

LA CULTURA

A TORINO IL MAGO DEGLI EFFETTI SPECIALI

“Vi racconto come volano i draghi del Trono di Spade”

«Da bambino disegnavo i B17 della Forza aerea Usa, il fantasy non era nelle corde della mia immaginazione». Non ci si crede. Il genio creativo nell'infanzia era agganciato alla solidità militare e nell'età adulta inventore delle visioni più al di là della realtà che il cinema possa raccontare? Fa finta di pensarci un istante e poi si limita a un candido «Sì». Il supervisore agli effetti visivi americano Stefen Fangmeier - domattina alle 9 sarà ospite in carne e ossa a View Conference alle Ogr con il talk «Morte di un drago e altri eventi memorabili: Il Trono di Spade» - che ha fra le sue produzioni «Jurassic Park» e «Hook - Capitan Unicino» e, in cima alla lista, il fenomeno tv di tutti i tempi «Games of Thrones» - sostiene sia stato merito dell'informatica.

TIZIANA PLATZER - P. 48

STEFEN FANGMEIER Il supervisore degli effetti visivi di Games of Thrones oggi alla View Conference terrà una lectio sulla serie tv americana. Ha lavorato anche con il maestro Spielberg per Jurassic Park e in Hook - Capitan Unicino. «Sono approdato al cinema studiando informatica»

“Da piccolo non amavo il fantasy, ma gli aerei ora faccio volare i draghi nel Trono di Spade”

L'INTERVISTA

TIZIANA PLATZER

«Da bambino disegnavo i B17 della Forza aerea americana, il fantasy non era nelle corde della mia immaginazione». Non ci si crede. Il genio creativo nell'infanzia era agganciato alla solidità militare e nell'età adulta inventore delle visioni più al di là della realtà che il cinema possa raccontare? Fa finta di pensarci un istante e poi si limita a un candido «Sì». Sì, il supervisore agli effetti visivi americano Stefen Fangmeier - domattina alle 9 sarà ospite in carne e ossa a View Conference alle Ogr con il talk «Morte di un drago e altri eventi memorabili: Il Trono di Spade» -, che ha fra le sue produzioni «Jurassic Park» e «Hook - Capitan Unicino» con il maestro Spielberg, «Terminator 2», «La tempesta perfetta», «Casper», «Master and Commander» e, in cima alla lista, il fenomeno tv di tutti i tempi «Games of Thrones».

dell'informatica. **Draghi e tempeste non arrivano dai sogni giovanili?**

«Da bambino mai mi sarei aspettato di occuparmi di cinema, poi le scelte scolastiche mi hanno portato verso l'informatica. Quando mi sono laureato nel 1983 ho pensato che sviluppare la computer grafica nel cinema sarebbe stato interessante, ma se avessi fatto il tecnologico puro oggi sarei in pensione e molto ricco».

Invece viene chiamato da Benioff e Weiss, gli ideatori de «Il Trono di Spade»: nessun tentennamento mai?

«È accaduto nella seconda stagione del fantasy, dove ho lavorato solo sei settimane. Nelle serie successive sono stato chiamato tante volte dai produttori ma avevo già altri impegni, finché ho accettato per l'ottava stagione: uno solo agli effetti visivi non ce l'avrebbe mai fatta».

Di quanto tempo ha bisogno il suo lavoro?

«Le mie elaborazioni per la prima, seconda e quarta puntata hanno avuto bisogno di un anno e 9 mesi, fra Belfast e Los Angeles. Io scelgo gli impegni rispetto alle persone e Game of Thrones ha avuto una gran bella squadra».

È il creatore dei primi dinosauri del cinema, quelli di Jurassic: come ci si sente a Hollywood ad essere al top?

«Quando Spielberg mi ha chiamato arrivavo da «Terminator 2» con 16 ore al giorno di lavoro sette giorni su sette, e alla sua domanda: «Mi fai i dinosauri?» ho risposto: «No, pausa!». Poi è stata una sfida incredibile, come succede quando un'industria inizia. Ora gli effetti visivi possono diventare più rapidi con la tecnologia, ma non c'è niente di nuovo».

Ha esordito da regista con «Eragon» nel 2006 e 5 anni prima del «Trono di Spade» ha fatto volare i draghi.

«Non avevo idea che sarebbe stato il prequel del fantasy tv. Per la prima volta apparivano dei draghi simpatici e naturalistici, mentre nella saga noi li conosciamo piccoli e li vediamo crescere».

Ha creato gli effetti anche a «Salvate il soldato Ryan», un altro cinema.

«Io amo gli effetti invisibili. Quando abbiamo girato «Master Commander» avevamo due grandi navi, complicato in live action ma poteva sembrare plausibile».



La pandemia ha già cambiato il cinema.

«Ha un ruolo nella visione futura: ci ha obbligato a lavorare da remoto e a pensare a due attori che interpretano la stessa scena in due luoghi diversi».

Accade in un suo nuovo progetto?

«Sto lavorando a un film sulla Seconda Guerra, i bombardieri americani che si fermavano in Inghilterra e poi attaccano la Germania, "Masters of the air" serie per Apple Tv. Sono tornato ai bombardieri, curioso no?».

Cosa farà in queste giornate torinesi?

«Sono stato ospite di View nel 2014, eravamo 30 colleghi internazionali. Questa volta siamo solo sei, ma io vivo in Francia e dunque è stato facile salire in auto e arrivare, sono appassionato della cultura enogastronomica italiana. Qui a Torino andrò al Museo del Cinema e alla Gam e poi sceglierò qualche ristorante con Maria Elena Gutierrez, direttrice speciale di View». —

© RIPRODUZIONE RISERVATA

“Andrò a visitare la Mole e la Gam poi a mangiare cibo italiano: lo adoro”

“In questo momento lavoro a un film sulla Seconda Guerra per la Apple Tv”

La pandemia incide sul nostro lavoro: ora gli attori interpretano la stessa scena in luoghi diversi



STEFEN FANGMEIER
SUPERVISORE
EFFETTI VISIVI



Arrivo a Dragonstone. Un'immagine tratta dalla serie «Trono di Spade»

