i registi freelance. Per esempio, io lavoro ancora nel cinema e nella televisione, e anche come insegnante. Fino ad oggi, molte delle persone impegnate nella direzione di motion capture sono animatori. Penso che questo rappresenti un problema per la motion capture, e anche per i videogame. Le società produttrici di videogame preferiscono stipulare contratti lunghi e temono che i registi gli impongano

il proprio modo di lavoro. Del resto, il problema reale è che il regista di cinema è considerato il principale narratore, e questo si scontra con un ambiente lavorativo in cui il regista non è più la figura più importante della squadra. La situazione cambia con i registi che provengono dalla produzione televisiva. In questo tipo di produzioni il regista non è il capo; ha molti altri ruoli sopra di lui (per esempio i produttori, gli autori). Dunque, se un regista proviene dalla televisione e lavora nel videogame, troverà una situazione alquanto simile. Per quanto mi riguarda posso contare due importanti esperienze nella motion capture per il videogame: *Milo e Kate*, del quale ho detto prima, e *007 Legends* che mi ha impegnato per quattro mesi, e per il quale ho diretto le sequenze non interattive [cutsscenes]. Inoltre, poiché il regista avrebbe dovuto dirigere anche le voci, penso che in questo caso sia stato assunto perché avevano bisogno di qualcuno che si sentisse a proprio agio a lavorare con attori molto famosi, come Judi Dench.

Come hai condotto il lavoro in questo caso?

È stato un processo molto complicato nel quale ho avuto la fortuna di lavorare con il mio socio in The Mocap Vault, Oliver Hollis-Leick, che ha interpretato il ruolo di James Bond nel videogame. Avevo precedentemente registrato la voce, con un altro attore, in uno studio di Londra, poi abbiamo riprodotto le registrazioni di questi dialoghi nello studio di motion capture dove giravamo le scene. Nello studio, Oliver ha registrato il corpo, e in seguito abbiamo catturato i movimenti del viso (a volte eseguiti da un altro attore). Quindi ci sono state occasioni in cui la performance finale era la composizione di tre diverse persone. Alla fine, naturalmente, proprio per questa ragione, c'è il rischio che il prodotto finale possa sembrare una sorta di Frankenstein. Spero che questo tipo di metodologia produttiva sia abbandonato nel tempo. D'altronde, questo processo può essere necessario quando lavori con grandi star e non le puoi trascinare in uno remoto studio, e fargli indossare una tutina aderente, o averli per tutti il tempo che desideri perché ti costerebbe troppo. Inoltre, nel caso di *007 Legend*, non abbiamo potuto registrare corpo e viso nello stesso momento perché allora (ho svolto il lavoro tre anni fa) non avevamo ancora a disposizione le camere per il viso (il sistema utilizzato adesso che permette di riprendere le espressioni facciali dell'attore nello stesso momento in cui catturi i movimenti).

Di solito fornisci una qualche motivazione quando chiedi agli attori di recitare un'azione, anche semplice, nella motion capture?

Sempre. Quando dirigo, cerco sempre di suggerire la situazione in cui il personaggio si trova. In un certo senso, è il tradizionale lavoro del regista. Qual è il tuo obiettivo? Perché sei qui? Cosa vuoi? In che direzione vai?

Quale è il tuo background? Se, per esempio, lavoro alla registrazione dei dialoghi, devo solitamente andare a un ritmo veloce, e quindi è importante indicare agli attori il contesto in cui sono: l'azione si svolge nella caverna di un drago? Sei in una foresta? Devi parlare sottovoce? Sei in una stanza? Gli attori devono sapere come appaiono i loro personaggi e quali sensazioni hanno. Inoltre, se non hai la possibilità di mostrargli un modello (o un'immagine), spesso l'unica possibilità che ti resta è di raccontargli una storia.

Pensi che queste indicazioni possano aiutare l'attore a rendere meglio anche nella motion capture, così come accade nella registrazione della voce?

Sì. Ciò che conta nella motion capture è la fisicità. Quindi è importantissimo che l'attore comprenda dove si trova, cosa accade. Nella motion capture, in generale, non c'è molto tempo per le prove. Normalmente, bisogna lavorare in fretta. Eppure, penso che i bravi attori sappiano cosa chiederti. Anche senza molto tempo per le prove, sanno cosa devono sapere. Magari ti chiedono come sarà vestito il personaggio, dove sarà, dove va e cosa vuole. Gli attori hanno bisogno di conoscere queste informazioni, e poi, una volta che le conoscono, tutto è più chiaro e possono iniziare il loro lavoro.

Normalmente distribuisce il copione, o altro tipo di script, agli attori prima delle riprese?

Quando lavori con la motion capture nei videogame devi considerare un problema specifico. Prendiamo ad esempio *007 Legends*: io ero autorizzato ad avere l'intero script di tutte le scene, ed era circa cento pagine. Gli attori, al contrario, non potevano averlo; gli veniva data solo la singola scena da girare il giorno seguente, o addirittura lo stesso giorno. Ciò accade perché le produzioni sono molto preoccupate che possano trapelare informazioni sulla storia. Come puoi immaginare, se ciò accadesse, ne parlerebbe tutta Internet. La diffusione d'informazioni sulla storia preoccupa l'industria del videogame molto più che quella cinematografica. Di tanto in tanto, nei nostri corsi, Oliver Hollis-Leick ha sottolineato questo problema. Lui è un attore di motion capture con molta esperienza e centinaia di ore di lavoro negli studi. Non è raro che riceva la scena solo mezz'ora prima di iniziare a girare. Quindi deve essere in grado di comprendere rapidamente la situazione e, in pochi minuti, realizzare ciò di cui ha bisogno di sapere al fine di eseguire efficacemente le sue azioni. Puoi immaginare come reagirebbe un attore tradizionale se gli dessi la scena, magari anche abbastanza lunga, solo mezz'ora prima di eseguirla. Inoltre, l'attore deve anche superare il problema di vestire una stupida tutina con numerosi pallini bianchi appiccicati, e magari anche un elmetto con una telecamera in testa. In più, l'attore si trova in uno studio che non somiglia a nessun altro

posto dove probabilmente ha già lavorato e possono mancargli gli elementi dai quali aveva imparato a trarre le proprie indicazioni, i propri riferimenti per la creazione del personaggio.

Quali tipi di riferimenti (ambiente, oggetti, personaggi) devi indicare agli attori nella motion capture?

Penso che i riferimenti siano importanti al fine di ottenere una buona performance. Una delle cose ripetute spesso da Andy Serkis, famoso per i personaggi di Gollum nella saga de *Il signore degli anelli* e di Cesar in quella de *Il pianeta delle scimmie*, è che la motion capture è qualcosa simile alla pura recitazione. Lui è un ottimo ambasciatore per la motion capture e ha sempre detto che l'immaginazione è la qualità più importante. In una sessione di motion capture, in teoria, tu vorresti mostrare agli attori quante più informazioni possibili. Fondamentalmente è quello che sta facendo James Cameron con i sequel di *Avatar*, per i quali ha allestito uno studio di produzione virtuale e, per esempio, può mostrare agli attori come apparirà la giungla in cui si trovano. Quindi, qualsiasi cosa possa aiutare gli attori, devi tentarla. A volte, però, non è possibile mostrare ciò che vorresti. Ad esempio, le compagnie di videogame sono rinomate per non essere organizzate come le produzioni cinematografiche e non sono in grado di concedere agli attori abbastanza spazio e informazioni. Quello che un attore ha bisogno di sapere è importante allo stesso modo sia per i film sia per i videogame: è importante se si desidera una recitazione di qualità. Alla The Mocap Vault ci concentriamo nel migliorare le performance in motion capture e quindi tendiamo a fornire quante più informazioni e oggetti, quanti più stimoli e riferimenti ci è possibile. Ma se per qualche motivo non è possibile, in qualità di regista, devi raccontare una storia che risponda a quello che gli attori devono sapere.

Dopo aver visto un 'making of' del Tintin di Spielberg, ho trovato interessante come il regista lavorasse con gli attori in uno studio di motion capture. Lui era molto vicino agli attori, molto concentrato sulle loro azioni. Pensi che la motion capture induca un modo specifico di dirigere gli attori?

È interessante che tu abbia menzionato Spielberg. Lui parla molto agli attori e lo fa anche nei film girati dal vero. È un ottimo esempio da utilizzare perché è un ottimo direttore d'attori. Uno dei motivi per cui mi piace lavorare in motion capture è che ti permette una relazione primaria con gli attori. Puoi stare a mezzo metro da loro e parlarci mentre recitano. È grandioso. Non devi preoccuparti delle lenti dell'obiettivo o delle luci: puoi concentrarti sull'attore.

Quanto è importante che non ci si debba preoccupare di inquadrature e ottiche delle camere?

Nella motion capture l'inquadratura e le ottiche possono essere decise dopo la registrazione. Questo è strabiliante per un regista perché così puoi separare la performance dalla cinepresa. Mentre mi trovavo a Los Angeles, nel momento in cui Spielberg stava girando *Tintin*, nello stesso studio, un giorno l'ho visto definire le inquadrature per quello che era stato girato la settimana prima. Io stavo girando una sessione di motion capture ed è stata una sensazione incredibile quella di poter lavorare nello stesso spazio e nello stesso momento anche se stavamo facendo due produzioni differenti

Quanto sei concentrato su come l'immagine apparirà sullo schermo e quanto su cosa fa l'attore?

Penso che il risultato finale debba essere preso in considerazione anche mentre si gira in motion capture. Per un grande film, come ad esempio *Tintin*, la produzione realizza l'intero storyboard, magari anche in versione animata, e probabilmente decide in precedenza anche l'illuminazione. Credo che nelle grandi produzioni il regista di norma sappia come e dove apparirà l'attore nel risultato finale. E questo vale anche per i videogame; per esempio, per la realizzazione di *Uncharted 1* hanno usato un regista teatrale che lavorava sulla performance e un direttore dell'animazione che lavorava sul visual.

In ogni caso, ho la sensazione che nella motion capture sia possibile curare la performance in modo più concentrato, più focalizzato rispetto al cinema. E per questo credo che, forse, i registi che sono più attenti agli attori potrebbero riuscire meglio nella motion capture rispetto a quelli che hanno una matrice più visiva.

Quanto controllo hai sugli elementi nella resa finale del lavoro?

Quando ho fatto la motion capture per *007*, ho collaborato con un direttore dell'animazione che aveva il compito di mettere tutto insieme. Dovevamo condividere una visione complessiva di come avrebbe funzionato il tutto, e avevamo storyboard animati per tutte le scene. Una particolarità di quel videogame è che, per il 95%, è tutto soggettiva da James Bond. Per questo, abbiamo piazzato uno dei marcatori sulla testa dell'attore e l'abbiamo accoppiato a una camera virtuale; grazie a questo espediente, potevamo vedere sullo schermo come sarebbe risultata la camera in soggettiva. Oliver, che interpretava Bond, ha dovuto abituarsi a non poter muovere troppo la sua testa perché ciò avrebbe reso l'immagine instabile e mossa. Nello stesso tempo ha dovuto imparare a puntare la testa laddove fosse necessario per la ripresa. Anche se poi non abbiamo sempre utilizzato la camera virtuale sulla sua testa, per noi è sempre stata un importante

riferimento. In sostanza, abbiamo concordato con lui come avremmo girato le scene e io ho diretto la camera attraverso di lui.

Ciò vuol dire che Oliver guardava anche uno schermo mentre giravate?

No. Solo io lo facevo. Non puoi lasciare che gli attori guardino uno schermo. Appena cominciano a osservarsi su uno schermo o su un monitor iniziano i problemi. Lo stesso vale quando lavori in un film; devi assicurarti che non ci siano monitor nei quali gli attori possano vedersi, perché c'è il rischio che si preoccupino di come appaiono. Non mi è mai piaciuta l'idea di avere un grande schermo con la performance perché a quel punto gli attori lo guardano e si distraggono. A mio avviso, non ha senso. So che alcuni studi proiettano le immagini su uno schermo. Ma in quel caso io dovrei perdere molto tempo a convincere gli attori a non guardarle. Gli attori devono concentrarsi sulla propria performance.

The Mocap Vault tiene corsi per attori di motion capture. Puoi dirci qualcosa a riguardo?

Abbiamo tenuto cinque seminari di recitazione in motion capture, e due meeting (uno a Los Angeles e uno a Londra). In questi meeting abbiamo lavorato con attori, animatori e registi. Abbiamo anche registrato una sessione di zombie visibile sul nostro canale youtube.¹ Ci piacciono gli zombie perché se un attore avrà occasione di lavorare in motion capture è molto probabile che sarà per un videogame e, ancora più probabile, che ci siano zombie.

Puoi descrivere il tipo di formazione che avevano gli attori con i quali hai lavorato, e cosa insegnate nei vostri corsi?

Devo confessare che quando ho lavorato nel cinema ero un po' scettico circa la formazione teatrale. Ciò detto, mi è capitato in seguito di insegnare in scuole di teatro dove tenevo corsi di recitazione cinematografica. Lì ho cominciato a rispettare di più la preparazione teatrale e, adesso, mi rendo conto che questa può fare la differenza nella qualità dell'attore e nelle sue possibilità di trovare lavoro. Per quanto riguarda la motion capture, è sicuramente un vantaggio. Quando dirigo film, devo passare molto tempo a convincere gli attori a non preoccuparsi di come appaiono: non devono pensare alla parrucca o al trucco ma a ciò che accade dentro di loro. Voglio che l'attore si concentri sul personaggio, non su come appare. Probabilmente l'attore teatrale riesce meglio di altri ad essere naturalmente

¹ Cfr. il canale youtube all'indirizzo <https://www.youtube.com/channel/UC7JkokMS2XUFZte1k6iEFkw> (ultimo accesso 10 marzo 2016).

consapevole della propria presenza. Quando sei sul palcoscenico, se non pensi che qualcuno deve poterti osservare da decine di metri di distanza, probabilmente la tua performance non sarà abbastanza efficace. Credo che questa sia la differenza. Gli attori di motion capture devono comprendere in che modo la loro fisicità, i loro gesti e il loro intero corpo comunicano, altrimenti accade che gli attori diventano rigidi e pensano solo alla parte superiore del corpo, come quegli attori televisivi che sono abituati solo ai primi piani e ai campi medi. Quindi, nella motion capture, è bene che gli attori abbiano una formazione che li aiuti a comprendere il proprio tipo di fisicità e come questa comunichi al pubblico. Più lavoro nella motion capture e più mi convinco che un attore non possa avere successo in questo ambito senza avere una qualche formazione teatrale nel movimento.

Nei nostri corsi discutiamo in generale della relazione tra corpo e camera ma sottolineiamo anche che gli attori devono comprendere gli animatori. Per questo preferiamo i laboratori in cui ci sono attori e animatori. In un corso che abbiamo recentemente tenuto a Stuttgart, c'erano sei animatori, quattro direttori tecnici e otto attori. È stato ottimo perché averli tutti lì insieme ha reso più semplice farli intendere gli uni con gli altri. L'animatore vede l'attore come una sorta di marionetta, e l'attore deve accettare di esserlo. Ma se l'attore riesce a far capire all'animatore di cosa ha bisogno per rendere migliore quella marionetta, allora il risultato sarà straordinario.

In molte lezioni sottolineiamo l'importanza del movimento ma forniamo anche quella sorta di competenze che si imparerebbero in una scuola di teatro. Il più delle volte dobbiamo far capire agli attori che non devono essere spaventati dalla tecnologia, anche se può intimorire, perché molto probabilmente loro già hanno le abilità necessarie. Il nostro obiettivo è di far capire agli attori come funziona la motion capture e dar loro fiducia. Ma soprattutto cerchiamo di insegnare ciò che da loro vorrebbero gli animatori. Allo stesso modo di quando insegno agli studenti di recitazione cinematografica che devono capire cosa accadrà alla loro performance nelle mani dei montatori, gli attori di motion capture devono capire che la loro performance sarà trasformata in qualcos'altro.

Quindi ritieni che per un attore sia fondamentale avere una conoscenza generale della tecnologia per lavorare nella motion capture?

Certo. Ogni attore che lavora con qualsiasi media deve averne una certa conoscenza. Anche gli attori che lavorano in teatro devono sapere cosa fa uno direttore di scena, cosa accade quando si apre il sipario, quando le luci provengono da un determinato lato e cosa succede se ci si volta. La tecnica in teatro è importante tanto quanto quella nel cinema: come funziona la cinepresa, le ottiche.

Ti sei mai accorto che un attore potesse non sentirsi a suo agio nella tuta da motion capture?

Sì, può accadere. Ci sono momenti in cui devi registrare con qualcuno che non è preparato a indossare una tuta che lo espone così tanto. La gente può esserne molto imbarazzata: è aderentissima, puoi vedere tutto, nulla è lasciato all'immaginazione, e può intimorire l'idea di doverla indossare. Naturalmente, devi fare in modo che la troupe dimostri sensibilità a riguardo. Per esempio, non devono fissare le ragazze. In generale, specialmente con i sistemi ottici di motion capture, l'attore deve essere in forma e abbastanza muscoloso perché se il performer ha molta ciccia che traballa allora anche i marcatori appariranno traballanti. E ricordati che i marcatori sono collegati tra di loro da uno scheletro che non deve essere traballante o elastico.

Credi che ci siano caratteristiche specifiche della motion capture che possano indurre l'attore verso una particolare modo di recitare? Così come, ad esempio, è accaduto con la recitazione cinematografica dove l'attore ha imparato a concentrarsi sull'inquadratura?

In qualche modo le sfide sono le stesse. Anche nella motion capture, l'attore deve sapere dov'è la camera virtuale. Se ti dicono che l'azione che stai registrando sarà vista in primo piano o in campo medio, allora devi recitare di conseguenza. In ogni caso si tratta di un problema molto comune. Per esempio, se stai gesticolando ma sei in un campo lungo, devi fare in modo che si vedano le tue mani; se sei in un primo piano, basta quasi che l'azione sia solo pensata più che agita.

Nella motion capture ci avviciniamo al momento in cui l'accuratezza della cattura sarà ottima (sebbene non al cento per cento), a seconda del budget. Magari verrà il giorno in cui la performance potrà essere registrata secondo le necessità dell'inquadratura selezionata dal giocatore. Per altro, il giocatore già controlla la camera in molti videogame, e questo rende la regia e la recitazione per la motion capture molto complicate. Come regista, e come attore, devi sempre scendere a compromessi perché non sei mai sicuro di come verrà vista la scena. Devi mettere in piedi una performance che non sia né troppo grande né troppo piccola, perché è probabile che l'animatore ti dica che non ha spazio sufficiente sugli hard disk per conservare tutti i diversi tipi di ripresa. Comunque, ciò detto, le cose stanno cambiando. Oggi gli attori di motion capture devono eseguire non più centinaia bensì migliaia di movimenti. Quando giri in motion capture per i videogame, devi scomporre in singole azioni sia le clip non interattive sia le scene di gioco. Le scene non interattive sono come dei piccoli film, ma sono in genere di numero limitato. Le scene di gioco possono consistere di migliaia di movimenti in cui l'attore si accovaccia, sale una scala, si mette in posizione per sparare. Se c'è abbastanza spazio di memoria e se l'animatore

vuole una grande accuratezza nella resa realistica del videogame, allora può anche accadere che si ripetano le stesse scene in modo che possano essere viste da diversi punti (per esempio, da vicino e da lontano), e l'attore può di conseguenza variare la propria performance.

In ogni caso si tratta di un lavoro molto fisico, ed è interessante notare che nella motion capture si può individuare un'azione finta, anche dai semplici dati, dai soli puntini che si muovono sullo schermo. Se, per esempio, il personaggio deve maneggiare un'ascia ma l'attore ha tra le mani un oggetto troppo leggero, è possibile riconoscere, anche dai puntini sullo schermo del computer, che il movimento è finto, che non possiede il peso e la dinamica di un'ascia.

Quindi ritieni che l'inquadratura è importante anche nel caso della motion capture perché l'immagine sarà alla fine vista in uno schermo?

Come regista io riesco a vedere la differenza tra le scene che ho girato in cui il personaggio doveva essere visto da una lunga distanza o quelle in cui era osservato da vicino. Girerei le scene in modo diverso. Anche nel caso della recente realtà virtuale, non possiamo ignorare che c'è sempre uno schermo, una prospettiva.

Quanto della performance dell'attore viene conservato nella resa finale? O, in altre parole, quanto è grande in percentuale il contributo dell'animatore nel personaggio sullo schermo.

Nella motion capture penso che la performance sia più importante. La performance deve essere di buon livello. L'attore ha la capacità di fornire la continuità del personaggio durante tutto il processo di animazione. Per produrre un tipico film d'animazione occorrono moltissime persone e, a volte, gli animatori si concentrano solo sulla scena sulla quale stanno lavorando. Quando ho lavorato con gli animatori, ho capito che somigliava un po' alla direzione di attori. È importante essere sicuri che ci sia una linea di continuità della storia e del personaggio, perché se la perdi, ogni scena risulterà diversa dalle altre.

Se ci riferisce ai grandi film come quelli in cui lavora Andy Serkis, probabilmente la performance conta per il 75% o il 65% del risultato finale. Di certo è più performance che animazione. Probabilmente Serkis preferirebbe dire che si tratta del 100%, e che per lui si tratta solo di un make-up digitale, un lieve ritocco. Ma non possiamo dimenticare che una considerevole parte del lavoro è svolta dagli animatori. D'altro lato, anche se molti animatori non sarebbero d'accordo, bisogna riconoscere che non è solo una questione di buona animazione. È una miscela. Ciononostante, ci sono produzioni, come il videogame *007 Legends*, dove questa miscela è al 50%, perché la performance deve essere molto ritoccata e ripulita.

Sappiamo che l'animazione di qualità costa molto. Sarebbe cinico considerare la motion capture solo come una maniera economica per fornire agli animatori movimenti realistici?

Beh, questo sarebbe abbastanza cinico da parte tua. Del resto, anche io sono alquanto cinico rispetto la motion capture perché, a volte, il risultato mi sembra un po' troppo rozzo, specialmente nei videogame. Forse perché non sono un buon giocatore di videogame, ma in genere trovo grezzi questi prodotti. Non c'è la raffinatezza che s'incontra nel buon teatro o in un buon film.

D'altro canto, dovremmo riconsiderare la motion capture nel suo insieme. Quando abbiamo tenuto il meeting a Los Angeles, abbiamo incontrato John Ruth, uno dei più grandi esperti di motion capture che abbia mai incontrato, e lui ci ha detto che non bisogna intendere la motion capture come una cosa a sé stante, ma come parte di una produzione virtuale, un nuovo territorio nel quale stiamo entrando. Non si tratta solo di catturare la performance degli attori, ma anche di una produzione in cui tutto, scene, costumi, personaggi, luci, sta diventando virtuale. *Avatar* è il principale esempio. Oggigiorno possiamo iniziare a realizzare film in cui si fondono, senza soluzione di continuità, la produzione virtuale e quella dal vero. A questo scopo, abbiamo bisogno delle informazioni di movimento accurate, tali che soddisfino il nostro desiderio di creare personaggi realistici. La motion capture sta diventando il sistema per soddisfare questo bisogno. Questo è ciò che sta realmente accadendo.

Penso inoltre che la motion capture possa offrire al regista l'opportunità di raccontare storie visivamente incredibili in misura prima inimmaginabile. Magari non si tratta di un'evoluzione dell'arte ma certo questo progresso sta rispondendo a qualcosa di più grande che non possiamo nemmeno comprendere. Probabilmente queste innovazioni s'incroceranno con quelle nella narrazione interattiva,

Potresti dirci come gli sviluppi tecnologici nella motion capture hanno influito sul lavoro con gli attori?

Ho iniziato a lavorare nella motion capture nel 2007, e penso che si ponga troppa attenzione sul lato tecnologico. Normalmente tendo a chiedere alle persone che lavorano con me di dimenticarsi della tecnologia, perché, anche se è importante comprenderla, non bisogna considerarla come la cosa più importante. La cosa più importante è raccontare le storie, essere il personaggio ed essere sinceri. Inoltre, credo che gli sviluppi più significativi nella motion capture non stiano avvenendo nelle soluzioni di alto costo perché sono quelle in qualche modo intoccabili: sono le cose che fanno a Hollywood.

È il lato meno industriale della motion capture che mi interessa. Sai che ci sono diversi sistemi: quello ottico della Vicon, quello basato sui contorni

della Kinect. Ma ci sono anche i sistemi con marcatori inerziali come ad esempio la Perception Neuron. Hanno dato uno di questi ultimi sistemi a Oliver che ha poi condotto alcuni esperimenti. Il punto del sistema Vicon è che è accurato al livello del millimetro. Le tute inerziali magari non sono così accurate ma riescono comunque a fornire dati molto precisi e molto realistici. Oliver ha utilizzato una tuta inerziale sui due piani di casa sua: ha sistemato la centralina per la raccolta dati in una stanza e poi è andato al piano di sopra, poi in cucina e in giardino, e il sistema registrava i dati da tutti questi luoghi. Questo è stupefacente e non potrebbe essere fatto con i sistemi ottici per i quali c'è bisogno di uno studio equipaggiato.

Ma la cosa ancor più interessante è che questi sistemi sono economici. Magari con una tuta che costa 500 dollari uno sviluppatore indipendente, un giocatore o un regista indipendente, magari un attore in vena di sperimentazioni, potrebbero tutti iniziare a inserire la motion capture nella produzione dei loro video. Trovo molto interessante che gli attori possono lavorare su un sistema che costa solo 500 dollari e comunque fare un ottimo lavoro. Penso che questo sarà molto importante e diffuso in futuro. Con l'arrivo di tutti questi nuovi sistemi, magari in breve, saremo in grado di catturare una performance, forse anche le espressioni facciali, e poi dopo solo un'ora avere pronta una scena in animazione, anche perché la pulitura dei dati è diventata più facile e i software di interpolazione sono più accurati.

Sono sicuro che tra dieci anni potremo comprare un sistema che non costa molto e con un semplice laptop potremo registrare una performance e mostrarla agli amici poco dopo. Sta per accadere presto, ed è questo che cerchiamo di promuovere con il nostro studio. Dalle produzioni indipendenti e a basso costo nasceranno le cose più interessanti e io penso che sarà di lì che arriverà la vera innovazione.