

Federica Dall'Omo

Barbara Vico

MONSTER BEAUTY

il costume design nel cinema di fantascienza





**POLITECNICO
DI TORINO**

Candidate
Federica Dall'Omo
Barbara Vico

Relatore
Michele Cafarelli

POLITECNICO DI TORINO
Facoltà di Architettura
Corso di Laurea in **Design e Comunicazione Visiva**
anno accademico 2016/2017

Federica Dall'Omo

Barbara Vico

MONSTER BEAUTY

il costume design nel cinema di fantascienza

CONTENUTI

Storia della science fiction	8
Evoluzione dei costumi	20
Tecniche e materiali del costume design	58
Tra fantascienza e realtà	68
La nascita di un costume	100
Glossario	136
Bibliografia e sitografia	138
Bibliografia e sitografia	140

PREFAZIONE

Dietro ogni personaggio conosciuto c'è un guardaroba scelto con cura. Che il costume sia molto evidente o che si mescoli perfettamente alla scenografia, il costume design ci dà l'opportunità di avere la visione introspettiva di un personaggio e del mondo intorno a lui, perché, come accade nella realtà, ciò che indossiamo dice molto di noi stessi. Il costume design è uno strumento del regista per raccontare una storia; nei film più conosciuti gli abiti sono il segreto che ci aiuta a immergerci nel loro mondo in maniera silenziosa ma efficace.

La parola "costume" spesso ci riconduce al mondo del carnevale, delle feste e dell'imitazione, ma la progettazione dei costumi spesso opera su principi opposti: l'obiettivo è creare persone autentiche e realistiche, non attori travestiti.

Nella sua migliore espressione, il costume è un elemento vitale per la costruzione di un mondo e questo funziona alla perfezione in luoghi completamente sconosciuti. Pensando ai primi Star Wars, spesso si elogiano per la loro trama, personaggi e effetti speciali, ma il costume design è altrettanto impressionante: combina ciò che siamo abituati a vedere con elementi alieni. La principessa Leila è la via di mezzo tra l'aspetto di una persona che proviene da un pianeta sconosciuto e quello di una nobile come la intendiamo noi. Tutti i personaggi sono allo stesso tempo alieni e familiari, per esaltare il nostro interesse mantenendoci legati a ciò che già conosciamo.

Oltre al realismo, molte scelte di costume sono operate per far risaltare un personaggio e per darci una visione della sua identità.

In questo testo analizziamo il costume design nei suoi vari aspetti: la storia della letteratura fantascientifica e dei costumi, l'evoluzione delle tecniche e dei materiali, il character design e le influenze reciproche con la moda, per arrivare ad esplorare la professione del costume designer. La focalizzazione sul cinema di fantascienza è stata una scelta obbligata: oltre ad essere una nostra passione, è il campo che sfrutta al massimo costumisti e makeup artist per la realizzazione di mondi e creature che vanno oltre la nostra immaginazione.

«Fashion is not the primary effort in motion picture: is to tell a story.»^(0.1)

STORIA DELLA SCIENCE FICTION





IL GENERE FANTASCIENTIFICO

Il genere fantascientifico nacque ufficialmente il 5 aprile del 1926 con il primo numero della rivista *Amazing Stories* diretta da Hugo Gernsback.

Tuttavia non fu il novecento a dare vita a questo genere così importante: già ai tempi di Giovanni Keplero, Francesco Bacone e Voltaire erano in circolazione i *Conte Philosophique*, scritti dai suddetti autori, antenati del genere Sci-Fi.

I *Conte Philosophique*, letteralmente “racconti filosofici” erano un metodo di divulgazione delle scoperte scientifiche per i grandi scienziati dell’epoca dei lumi e spazi di espressione delle loro opinioni filosofiche, senza rischio di censura da parte della Chiesa Cattolica o di arresto dalla santa inquisizione.

Nati in Francia nel XVII secolo, trovarono i loro precursori nei racconti filosofici risalenti alle epoche greche e romane. Un esempio è *Le Metamorfosi* di Lucio Apuleio, noto anche come *L’Asino d’Oro*, dove il protagonista viene trasformato per magia in un asino e intraprende un viaggio fisico e filosofico, un racconto in cui vengono affrontati i temi del bene e del vero.

Anche Apuleio, come tutta la cultura romana, risente dell’influenza greca: infatti, *Le Metamorfosi* fu a sua volta ispirato dal libro *Storia Vera* di Luciano di Samosata. L’opera, ritrovata e tradotta proprio nel periodo illuminista fu fonte di ispirazione soprattutto per la presa satirica nei confronti della religione cattolica ortodossa e della radicale messa sotto accusa delle idee.

Alcuni autori profondamente influenzati da *Storia Vera* sono il famoso Charles Sorel,

maestro dell’*Histoire comique de Francion* (1622), Jean de la Fontaine, celebre scrittore di favole e racconti anticonformisti, e Cyrano de Bergerac, compositore de *L’Autre Monde* (1650).

Proprio di quest’ultimo fu *Histoire comique des états et empires de la Lune et du Soleil* (1655), pubblicato postumo, ispirazione per le generazioni future, primo e autentico Conte Philosophique; quest’opera verrà presa a modello da Montesquieu, Voltaire, Diderot e Rousseau.

Grazie anche alla nascita della scienza moderna, il periodo illuminista vide quindi la nascita del prototipo del genere fantascientifico, in parallelo al genere fantastico.

Nel XVII e nel XVIII secolo il tema ricorrente era quello del viaggio verso luoghi sconosciuti come la Luna o l’Artico, come succede al giovane nobiluomo descritto da Margaret Cavendish in *The Description of a New World, Called the Blazing-World* (1666).

Il 1800 è il periodo di incubazione del genere dove troviamo tre autori di riferimento per lo sviluppo nel secolo successivo ovvero Mary W. Shelley con *Frankenstein* (1817), Jules Verne con la collezione dei *Viaggi Straordinari* (1863-1905) e Herbert George Wells con *The Star* (1897).

Altri elementi, che poi verranno combinati nel grande calderone che è il genere Sci-Fi, derivano da alcuni autori di altri generi come Edgar Allan Poe, Nathaniel Hawthorne e Fitz-James O’Brien. Esempio lampante è anche la poesia romantica di Alfred Tennyson Locksley Hall dove vengono descritte visioni oscure di altri mondi remoti e futuri.

Con queste premesse si arriva agli inizi del ’900, dove in America ci furono le prime manifestazioni dei *Pulps*, i pulp fiction o pulp

A fronte: Copertina di un numero di *Amazing Stories*

August

BROADCAST
WRNY
STATION

25 Cents

AMAZING STORIES

HUGO GERNSBACH
EDITOR



Stories by
H.G. WELLS
A. HYATT VERRILL
JULIAN HUXLEY

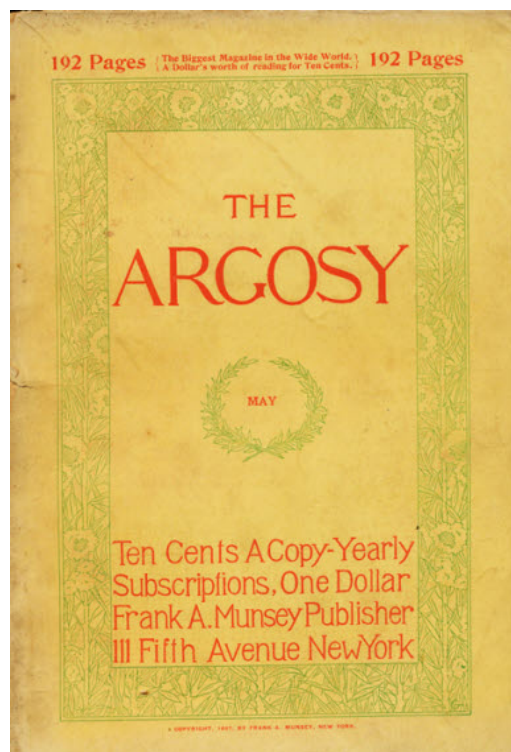
EXPERIMENTER PUBLISHING COMPANY, NEW YORK, PUBLISHERS OF
10 NEWS • SCIENCE & INVENTION • RADIO LISTENERS' GUIDE • AMAZING STORIES • SPARE-TIME MONEY MAKING • RADIO PROGRAM WEEKLY

magazine, gli antenati del fumetto moderno. Il primo pulp fu il revamp di *Argosy Magazine* del 1896 creato da Frank Munsey. Questo primo albo era di ben 192 pagine e possedeva caratteristiche che divennero prerogative dei Pulp Magazine: infatti, erano composti da carta definita pulp paper, una carta meno pregiata creata da una pasta di fibre legnose, ritagli di carta e stracci, con bordi non piegati e rifiniti.

Dopo il successo di *Argosy*, nacquero nuovi giornali come *The Popular Magazine* nel 1903, pieni di racconti brevi, lunghi e a puntate. Queste storie spesso prediligevano un pubblico giovane e maschile. Il 1902 fu una data cruciale anche per l'uscita del film che viene comunemente considerato la prima opera di fantascienza nel cinema: *Le Voyage dans la Lune*, di Georges Méliès, un'opera generalmente importante per la cinematografia perché introdusse i primi effetti speciali.

Il successo delle riviste pulp decollò e nel periodo tra le due guerre mondiali raggiunsero l'apice della loro fama, tanto da dare il nome a questo periodo: The Age of Pulps. Nel 1934 lo scrittore Frank Gruber dichiarò che esistevano più di 150 periodici nella categoria Pulps, numero estremamente significativo per un genere relativamente di nicchia e per le tecnologie di stampa e diffusione dell'epoca.

Uno dei più importanti fu *Amazing Stories* pubblicato per la prima volta nell'aprile del 1926 da Hugo Gernsback per Experimenter Publishing; questo magazine era molto vicino al genere Sci-Fi, all'epoca definito ancora *Scientifiction*, poiché il termine Science Fiction non era ancora stato coniato, e pubblicava storie brevi di carattere fantascientifico ma pubblicizzava anche "invenzioni" inviate dai lettori. Gernsback viene definito padre della Fantascienza proprio per aver creato questo periodico e aver incentivato la creazione di nuove

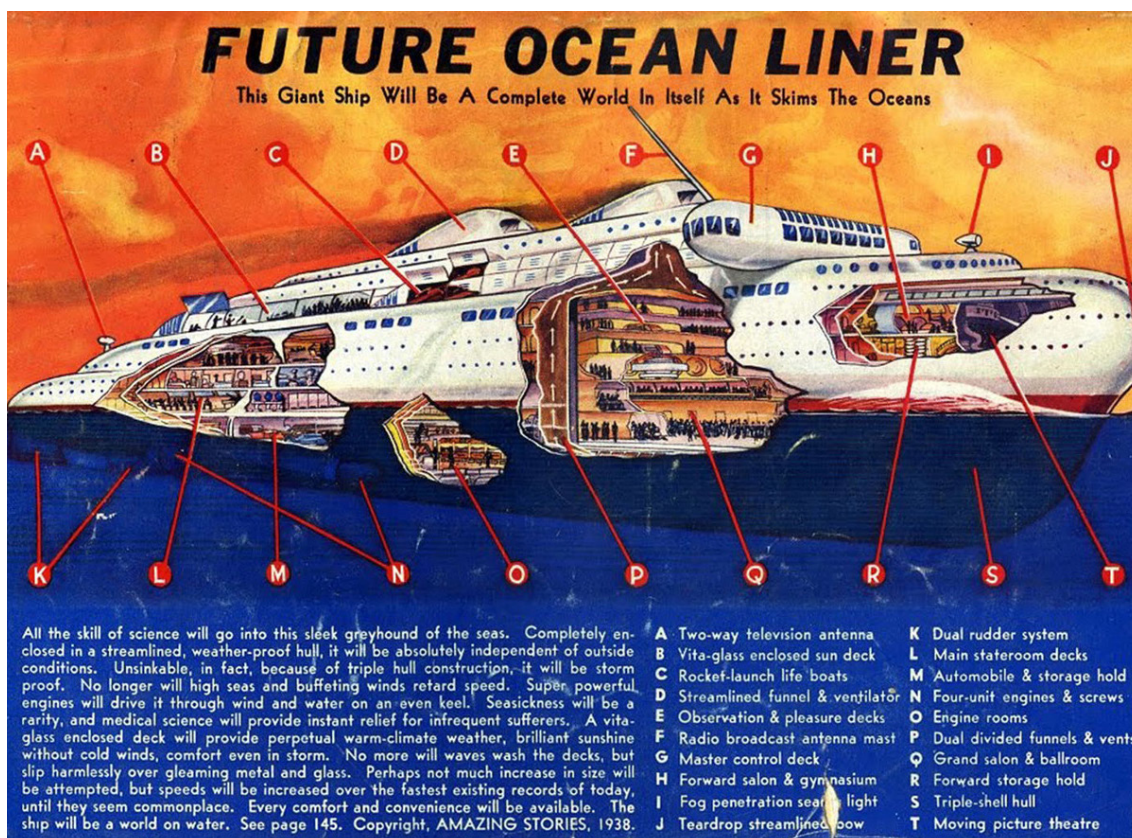


Sopra: Copertina della prima uscita di *Argosy Magazine*

tecnologie come l'Isolator, un casco che doveva aiutare l'utente a concentrarsi. Il destino di *Amazing Stories* fu un po' incerto in passato a causa dei problemi economici di Gernsback e del declino di questo tipo di rivista ma tra alti e bassi gli editori arrivarono a pubblicare numeri fino ai giorni nostri.

Si può affermare con certezza che i Pulp Magazine furono a tutti gli effetti gli antenati dei *Comics* americani conosciuti in tutto il mondo, e proprio grazie all'evoluzione tecnologica che permise di stampare più facilmente i disegni. L'anno successivo uscì il primo film di genere dichiaratamente fantascientifico: *Metropolis* (1927) di Fritz Lang, opera dal gusto Art Decò che introdusse il primo robot femminile.

Dopo la Seconda Guerra Mondiale, i gusti del pubblico, devastato dal conflitto,



In alto: Illustrazione di un mezzo marino contenuta in un numero di *Amazing Stories* del 1938-39 ca.

Sotto: Copertina di *Amazing Stories*



cambiarono radicalmente e portarono al declino la Age of Pulps e dei suoi prodotti. Con la fine di questa corrente si aprì una nuova era molto fiorente per il genere Sci-Fi, la cosiddetta *Golden Age of Science Fiction*, che coincide con il periodo tra il 1938 e il 1946.

I racconti di questo periodo erano incentrati sull'avventura ed si basavano sull'effetto di meraviglia scatenato dal progresso scientifico, tuttavia accompagnato dal timore di un futuro imprevedibile.

Secondo molti amanti del genere, la Golden Age ebbe inizio con il numero di luglio del 1939 di *Astounding Science Fiction*, nato dalla mente di John W. Campbell, il quale sembrava il "padrone della fantascienza" agli occhi di Isaac Asimov, che successivamente chiamò questo periodo *Age of Campbell*. Mentre l'inizio è facilmente individuabile, la fine di questo movimento cambia a seconda

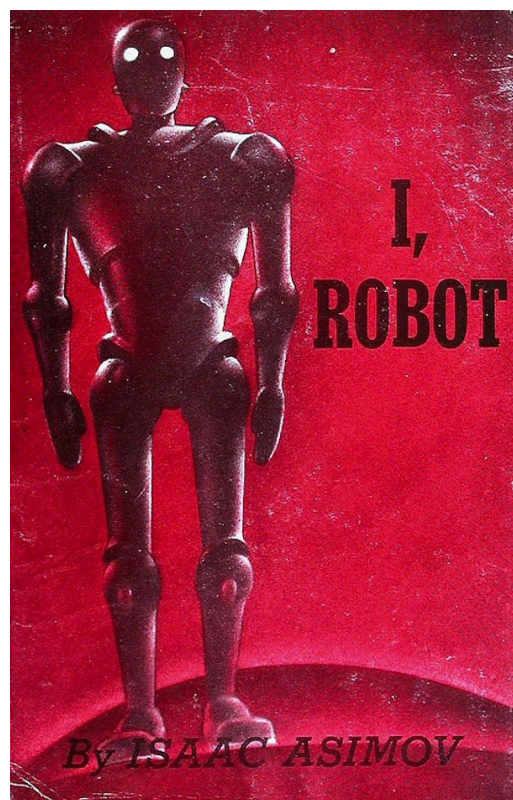
dell'autore: possiamo dire che per alcuni finì verso la metà degli anni '40, mentre per altri continuò fino agli anni '70.

Fu proprio grazie a Campbell che nacque la "vera" fantascienza, differente dalle storie Pulp dove l'autore sostituiva i cavalli con navicelle spaziali, le pistole con raggi disintegratori, ma vero e proprio interesse per la scienza e per il progresso dell'umanità. Questo periodo vide sbocciare il genere Sci-Fi in tutte le sue sfumature grazie ad importanti autori come Isaac Asimov, Arthur C. Clark, Poul Anderson, C. L. Moore, Robert A. Heinlein, Clifford D. Simak, Ray Bradbury, Theodore Sturgeon e Alfred Bester. Questi autori cercarono di suscitare nel pubblico un senso di meraviglia e una *CAN-DO* attitude per la scienza e di avvicinare tramite lo stupore persone che non possedevano una significativa istruzione scientifica.

Durante la Golden Age nacquero i primi sottogeneri dello Sci-Fi come la Space Opera. Vennero dettate alcune importanti regole, seguite tutt'ora, come Le Leggi della Robotica di Asimov, descritte nel racconto breve *Runaround* del 1941: ad oggi molti scrittori e scenografi ancora seguono questi dettami per quanto riguarda la caratterizzazione dei personaggi Robot.

Negli anni '50 il genere risentì di un calo di gradimento da parte del pubblico a causa della seconda guerra mondiale e dell'uso maligno della scienza, ovvero la bomba atomica; per questo motivo gli autori si spostarono verso un tipo di scrittura più cupo, preoccupato e angosciato. Con la guerra fredda in corso, lo sviluppo definitivo del consumismo, l'avvento della televisione e la paura del diverso, si manifestò negli autori un secondo sottogenere: la fantascienza sociologica o *Soft Science Fiction*. Parallelamente, la critica a questo stile di vita creò nella fantascienza un sottogenere celebre degli anni '60: il *New Wave*.

Nonostante il calo di interesse per il genere letterario, con l'avvento di nuove tecnologie cinematografiche e l'abbassarsi dei costi di produzione, iniziarono ad uscire i primi film dichiaratamente Sci-Fi, catturando l'attenzione del pubblico. A questo ottimismo economico si aggiunsero i primi avvistamenti ufo, la nascita ufficiale dell'Ufologia nel 1947 e le prime operazioni spaziali che portarono alla competizione tra America e Unione Sovietica per la conquista dello Spazio. Tutto ciò creò un clima effervescente in cui gli Studios di Hollywood iniziarono a produrre senza sosta film tratti dai romanzi della Golden Age e della Age of Pulps. Tra questi troviamo *Ultimatum alla Terra* di Robert Wise (1951) tratto dal libro *Addio al Padrone* (1940) di Harry Bates e *La Guerra dei Mondi* di Byron Haskin (1953)



Sopra: Copertina della prima edizione originale di *I, Robot*, di Isaac Asimov (1950)

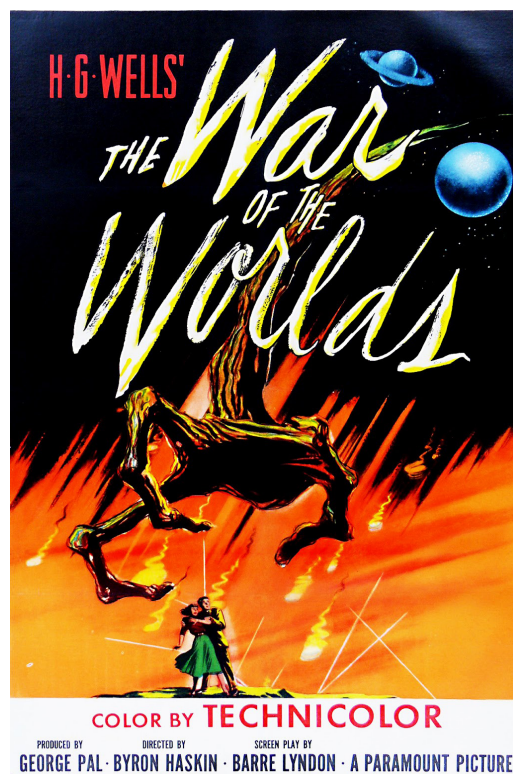


Sopra: Manifesto originale di *The Day the Earth Stood Still* (1951)

tratto dal famosissimo omonimo romanzo di H. G. Wells del 1897.

Gli anni '60 videro dunque lo sviluppo del New Wave, definito così da Michael Moorcock nella rivista anglosassone *New Worlds*: termine preso in prestito dal cinema francese degli stessi anni, il *Nouvelle Vague*. Come gli stessi anni '60, il New Wave fu un movimento anti istituzionale e controcorrente, si occupava soprattutto di temi sociali e proprio per questo vennero introdotti i primi personaggi femminili protagonisti, che fino a quel momento erano rimasti relegati al ruolo di spalla o marginali.

Il dibattito pubblico sul ruolo della donna colpì particolarmente il genere Sci-Fi e le donne protagoniste che nacquero dalla negazione dei pregiudizi sociali e degli stereotipi femminili. Alcune scrittrici che



Sopra: Manifesto originale di *The War of The Worlds* (1953)

riuscirono a spostare il ruolo della donna da ostaggio/moglie/trofeo a eroina furono Josephine Saxton e Ursula Le Guin, che presero parte al movimento New Wave. Oltre le influenze anglo-americane dei primi sessant'anni del XX secolo, nel resto del mondo si trovano esempi simili. Nel 1960 Valentina Zhuravlyova scrisse *The Astronaut* che divenne il manifesto per il programma spaziale sovietico. Intanto continuava la guerra per la conquista dello spazio tra socialismo e capitalismo, sfida che influenzò lo Sci-Fi letterario e quello cinematografico, dando vita a tre dei film più importanti per la fantascienza odierna: *2001 Odissea nello Spazio* di Stanley Kubrick (1968), *Il Pianeta delle Scimmie* di Franklin J. Schaffner (1968) e *Barbarella* di Roger Vadim (1968). Ciascuno dei tre film presentava alcune peculiarità del genere New Wave. Con



Sopra: Manifesto italiano di 2001, A Space Odyssey (1968)

queste prerogative e con la conquista della Luna si aprì il ventennio degli anni '70-'80. Questo ventennio fu conseguente al periodo turbolento della Guerra Fredda che portò gli scrittori New Wave ad una evoluzione di stile e di contenuti.

«(...)Scrivere un nuovo mito per il lettore moderno, uno stile con più idee psico-letterarie, più concetti meta-biologici e metachimici, sistemi temporali privati, psicologie sintetiche e tempi spaziali, più di mezzo mondo sommerso, uno scorcio nei quadri di schizofrenici.»⁽¹⁾

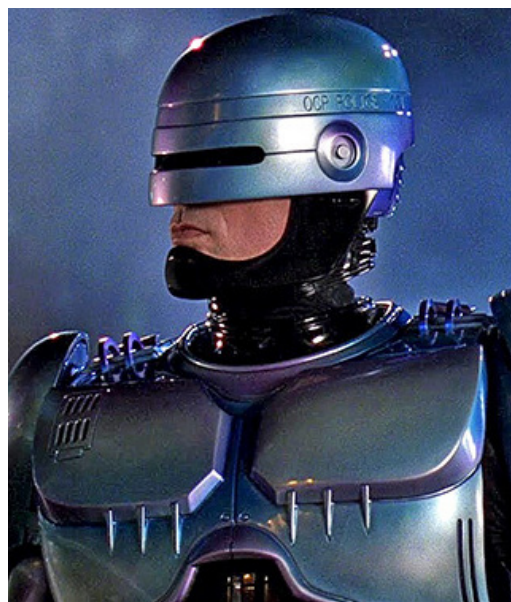
Le prime influenze proto-Cyberpunk derivarono dal racconto di Philip Kindred Dick *Do Androids dream of Electric Sheep*, pubblicato nel 1968. Gli scrittori protagonisti di questo periodo trassero ispirazione dall'impatto delle droghe e delle tecnologie sulla società, rappresentato in un mondo distopico, futuristico, quasi post-

apocalittico, i cui protagonisti incarnano i problemi sociali del loro tempo. Alcuni autori di riferimento sono James Graham Ballard, già sopracitato, Roger Zelazny, Bruce Sterling, William Gibson e Bruce Bethke; quest'ultimo guadagnò fama a seguito di un racconto breve da lui scritto e pubblicato su *Amazing Stories: Cyberpunk* del 1983.

Nei media audiovisivi troviamo alcuni film di carattere fortemente ispirato al Cyberpunk come *Blade Runner* (1982) di Ridley Scott, tratto dal libro *Do Androids Dream of Electric Sheep* e *Robocop* (1987) di Verhoeven.

Altri titoli di questo periodo del genere Sci-Fi: la prima Trilogia di *Star Wars* (1977 – 1983) di George Lucas, *E.T. The Extra-Terrestrial* (1982) di Steven Spielberg.

Negli anni '80 i produttori hollywoodiani decisero di non seguire più un singolo genere o sottogenere, peculiarità che colpisce quasi tutti i campi creativi dall'architettura alla musica. I protagonisti di questo periodo non si sentivano particolarmente influenzati da correnti del passato quanto solo dal loro pensiero. Per questo motivo troviamo



Sopra: Fotogramma tratto da Robocop (1989)



Sopra: Manifesti della trilogia originale di Star Wars (1977 - 1983)

molte produzioni, da questo momento in poi, che includono più sottogeneri Sci-Fi e soprattutto senza categorie rigide legate ad un determinato periodo storico. A prescindere dal genere, gli anni '80 videro la più proficua produzione cinematografica mai vista a scopo ricreativo: gli attori storici che tutt'ora appaiono sul grande schermo hanno trovato il loro trampolino di lancio in questo periodo.

L'ultimo decennio del XX secolo vide la nascita e il repentino sviluppo di un'importantissima tecnologia: il *World Wide Web*. Questa scoperta tecnologica, oltre a confermare i timori di alcuni scrittori Cyberpunk, alimentò la fiamma di questo genere dando vita ad opere come *Matrix* (1999) delle sorelle Wachowski, *Total Recall* (1990) di Paul Verhoeven e *Ghost in the Shell* (1995) di Mamoru Oshii. La preoccupazione nei confronti di una tecnologia senziente non era l'unico tema che influenzò gli autori e direttori degli anni '90: infatti, in quel momento i primi problemi ambientali

iniziarono a venire a galla a causa dell'inquinamento globale, dando vita nella letteratura al sottogenere Biopunk e sollevando questioni sulla tecnologia che il cittadino medio non si era mai posto, come l'esistenza delle Bio e Nano tecnologie. Un esempio di questo genere è il libro di Neal Stephenson *The Diamond Age* del 1995.

Così si giunge al nuovo secolo, dove la letteratura Sci-Fi viene messa da parte in favore dei media visivi come film, fumetti e telefilm. Grazie alla Marvel e alla Dc Comics, due importanti case editrici di fumetti, il genere Sci-Fi Superhuman passa dalla nicchia alla fama internazionale.

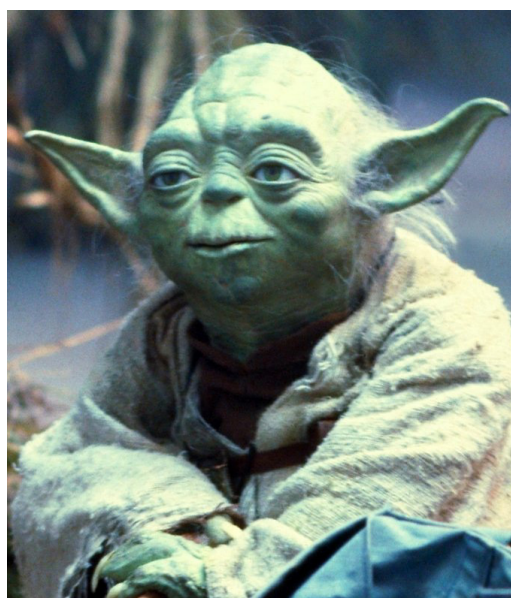
Legato alla fantascienza si sviluppa la definizione del "nerd", termine usato in modo dispregiativo fino a pochi anni fa per sbeffeggiare lo "sfigato seccione lettore di fumetti", ma che grazie alla diffusione di serie televisive come *The Big Bang Theory* ha cambiato accezione, rivelando alla società altri aspetti di questo mondo.

I primi diciassette anni del 2000 vedono

il ritorno di alcuni grandi titoli del passato come *Star Wars* e *Star Trek* ed inizia l'attività del *Marvel Cinematic Universe*: Iron Man, Capitan America e altri personaggi invadono la grande sala con storie tratte dai fumetti. I film di fantascienza sono diventati i nuovi film commerciali, al pari dei film impegnati e di quelli storici, la maggior parte prodotti in America e molti dei quali premiati agli Oscar per l'alta qualità dei costumi, make up ed interpretazioni raggiunte. Alcuni di questi premiati sono *Mad Max: Fury Road*, come Oscar miglior costume e miglior trucco nel 2016; *Interstellar* come Oscar migliori effetti speciali nel 2015 e *Avatar* nel 2010, *Suicide Squad* come Oscar miglior trucco nel 2017, *Star Trek* nel 2010 e *Men in Black* nel 1998. La lista tra vincitori e candidati agli Oscar è notevole e abbiamo deciso di riportare qui alcuni esempi tra i più conosciuti.

Tutt'oggi la quantità di sottogeneri Sci-Fi è quasi infinita anche se si sono create delle macro categorie in cui si cerca di far rientrare tutti i prodotti: Hard Science Fiction, Soft social Science Fiction (Mundan Science Fiction), Space Opera, Alternative

History, Apocalyptic / Postapocalyptic Sci-Fi, Aliens Encounters, Near Future Dystopia, Satirical Stories, Cyperpunk, Time Travel, Military Science Fiction, Superhuman, Space Western, Climate Fiction e Biopunk.



Sopra: il maestro Yoda di *Star Wars* (1977- in corso)

Sotto: i protagonisti di *The Big Bang Theory* (2007- in corso)

A fronte: l'eroe della serie *Daredevil* (2015 - in corso)





EVOLUZIONE DEI COSTUMI





LE ORIGINI DEI COSTUMI

Nella visione di film, serie tv e video, le informazioni sono per la maggior parte visive e il nostro cervello processa tali informazioni migliaia di volte più velocemente di audio o testi.

Nonostante ciò, il costume design, che fornisce informazioni importanti sui personaggi che vediamo sullo schermo, rimane una delle più sottovalutate arti cinematografiche. I costume designers devono essere professionisti con plurime conoscenze: sono disegnatori, sarti, narratori, storici, antropologi.



I costumi possono essere visti come un linguaggio che si esprime a livello subconscio, utilizzando elementi, simboli e clichés comunemente conosciuti, che trasformano i personaggi in storie a sé stanti.

Per questo ci sembra d'obbligo tracciare una storia di quest'arte, per comprendere le sue origini e lo sviluppo che l'hanno portata ad essere una parte essenziale della produzione dei film.

L'antenato del cinema è il teatro e per comprendere appieno il ruolo dei costumi oggi dobbiamo esplorare le origini che hanno dato il via a questa forma di espressione.

LE ORIGINI NEI RITUALI

In Grecia, nell'epoca micenea (1600-1100 AC), si svolgevano spesso rituali e cerimonie in favore del culto di Demetra e Persefone, che duravano circa una settimana. Durante queste celebrazioni venivano interpretate narrazioni simboliche della storia delle due dee, accompagnate da sacrifici animali e vino.

A Creta, le civiltà minoiche seguivano il culto del toro, celebrato in una festività incentrata sulla danza minoica del toro. Durante il rito, danzatori di entrambi i sessi sfidavano l'animale afferrandolo per le corna, uno spettacolo che richiedeva notevoli prestazioni fisiche e rischi, ma di grande importanza per il culto. In questo caso l'abbigliamento era ancora un elemento marginale, limitato ad una protezione in cuoio per le parti vitali legata alla vita, un copricapo di pelle, primordiali stivaletti e capelli acconciati in lunghi boccoli neri.

Altri tipi di rituali meno noti si svolgevano in ogni civiltà: gli eschimesi celebravano la fine della notte polare attraverso una



Sopra: rappresentazione di una celebrazione del culto del toro

rappresentazione drammatica; popolazioni primitive della Papua Nuova Guinea utilizzavano maschere per impersonare gli dei durante danze e rituali.

Tuttavia, l'origine del teatro della cultura occidentale risale all'Antica Grecia del VI secolo a.C., con le prime testimonianze di letteratura drammatica. Aristotele nella sua *Poetica* (330 a.C.) sostiene che la tragedia si sviluppò dai ditirambi, inni corali in onore di Dioniso, dio della linfa vitale della natura, in stretta connessione con la vita religiosa. Tragedia, dal termine greco *tragoidia*, si interpreta infatti come "canto del capro", celebrato per il dio con sacrifici, canti corali dei miti e danze.

Secondo la leggenda, la nascita vera e propria del teatro fu merito di Tespi, poeta e drammaturgo greco. A lui andrebbe il merito di aver creato gli attori perché, durante uno di questi spettacoli, avrebbe iniziato a dialogare con il coro, anziché

cantare la storia in terza persona. A noi sono giunte le opere di tre tragediografi: Eschilo, Sofocle e Euripide, due dei quali contribuirono ad un ulteriore sviluppo del teatro. Eschilo aggiunse un attore, creando dialogo sul palcoscenico, Sofocle complicò l'interazione aggiungendone un terzo.

Oltre a saper cantare, gli attori dovevano saper usare le maschere.

Le maschere del teatro avevano espressioni esagerate, principalmente quella del riso e quella del pianto; erano poi personaggi immediatamente riconoscibili, che spaziavano da dei ed eroi a innocenti vergini e schiavi. Lo scopo era far sì che il pubblico potesse riconoscerli in fretta, dal momento che l'attore ne interpretava più di uno durante lo spettacolo, e che le prime file distavano circa 20 metri dagli attori.

Di solito, erano in legno e fungevano anche da cassa di risonanza per amplificare la voce.



Sopra: maschere del teatro greco

I costumi utilizzavano ornamenti comuni come il chitone (una tunica) e l'himation, un mantello indossato sopra quest'ultimo, fatti di lana colorata o lino, decorati tramite stencil con pattern tradizionali.

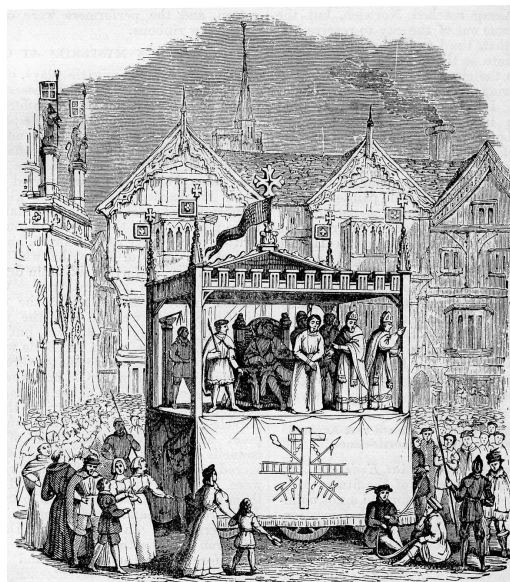
Un aspetto insolito era l'utilizzo comune per le commedie popolari di un fallo scenico in pelle rossa di dimensioni esagerate (circa 60 cm), probabilmente ereditato dai precedenti riti per la fertilità.

LE SACRE RAPPRESENTAZIONI

Nel Medioevo, il cambiamento del ruolo del teatro fu dovuto alla presenza della Chiesa cattolica, che non apprezzava particolarmente questo tipo di rappresentazioni. Tuttavia, rimase una forma teatrale "di strada", ovvero il giullare, che intratteneva la gente in campagna o nelle città con canti e acrobazie.

Su questi pendeva la condanna della Chiesa, la quale considerava segno di malvagità proprio la capacità del giullare di trasformarsi grazie a travestimenti e interpretazioni.

Dal canto suo, creò una sua forma di teatro medievale: il dramma religioso o sacra rappresentazione, per mezzo della quale i fedeli potevano conoscere gli episodi delle Sacre Scritture, nonostante la scarsa



Sopra: sacre rappresentazioni in piazza

alfabetizzazione.

In occasioni più importanti che coinvolgevano figure eminenti e un pubblico più vasto venivano scelti con attenzione il luogo (la piazza) e le scenografie. Per rappresentare i personaggi si utilizzavano vesti comuni per i profani e abiti sfarzosi e decorati per angeli e santi; la nudità veniva simulata tramite una tuta color carne, adornata di foglie per coprire i genitali e gli attori dovevano spesso indossare lunghe parrucche fatte di crine di cavallo o capelli umani.

L'eredità moderna di queste celebrazioni è il carnevale.

IL MASQUE E LE ORIGINI DEL COSTUME DESIGNER

Nel XVI e primo XVII secolo in Europa nacque una forma di rappresentazione teatrale di corte, in principio come un corteo di maschere che danzavano e suonavano coinvolgendo gli spettatori; erano tipicamente un omaggio a un nobile e potevano riunire adattamenti pastorali, favole mitologiche e dibattiti di ordine etico.

Tali processioni erano accompagnate da banchetti e spettacoli di fuochi artificiali e avevano una forte componente di progettazione, nonché di direzione della scena.

Inigo Jones fu un architetto, designer della casa di Greenwich della regina e preferito di James I. Il suo ruolo è quello di primo costume designer per il teatro inglese: introdusse una sorta di veste classica Romana, che rimase un caposaldo per i successivi 200 anni in Inghilterra.

DALLE MASCHERE ALL'ACCURATEZZA STORICA

Nell'Italia del XVI secolo iniziò a diffondersi la commedia dell'arte, in cui tra gli attori mascherati iniziarono a vedersi anche le donne. La particolarità di questo tipo di teatro sta nel suo carattere professionale: per la prima volta, le compagnie e gli spettacoli vennero finanziati con donazioni del pubblico e iniziarono quindi a trattare tematiche politiche.

Gli scrittori della commedia seguivano una formula tutt'oggi sfruttata, ovvero la creazione di personaggi-tipo facilmente riconoscibili dal pubblico. Il costume era essenziale per la loro immediata identificazione: ne è un esempio palese Arlecchino, con i suoi rombi variopinti.

In Inghilterra, le opere teatrali di Shakespeare sono per noi un esempio di costumi anacronistici. Questo è palese in un'illustrazione del 1595 rappresentante uno spettacolo di Tito Andronico, dove notiamo un insolito miscuglio di capi d'abbigliamento: toghe romane e abiti elisabettiani convivevano nella stessa scena. Il più stravagante spettacolo del XVII secolo durante il regno di Luigi XIV fu il Carrousel de Louis XIV, del 1662, al quale partecipò ogni artista, musicista, sarto, artigiano o aristocratico degno di nota in tutto il regno.



In alto, al centro e sopra: disegni di Inigo Jones



Sopra: *le maschere di Colombina e Arlecchino*

I pochi costumi che sono giunti intatti ai giorni nostri sono ricchi di ricami ramati, intrecci, paillettes e lustrini per riflettere la poca luce delle candele; tale era la quantità di decorazioni che il tessuto era quasi invisibile e l'insieme era talmente pesante da lasciare i ballerini senza fiato e madidi di sudore.

Durante il XVIII e il XIX secolo si raggiunse una certa consapevolezza storica e il disegno dei costumi si sviluppò sotto questa influenza, diventando via via più accurato per il periodo di riferimento.

Parallelamente, l'opera dimostrava una totale indifferenza all'unità di scena, e le star sceglievano il proprio abbigliamento, noncuranti dei colleghi o dei compositori; tuttavia, questa fu un'occasione d'oro per le case di moda, che pubblicizzavano le loro creazioni sartoriali facendole indossare a personaggi pubblici.

Ancora oggi avviene questa forma pubblicitaria durante le sfilate sul red carpet degli Oscar.

TEATRO E CINEMA

La fine dell'800 vede la nascita del cinema. Questo si sviluppa sempre più velocemente nel corso del '900 e nonostante trovi le sue radici nel teatro, le strade percorse d'ora in poi da uno e dall'altro sono diverse.

Il pubblico del grande schermo diventa parte della critica e la cura dei costumi è determinante nel definire il successo o l'insuccesso di una produzione.

Il nostro ambito di ricerca, il design dei costumi nel cinema di fantascienza, gode di una varietà incredibile di capi di abbigliamento, make-up e oggetti di scena che definiscono mondi esotici e ambientazioni futuristiche in cui rifugiarsi.

Dagli anni '20 ai '50 del XX secolo vari teatri, specialmente in Francia e negli Stati Uniti, competevano tra l'oro nell'utilizzo del cinema per promuovere la moda. La fama di Christian Dior nel mondo dell'haute couture fu accelerata dai suoi esperimenti con i costumi nei film. La prima a Hollywood era spesso un'occasione per un'attrice di indossare un bellissimo abito dopo l'altro e molte mode sono nate proprio a partire dallo spunto dato dai film.

Dopo la Seconda Guerra Mondiale, il Neorealismo Italiano dimostrò che il pubblico poteva essere attratto anche dall'autenticità di un costume; da allora, molti indumenti di scena venivano comprati direttamente di seconda mano per raggiungere un maggior effetto di realismo. I costumi giocavano un altro ruolo importante nell'identità dell'attore. Charlie Chaplin e altre star degli anni '20 e '30 crearono personaggi nei quali il costume era parte integrativa della loro identità. Il pubblico spesso era in grado (come succede ancora oggi) di distinguere facilmente i "tipi" - eroi, malvagi, comici, rivali romantici - semplicemente guardando l'abbigliamento. Il XX secolo è molto importante per

l'innovazione dei materiali: la nascita delle plastiche e di nuove tecniche di lavorazione permettono di creare oggetti di scena e costumi sempre più complessi.

Il silicone fu sintetizzato già nel 1907.

Il lattice e la gomma, materiali naturali già conosciuti, videro un aumento del loro impiego intorno agli anni '30 con la scoperta della vulcanizzazione.

I primi studi sui poliuretani risalgono al 1937, ma le prime fibre elastiche nacquero intorno agli anni '60 con il marchio Lycra. Inizialmente usati solo per le calze medicali e la corsetteria, data la dimensione ancora grande del filo, la produzione per il commercio si avviò a metà decennio con le calze da donna. Il tessuto rimase costoso fino al boom produttivo degli anni '90.

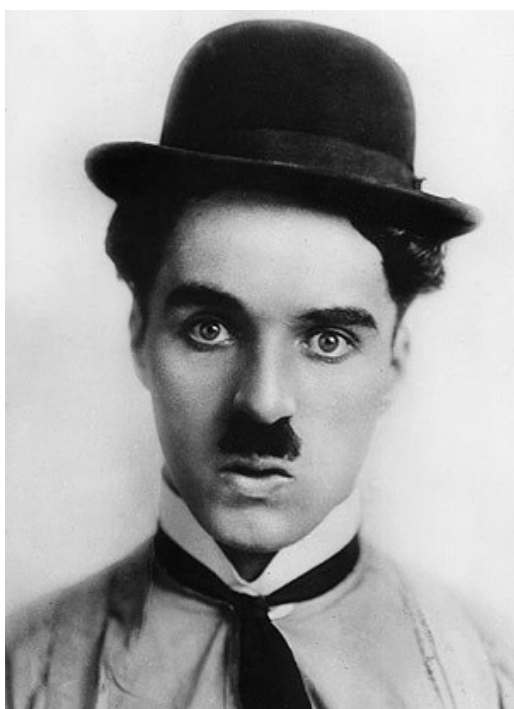
Ad oggi si conosce una tale varietà di materiali e tecniche da poter riprodurre qualunque effetto.

IL MAKEUP

Il trucco cinematografico si differenzia significativamente da quello teatrale, dove sono richieste linee pesanti per trasmettere espressioni specifiche al pubblico. Con l'utilizzo delle cineprese, il pubblico del cinema può studiare il volto dell'attore da vicino. Qualunque sia lo stile, il suo obiettivo è rendere il volto un oggetto più fotogenico, che sia esso un mostro o una fanciulla. Gli sforzi dei parruccai, dentisti, plastici e estetisti tendono ad ottenere una realtà aumentata.

L'industria cosmetica è cresciuta negli anni '20 insieme ai film. La fama di Max Factor deve molto al lavoro che fece la sua compagnia nel modificare il makeup per adattarsi a nuovi tipi di film e luci di scena, compreso il passaggio da cinema in bianco e nero a cinema a colori.

Mentre il trucco dovrebbe solitamente



Sopra e a destra: due esempi di come il costume possa identificare un personaggio (Charlie Chaplin e Theodore Twombly)

essere trascurabile dall'occhio, nella science-fiction e nell'horror diventa un elemento centrale.

Nonostante sia un'arte molto antica, è sempre soggetta agli sviluppi tecnologici: i progressi con lenti a contatto, protesi e chimica resero possibile la realizzazione di film come *Il Pianeta delle Scimmie* (1968), *Star Wars* (1977-) e *Il Signore Degli Anelli* (2001-2003), con la loro varietà di creature fantastiche e mostri.



Sopra: *Barriss Offee*, personaggio di *Star Wars* (1977 - in corso)

Sotto: *i protagonisti di Star Trek: The Next Generation* (1987- 1994)

A fronte: *Mas Amedda*, personaggio di *Star Wars* (1977- in corso)





CHARACTER DESIGN: ALIENI E ROBOT





CHARACTER DESIGN

La creazione di un concept è il primo passo per il costume designer nel processo di ideazione di un personaggio: serve a portare nella realtà le sue idee e a verificare se sono in linea col gusto della direzione e della regia del film. La concept art, ovvero la realizzazione di disegni e schizzi a supporto di un'idea, è molto importante perchè oltre al personaggio mostra anche l'ambientazione in cui la vicenda si svolge nonché i colori predominanti e la cosiddetta palette.

Spesso il costumista ha buone capacità artistiche e può realizzare bozzetti realistici e disegni digitali dettagliati; negli ultimi anni i costume designer si sono fatti affiancare anche da disegnatori professionisti e modellatori 3D.

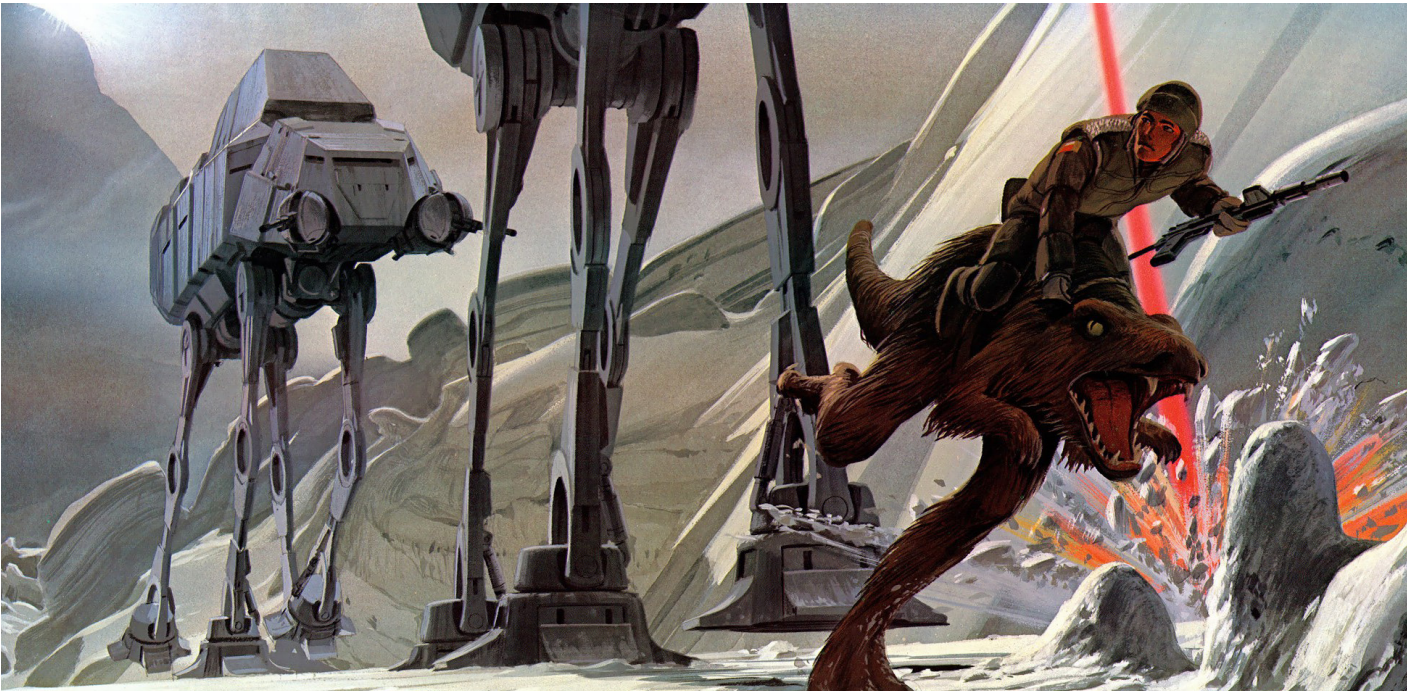
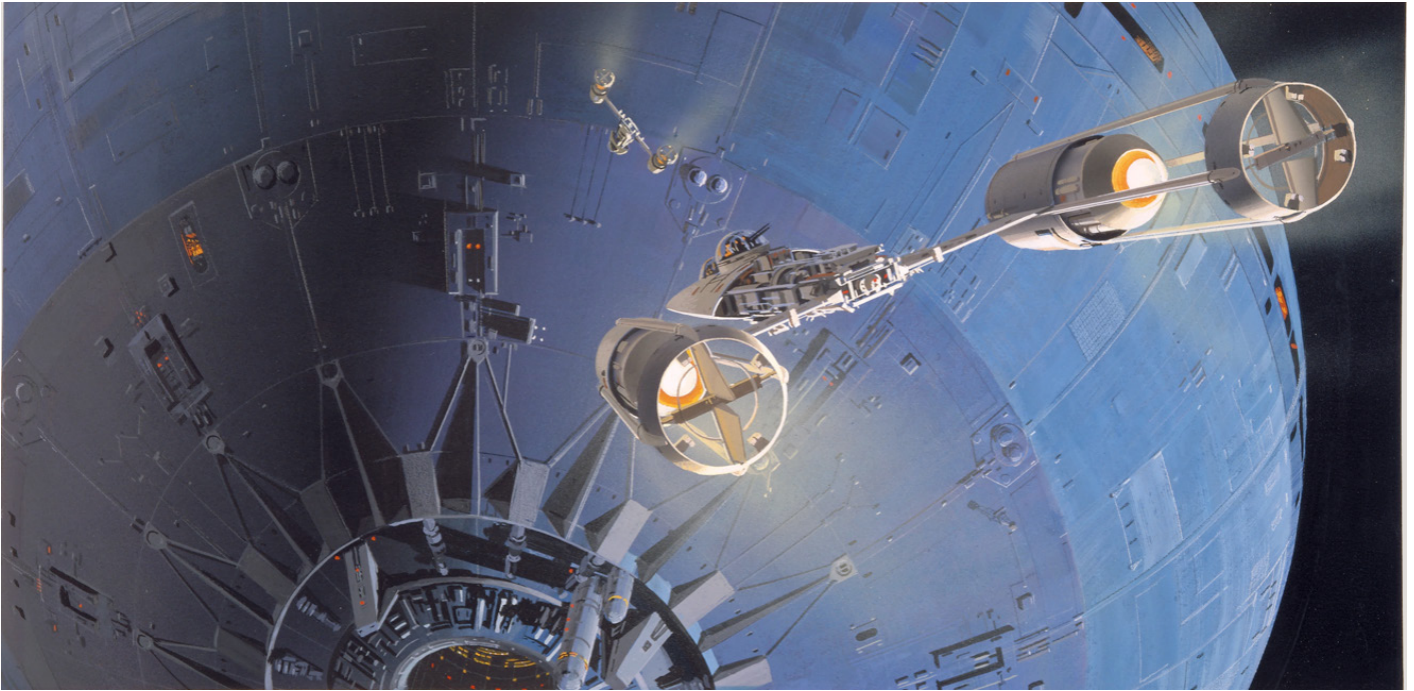
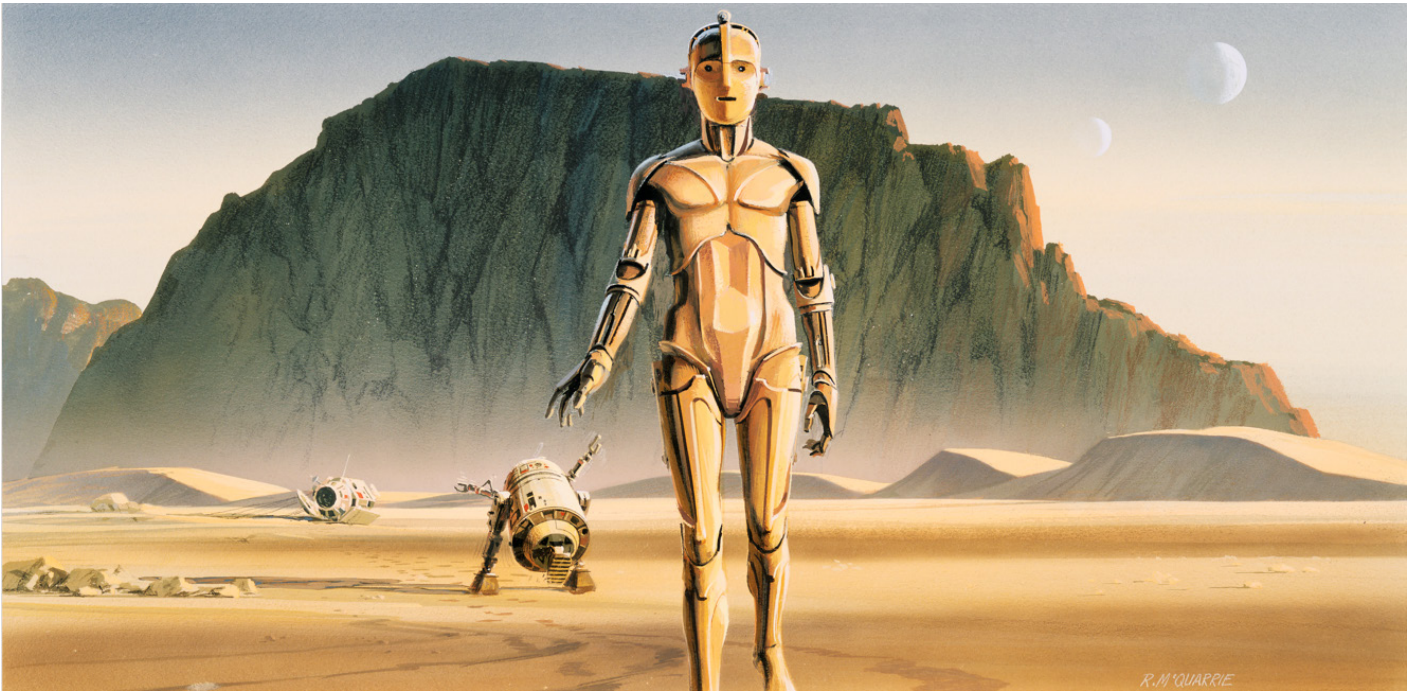
Secondo Daniel Orlandi, plurinominato agli Oscar e Bafta Awards, il costumista è come uno psicologo del personaggio: deve immaginare cosa deve trasmettere e attraverso quali vestiti e oggetti di scena. Il primo passo è quello di creare un concept convincente che sia coerente con l'epoca in cui il soggetto vive, il suo rango sociale e i suoi valori.

Per realizzare una concept art, il costume designer trae ispirazione da varie fonti e da diversi ambiti, specialmente nel caso dei costumi di fantascienza nei quali si possono unire ispirazioni da diverse culture e epoche storiche per creare nuovi mondi e razze aliene. I concept sono accompagnati da molti dettagli quali palette colori, campioni di stoffa e sketch di sceneggiature e personaggi. È importante che i vestiti siano pensati in ogni minuzia poichè un bracciale o una cintura possono completare il look del personaggio oltre che a renderlo più realistico e familiare.



Sopra: sketch per *Mad Max: Fury Road* (2015)

A fronte: concept art originali di Ralph McQuarrie per *Star Wars*, 1975 circa



MAD MAX: FURY ROAD

In questo sequel di *Mad Max* la creazione dei personaggi è stata frutto di una collaborazione: la costumista Jenny Beavan con il regista George Miller e con la makeup artist e hair designer Lesley Vanderwalt. Seguendo le idee molto chiare di Miller, la costume designer si è consultata con la makeup artist per verificare la realizzabilità di alcuni dettagli dei personaggi e si è poi dedicata alla creazione di dettagliatissimi sketch accompagnati da un campionario di metalli e stoffe per i vestiti.

Immortan Joe, l'antagonista del film, ha un look ispirato agli anime giapponesi, identificabile dal gonnellino che indossa sopra i pantaloni, scelta piacevolmente inaspettata dalla critica cinematografica. Joe ha il viso quasi totalmente coperto da un respiratore e si è scelto di accentuare lo sguardo maligno con un trucco molto pesante nella zona occhi per donargli maggiore espressività.

Altri personaggi, quale il protagonista Max, indossano abiti comuni, rovinati e invecchiati apposta per creare look post-apocalittici.

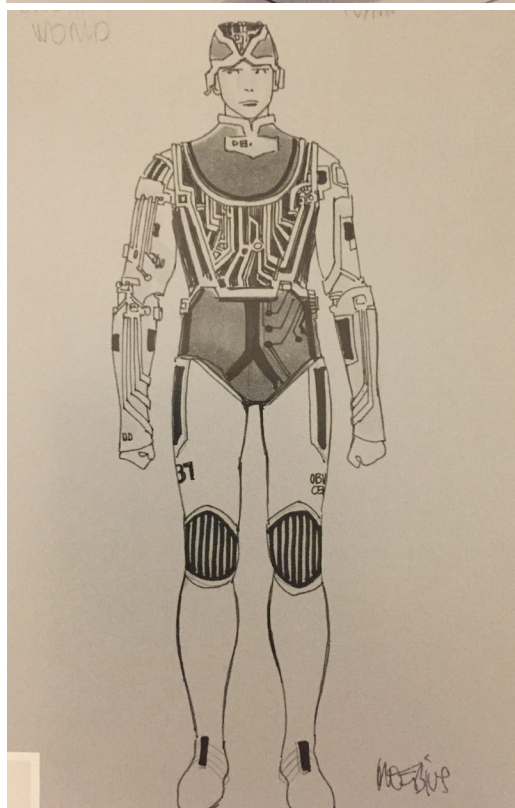
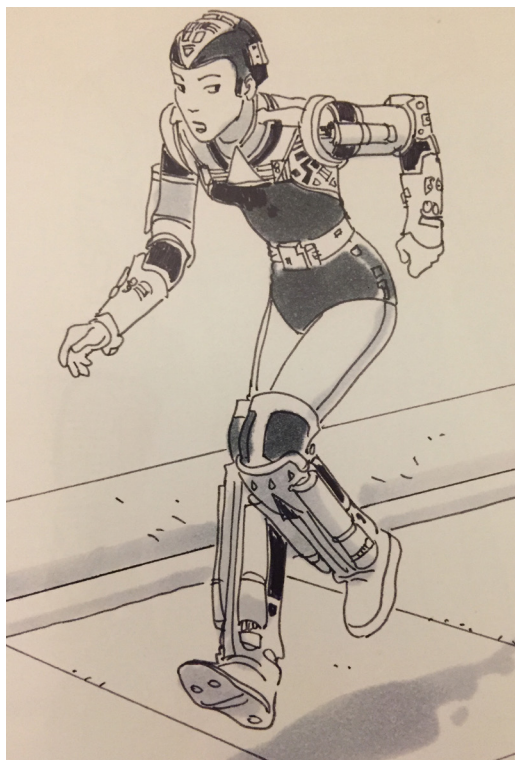


In questa pagina: concept di Immortan Joe e fotogramma tratto dal film

A fronte: vari sketch e concept realizzati da Jenny Beavan







TRON LEGACY

Ispirati dal lavoro di Rosanna Norton e Elois Jenssen, costumiste per il primo film di *Tron* uscito nel 1982, Michael Wilkinson, Christine Bieselin Clark e Neville Page, il quale ha progettato gli elmi, hanno deciso di inserire la tecnologia nei costumi: strisce a LED, stoffe olografiche e un materiale che si illumina a base polimerica (polymer-based elastomeric electro luminescent lamp). I costume designer hanno chiesto collaborazione con lo studio Quantum Creation FX per la realizzazione dei concept. La costumista Christine Bieselin Clark ha affermato: «... avevamo una grande ispirazione di partenza [il film originale *Tron* del 1982] e da quella abbiamo iniziato a cercare come pazzi – moda, uniformi militari e film classici come *Blade Runner* e *Resident Evil*» ⁽²⁾

Le tute sono state scolpite virtualmente con il programma di modellazione 3D Zbrush e realizzate su misura in schiuma di lattice e spandex; tutti gli attori sono stati precedentemente scannerizzati per riportare sul computer il loro corpo garantendo la migliore indossabilità.

A sinistra: *concept originali del film Tron (1982) del concept artist Moebius (Jean Giraud)*

A fronte: *concept art originali per Tron: Legacy (2010) e trasposizioni nel film*



INCONTRI RAVVICINATI

Alieno: questo è il termine usato, nella fantascienza come nella cultura popolare, per indicare esseri senzienti extraterrestri; creature da altri mondi dotati di ragione, coscienza, pensiero, intelligenza. Gli alieni possono avere menti in qualche modo meno capaci delle nostre, di pari capacità o maggiore, oppure avere menti così diverse dalle nostre che non è possibile compararle. Possono comparire come invasori, insegnanti, alleati o nemici, vittime dello sfruttamento umano o giudici della nostra civilizzazione, come padroni segreti alla guida della storia umana o come forze completamente estranee che non si interessano affatto all'umanità.

Gli alieni possono somigliare a noi, ricordare in minore o maggior misura innumerevoli specie terrestri, o avere forme che non abbiamo mai visto o immaginato, forme così strane che talvolta non riusciamo a riconoscerli come esseri viventi.

Mentre la stragrande maggioranza degli alieni giunge dallo spazio, possono occasionalmente emergere da zone meno esplorate del nostro pianeta, dai fondali marini, dalle profondità della Terra o dagli strati rarefatti dell'atmosfera. Alcuni di loro provengono da altre dimensioni, mentre altri hanno origine in mondi paralleli o linee temporali diverse.

A fronte: *alieni in Doctor Who (1963 - in corso)*

Sotto: *il mostro ombra in Stranger Things 2 (2017)*





Nel cinema, che è un media visivo, produttori e designers devono usare scorciatoie visive per trasmettere allo spettatore l'idea di "alieno" in modo chiaro e conciso.

Il design manda un messaggio esattamente come ogni altro linguaggio cinematografico: aiuta a stabilire il modo in cui gli alieni devono essere interpretati dall'audience, che siano amichevoli, spaventosi o misteriosi. Questo compito può rivelarsi complicato dal momento che più un personaggio ha un aspetto alieno, più è difficile per lo spettatore umanizzarlo e quindi relazionarsi con lui.

ALIENI UMANOIDI

Nella storia del cinema di fantascienza sono innumerevoli gli esempi di alieni dall'aspetto quasi completamente umano, solitamente con qualche differenza come il colore di pelle o piccole parti del corpo.



Sopra: David Bowie nei panni dell'alieno in *The Man Who Fell On Earth* (1976)





Prima dell'era digitale, gli alieni venivano realizzati solo tramite trucco prostetico, che era anche meno preciso rispetto ad oggi e quindi si sceglieva spesso di affidare la resa dell'alieno alla bravura dell'attore ed eventualmente al suo aspetto insolito. Un design di questo tipo oggi è innanzitutto una scelta di praticità: gli attori possono essere trasformati con makeup, protesi in silicone, abiti e acconciature insolite, senza compromettere la recitazione e l'espressività del personaggio.

Nonostante negli anni più recenti la tecnologia CGI abbia permesso la creazione completa di personaggi realistici e molto espressivi anche se creati digitalmente, questi devono limitarsi a una parte del cast, perché nella visione di un film ha molta importanza l'interpretazione degli attori. Per questo gli alieni umanoidi, anche se complessi, vengono spesso interpretati da attori pesantemente truccati.

Un'altra ragione per la scelta di design umanoidi è la familiarità: specialmente se si tratta di protagonisti, gli alieni devono essere familiari e amichevoli agli occhi dello spettatore. Anche se dotati di morfologie insolite, questi personaggi hanno spesso un volto completamente umano, o comunque dotato di occhi, bocca e naso comuni.

A fronte e a sinistra: i personaggi di Gamora e Nebula di *Guardians of The Galaxy* (2015, 2017)

STAR TREK

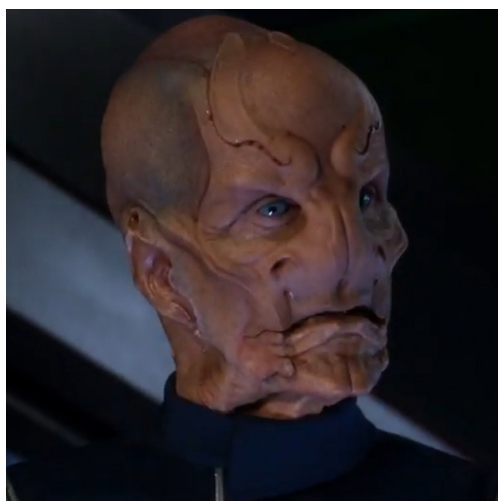
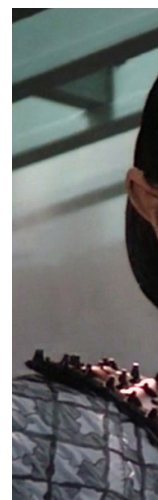
La produzione di questa saga iconica ha avuto inizio negli anni '60 e tutt'oggi vengono realizzati film e serie tv nel mondo di Star Trek. Una delle caratteristiche che hanno reso così popolare l'universo di Star Trek è la presenza di vita e civiltà su molti pianeti: negli episodi appaiono personaggi appartenenti a molte differenti specie extraterrestri senzienti e, con poche eccezioni, umanoidi.

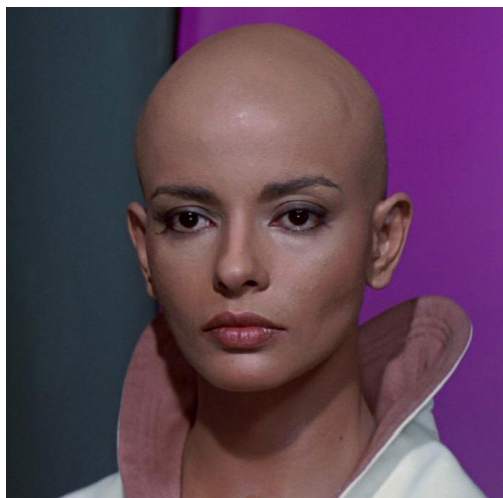
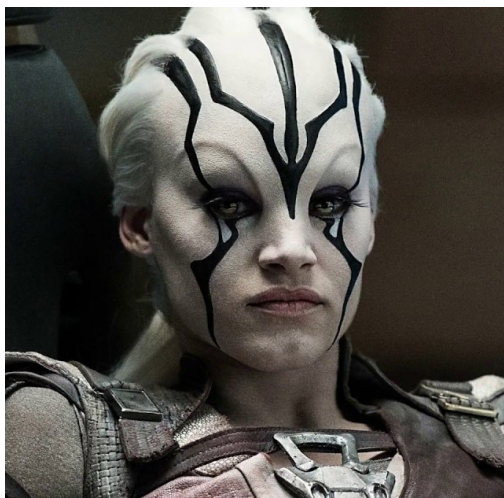
Ogni serie o film ha tra i suoi protagonisti uno o più alieni e molti degli episodi sono incentrati sul primo contatto con una civiltà sconosciuta. Le differenti specie apparse nelle serie sono oltre 400 e sebbene la gran parte delle forme di vita siano organiche e basate sul carbonio, non mancano forme di vita basate su biochimiche alternative, inorganiche, forme di vita artificiali, entità non corporee e transdimensionali.

Con una tale varietà di personaggi, il character design e il costume design hanno avuto un ruolo chiave nella definizione di morfologie innovative, varie, ma caratterizzate da un unico stile.

Gli spunti sono vari e in molti casi traggono ispirazione dal mondo animale, da rettili, pesci e crostacei; in altri casi vengono esagerate alcune parti del corpo, come le orecchie, la fronte, la testa oppure vengono aggiunti dei particolari come delle scaglie, rughe, sopracciglia arcuate, orecchie a punta; spesso vengono scelti colori della pelle non convenzionali, come rosa acceso, blu, viola.

A destra: sedici delle oltre quattrocento razze aliene introdotte nel mondo di Star Trek (1966 - in corso)





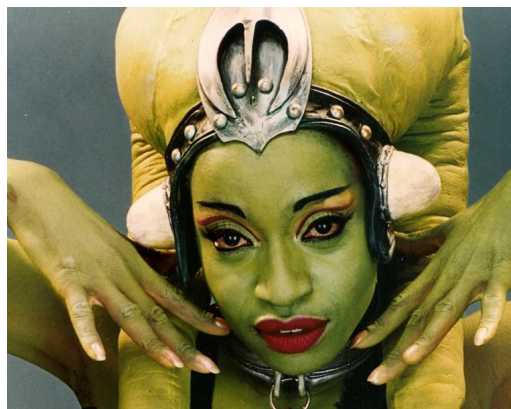


STAR WARS

Similmente all'universo di Star Trek, Star Wars rappresenta un'altra icona della fantascienza. Anche in questo caso la storia normalizza la presenza degli alieni, dal momento che ci troviamo in una galassia e in un tempo diversi dai nostri e perfino i personaggi più umani sono alieni che abitano in una galassia lontana.

Caratteristica di spicco del design di questi personaggi è la dovizia di particolari nel definire il loro abbigliamento a seconda della razza e della provenienza.

Un esempio si trova nella razza aliena dei Twi'lek, umanoidi dalla pelle vivacemente colorata caratterizzati da due lunghe protuberanze sulla testa e due punte affusolate al posto delle orecchie. Anche i Twi'lek possiedono un abbigliamento particolare, che comprende sempre un accessorio sulla testa, il quale serve anche ai costumisti per nascondere l'attaccatura delle protuberanze.



A sinistra e sopra: ragazze Twi'lek

A fronte: alcune razze aliene



La regina del pianeta Naboo Amidala ha un look e un abbigliamento caratteristici e particolarmente curati, per i quali la costumista Trisha Biggar ha tratto ispirazione dalla Cina Imperiale, mischiata con elementi tratti dagli abiti matrimoniali tradizionali coreani e mongoli. Una tale varietà e ricchezza di dettagli aiuta a definire una razza aliena attraverso i costumi, il trucco e le tradizioni del pianeta, e aumenta il livello di immersione dello spettatore.



ABITI REGALI

La regina rappresenta la popolazione umana di Naboo; i suoi abiti elaborati riflettono la loro cultura.

I vestiti color rosso acceso indicano autorità, mentre quelli da viaggio sono più sobri, e mostrano la varietà di tessuti del pianeta.

In queste pagine: abiti realizzati per Padme Amidala



ABITI D'OCCASIONE

La realizzazione attenta dell'abbigliamento di Padmè Amidala si estende anche all'abito matrimoniale, ma anche ad abiti da notte e da sera, ricchi di ricami e accessori, contornati da complesse acconciature.





ALIENI NON UMANOIDI

Ad oggi possiamo dire di essere in un certo senso desensibilizzati alla vista di forme aliene, quindi i concept designers spingono i loro personaggi verso morfologie più complesse. Quando l'aspetto non è umano, l'utilizzo di elementi visivi è essenziale per umanizzarlo o "alienizzarlo".

Il cervello umano è disegnato per provare empatia verso volti umani e via via decrescendo nei confronti della sua specie, classe, regno e così via. Per questo il design di alieni prende così tanto spunto dagli animali; più l'ispirazione è lontana da noi nella filogenesi, più la creatura in questione ci appare estranea. I rettili e gli insetti sono una base utile quando il produttore vuole rendere l'alieno particolarmente mostruoso o sconosciuto.

ALIEN

Uno degli esempi più noti è lo Xenomorfo ideato da H.R. Giger in *Alien* (1979) di Ridley Scott.

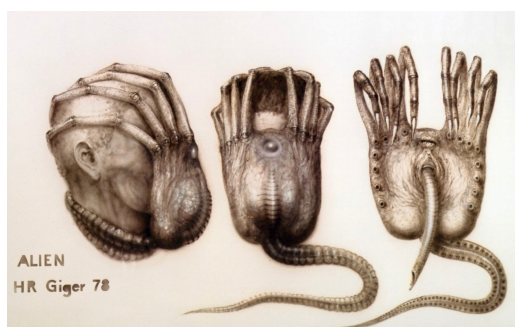
Il design dell'alieno parte dall'uovo, pensato come un grembo femminile, dotato perfino di genitali, modificati e resi a forma di fiore per renderlo accettabile anche nei Paesi cattolici.

«L'aspetto di una cosa dovrebbe essere determinato dalla sua funzione, e dal momento che questa creatura doveva



saltare fuori da un uovo per afferrare il volto di una vittima, ho pensato innanzitutto a cosa gli sarebbe servito per farlo.» Il *facehugger*, ovvero ciò che esce dall'uovo alieno ha una forma inquietante, simile a un ragno le cui zampe sono dita, con una lunga coda.

L'Alien vero e proprio prende vita dal dipinto originale *Necronom* di Giger che ha ispirato Ridley Scott. L'alieno aveva una testa lunga



e sottile, giustificata dalla sua lingua, lunga e dotata di denti, quasi come una seconda testa all'interno della bocca.

Il primo design aveva grandi occhi neri e cavi, ma si scelse di coprirlo con un guscio traslucido perché un mostro cieco sarebbe stato più spaventoso.

Dal momento che non c'era nessun tipo di tecnologia digitale per realizzarlo, l'Alien veniva creato tramite un costume di gomma, indossato da uno stunt molto magro e alto. La testa del costume era pesantissima e la coda restava sospesa tramite dei fili durante le riprese.

Un elemento brillante che ne valorizza il design è il modo in cui la creatura viene rivelata nel film. Il regista del primo film Ridley Scott ha preso ispirazione da *Jaws* (Lo Squalo) e rivela lentamente il mostro, aumentando la tensione generale del film.

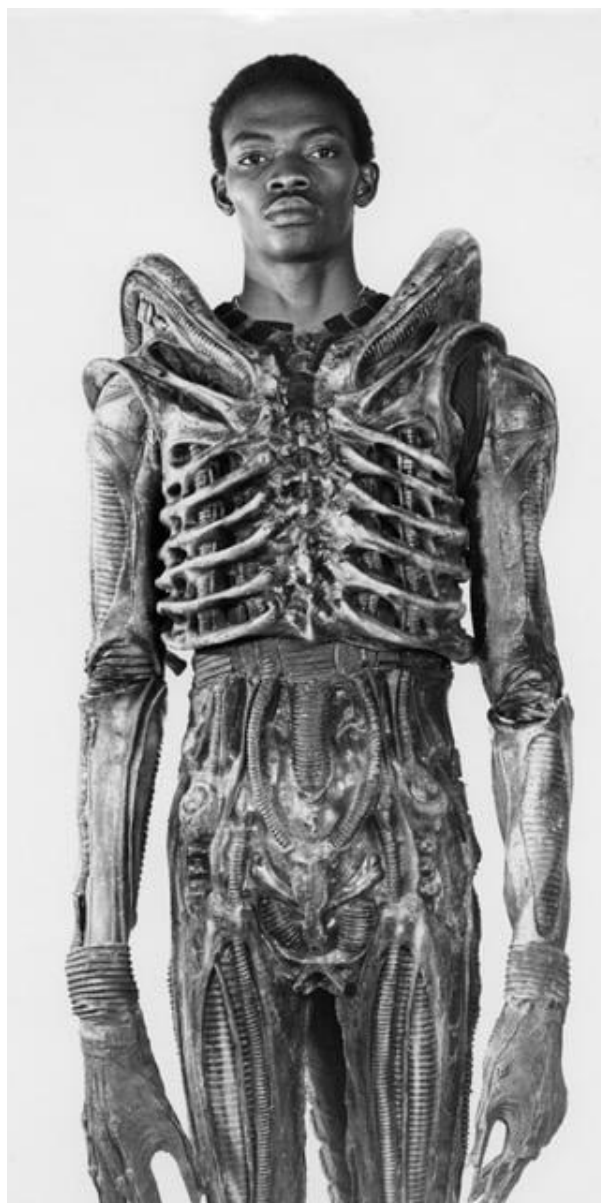
A fronte, a sinistra: un alieno di *Predator* (1987)

A fronte, sulla destra: disegno e oggetto di scena dell'uovo

Sopra: disegni del *facehugger*

In alto, a destra: lo xenomorfo

A destra: stunt nel costume dello xenomorfo





E.T.

Opposto per amichevolezza rispetto allo xenomorfo, E.T. è un esempio di bilanciamento tra forma aliena e familiarità per lo spettatore. Nonostante non disponga di un linguaggio verbale vero e proprio, è una creatura molto emotiva e lo comunica attraverso espressioni facciali e comportamenti umani. Il design di questo alieno non si discosta troppo dalle fattezze umane: per il concept l'artista di effetti speciali Carlo Rambaldi, vincitore di tre premi Oscar, si ispirò al suo gatto Himalaiano, mantenendone lo sguardo innocente, aspetto cruciale di E.T.



A sinistra: Carlo Rambaldi disegna il volto di E.T.

In alto e sopra: l'alieno E.T.

A fronte: Carlo Rambaldi con il pupazzo del piccolo alieno

CARLO RAMBALDI, vincitore di tre premi oscar agli effetti speciali *King Kong* (1976), *Alien* (1979) ed *E.T. The Extraterrestrial* (1982) e conosciuto per lo più per aver creato il famosissimo alieno E.T. l'extraterrestre.

Nato in Italia nel 1925 e scomparso nel 2012 ad 86 anni, fu uno dei più grandi creatori di effetti speciali degli anni '70 e '80, ma molti lo ricordano soprattutto per la sua avversione agli effetti speciali creati al computer.

Fin da giovanissimo iniziò la sua formazione a Roma negli anni '60, periodo in cui la capitale italiana è il fulcro del mondo per le Olimpiadi e noto grazie alla fama del film *La Dolce vita* di Fellini. Inizialmente lavora presso Cinecittà, a stretto contatto con gli artigiani che si occupavano di creare le scenografie e con alcuni dei nomi più importanti per la cultura cinematografica italiana quali Mario Monicelli, Marco Ferreri e Pier Paolo Pasolini.

Il film con cui acquisì fama è *Profondo*

Rosso, uscito nel 1975, con la regia di Dario Argento. Qui Rambaldi creò un bambolotto che spaventò a morte il pubblico del tempo e che sfrecciava sulle musiche techno dei Goblins. Grazie a questo trampolino di lancio viene chiamato ad Hollywood per creare gli effetti speciali di *Incontri ravvicinati del Terzo Tipo* e viene introdotto a Ridley Scott e Steven Spielberg.

Il sodalizio che si crea con questi due registi è fondamentale per Rambaldi il quale riesce a vincere due oscar grazie ai loro film, rispettivamente *Alien* di Ridley Scott nel 1979 e *E.T.* di Steven Spielberg nel 1982.

La sua carriera si concluse presto e uno degli ultimi film su cui lavorò fu *Dune* del 1984: il motivo fu dovuto al suo astio per gli effetti speciali digitali. Dalla seconda metà degli anni '80 nel cinema americano vennero introdotti moltissimi visual effect computerizzati: Carlo Rambaldi non poté sopportarlo e decise di smettere di operare nel settore degli effetti speciali invece che adattarsi alle nuove tecnologie.



INDEPENDENCE DAY

Il produttore Roland Emmerich ricevette due proposte per il design della specie aliena in Independence Day e decise di mantenerli entrambi nel film, uno come essere vivente, l'altro come bio-armatura. L'alieno interno è molto familiare, ispirato al conosciuto aspetto dei "grigi", gli alieni disegnati secondo presunte testimonianze visive e incontri con extraterrestri nel mondo reale.

Questo era già stato utilizzato nel noto Close Encounters of The Third Kind(1977) di Steven Spielberg. Aldilà dei presunti avvistamenti, il design dell'alieno grigio è caratterizzato da alcune peculiarità: la testa grande e calva denota intelligenza, gli occhi grandi e privi di pupille comunicano mistero, se non addirittura una mente alveare, per la loro somiglianza con gli occhi delle api.

Gli alieni grigi hanno spesso un aspetto quasi infantile, sono solitamente bassi rispetto a un umano adulto e il loro volto è un inquietante incrocio tra un bambino e un rettile. Queste scelte sono totalmente intenzionali: abbastanza familiare da essere comprensibile, sufficientemente alieno da essere leggermente snervante.

In Independence Day troviamo entrambi questi aspetti, con la differenza che viene omessa la bocca dal design, per indicare la differenza comunicativa di queste creature rispetto agli umani.



In alto: *alieno in Independence Day (1996)*

A destra: *comparsa extraterrestre in Close Encounters of the Third Kind (1977)*

MARS ATTACKS!

Una delle morfologie aliene più comuni deriva dal concept di Tim Burton per gli invasori di *Mars Attacks!* (1996).

I tipici alieni verdi con una grande testa sproporzionata rispetto al corpo sono tipici degli anni '90, li troviamo in *Xfiles*, in *South Park* ma anche nella moda, dove creano un trend, anche se l'origine di questo concept deriva da un'era molto lontana della fantascienza, gli anni '50 – '60 quando iniziavano ad uscire i primi film Sci Fi low budget.

In questo caso Tim Burton voleva intenzionalmente ricreare un film che sembrasse di serie B e dare un aspetto retrò ai suoi alieni; questi vennero scolpiti dal team internazionale creato da Barry Purves, e poi animati con la tecnologia dello stop motion.

Molti hanno reputato il lavoro di Purves e Burton poco elevato nel campo degli effetti speciali poichè non si trattava di realizzare maschere e vestire attori ma solamente di creare i calchi positivi e poi animarli, ma di certo ha richiesto molta abilità nel

montaggio e soprattutto nel processo di colorazione dei modelli.



In questa pagina: immagini tratte dal film



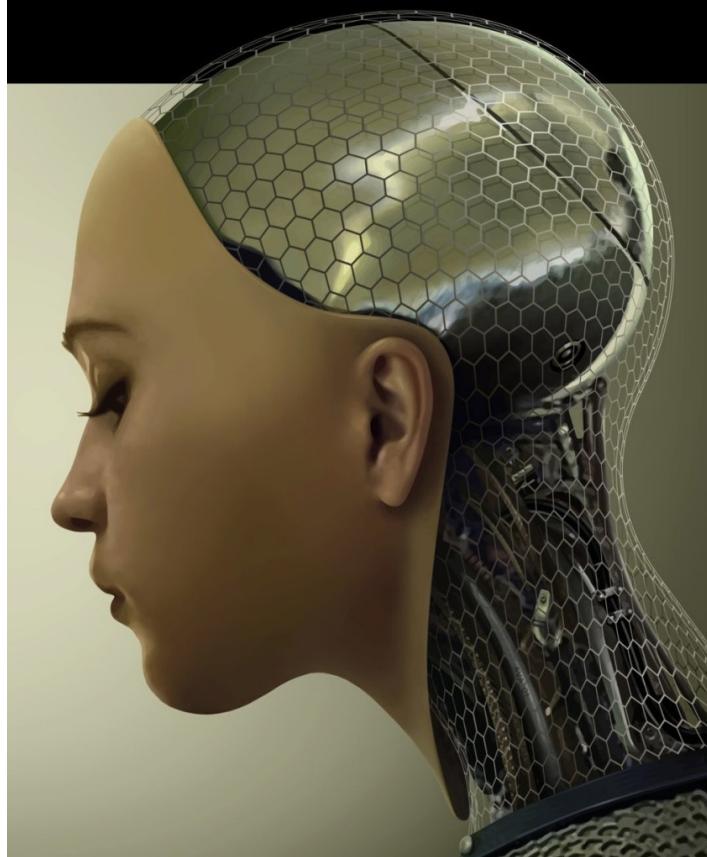
INTELLIGENZA ARTIFICIALE

Nella storia del cinema, specialmente nella science-fiction, i robot hanno sempre giocato un ruolo primario.

Attraverso la storia e la cultura popolare sono stati specchio di problemi socio-culturali e della tecnologia del tempo. Per esempio, durante la Guerra Fredda degli anni '50, erano visti principalmente come una minaccia, ma negli ultimi anni riflettevano sia il conflitto che il legame tra uomo e macchina.

I robot hanno avuto anche la funzione di aiutanti-servitori o oppressori dell'umanità, ritratti sia come buoni che come malvagi.

Il drammaturgo Karel Capek coniò il termine robot nell'anno post Guerra Mondiale 1920 nella sua opera R.U.R. (Rossum's Universal



In alto: Ava dal film *Ex Machina* (2015)

Robots), presentata a Praga nel 1921. Deriva dalla parola ceca "robota", ovvero lavoro, per descrivere androidi dall'aspetto umano disegnati per lavori ripetitivi e servili. Nell'opera, creature meccaniche dall'indole docile e simili agli umani venivano prodotte nella fabbrica di Rossum, finché uno scienziato non gli diede la capacità di provare emozioni e li trasformò in macchine killer che conquistarono il mondo.

I personaggi robotici vennero spesso creati, in parte, come un modo di mettere alla prova ed esaminare dei prototipi umani dotati di intelligenza artificiale o caratteristiche antropomorfe, o per esprimere la paura che gli umani venissero rimpiazzati da essi.

La prima apparizione dei robot nel cinema fu *Metropolis*, film cult del 1927 diretto da Fritz Lang. In questo avanguardistico film di fantascienza, i robot già ricoprivano un ruolo di minaccia. Un altro personaggio noto è Robby, di *Forbidden Planet* (1955), interessante perché fu il primo robot a rispondere alle tre leggi della robotica di Isaac Asimov, pubblicate per la prima

A sinistra: Robby da *Forbidden Planet* (1955)

volta nel 1942 nel racconto “Circolo vizioso”, apparso sulla rivista specializzata statunitense *Astounding Science Fiction*. Le leggi influenzarono molto la letteratura successiva e consistevano in principi rigidi pensati per assicurare l’umanità sulle buone intenzioni dei robot.

Negli anni ‘70 approdano sul grande schermo R2-D2 e C3-PO, robot simbolo della saga di *Star Wars*, fedeli aiutanti e riparatori.

Nel cinema italiano del 1980 esce *Io e Caterina*, nel quale il robot domestico dalle sembianze femminili rivela un lato sentimentale molto umano e imprigiona il padrone per la sua gelosia nei confronti delle donne che frequenta.

Gli anni ‘80 e ‘90 sono decenni ricchi di film di fantascienza e i personaggi robotici non sono da meno: Robocop il poliziotto cyborg; Data, l’androide dotato di cervello positronico in *Star Trek* (1987); Andrew, il robot di servizio in grado di provare sentimenti interpretato da Robin Williams in *Bicentennial Man* (1999) tratto dall’omonimo racconto di Isaac Asimov.

Nell’ultimo ventennio, in particolare negli ultimi anni, l’eventualità di sviluppare robot è più vicina alla realtà; robot e androidi consistono spesso in una minaccia, possedendo intelligenza pari alla nostra ma con un accesso illimitato di informazioni e un corpo meno soggetto al deterioramento: ad esempio, nel film *Ex Machina* del 2015 il robot Ava usa un umano per eseguire degli esperimenti psicologici.

Possiamo distinguere diversi tipi di creature meccaniche nella terminologia comune.

ROBOT: si riferisce a ogni macchina o dispositivo programmato che agisce automaticamente senza avere un proprio pensiero; il comportamento di un robot dipende da regole pre-programmate, funzioni e comandi; un’intelligenza

artificiale (AI), un super-computer possono essere considerati robotici anche se non posseggono un corpo in grado di muoversi.

AUTOMA: un oggetto meccanico dall’apparenza umanoide che opera in maniera simile ad un orologio; non ha pensieri propri o volontà e si limita alla mera imitazione di uomini o animali. Era il termine usato principalmente nei primi anni ‘20 per riferirsi ai “robot”.

ANDROIDE (o droide): un automa di forma esclusivamente umana; con il tempo, è arrivato ad essere utilizzato come termine generico per i robot

CYBORG (o umano bionico): un umano il cui corpo e processi fisiologici sono assistiti o controllati, del tutto o parzialmente, da dispositivi elettronici o meccanici che sono integrati nel corpo organico originale; in molti casi, un cyborg non è un vero robot.

Nonostante questa distinzione, raramente li si definisce con il loro nome specifico anche per la sottile differenza tra uno e l’altro.

Sotto: il robot Andrew in *Bicentennial Man* (1999)



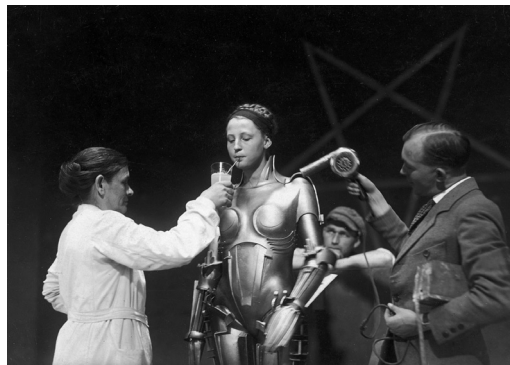
METROPOLIS

Questo film dal futuro distopico diretto da Fritz Lang è il primo in cui comparve un robot, per di più di sesso femminile, una forte immagine iconica. Al tempo, la maggior parte dei robot erano uomini o asessuati. La storia si svolge nel 2026 nella città di Metropolis.

La lussuosa, futuristica città Art Decò – un mondo industriale fatto di grattacieli e ponti – è divisa tra una classe alta, d'élite di potenti industriali e una classe oppressa e sfruttata di operai, trattati quasi come schiavi. L'élite, guidata da Joh Fredersen, vive sulle spalle del lavoro sfiancante delle masse di lavoratori abitanti del sottosuolo che guidano le macchine.

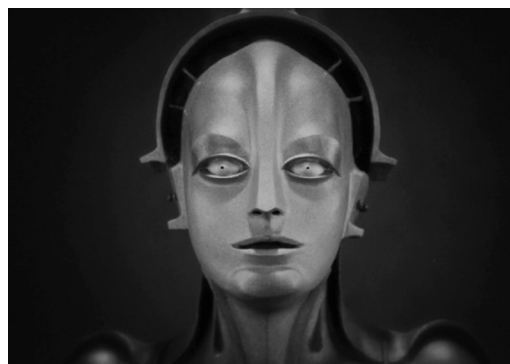
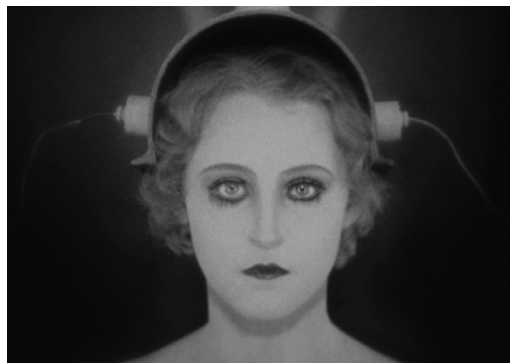
Il leader si innamora di Maria, che si prende cura dei bambini del sottosuolo e rimane scioccato dalla realtà in cui i lavoratori vivono. Il padre, dopo aver scoperto i loro incontri clandestini, rapisce Maria e, insieme allo scienziato pazzo Rotwang, ne crea un duplicato malvagio meccanico, attraverso un'incredibile trasformazione nella quale copia il volto e il corpo sulla superficie metallica del robot.

Creata come copia malvagia, seducente e sadica di Maria, il robot ha la testa coperta da un'armatura, con fessure al posto degli occhi e bocca, spalle scolpite e giunture meccaniche, con parti in simil-armatura per coprire gambe e piedi. Il ruolo di questo androide è quello di screditare la vera Maria e di sedurre e ammaliare i lavoratori inducendoli alla rivolta, parte del piano aristocratico atto a sottometterli. Il design avanguardistico di questo robot fu opera di Walter Schulze-Mittendorff, il quale voleva inizialmente realizzarlo in rame battuto, ma sarebbe stato troppo pesante da indossare e in primis molto difficile



da realizzare, quindi scelse un materiale chiamato *plastic wood*, molto facile da modellare, e formò il corpo tramite uno stampo creato sul corpo dell'attrice.

La forma fu d'ispirazione per un altro personaggio iconico, C-3PO di *Star Wars*.



Sopra: Maria e la sua replica robotica

THE DAY THE EARTH STOOD STILL



Il film di fantascienza di Robert Wise conteneva un messaggio di guerra anti-nucleare durante la guerra fredda. Aveva come co-protagonista un gigante, altissimo, potente, minaccioso e massiccio che svolgeva il ruolo di compagno guardiano robot chiamato Gort interpretato da Lock Martin, con un viso senza caratterizzazione coperto da una visiera apribile, superficie metalliche lisce, gambe dritte senza giunture, stivali per scarpe e mani fisse senza dita. Il robot non parla per tutta la durata del film.

Gort era un prototipo per i personaggi futuri quali Terminator e Robocop e simile all'Uomo di Latta di *The Wizard of Oz* (1939). Inizialmente Gort doveva essere un robot verde chiamato Gnut nel cortometraggio di Harry Bates del 1940 *Farewell to the Master* dove Gnut interpretava la parte del Master. Il robot, un guardiano interstellare - membro della polizia galattica, aveva il potere di distruggere i mondi come la Terra, i cui abitanti erano potenzialmente pericolosi ed aggressivi. Tuttavia, il suo



obiettivo principale era quello di avvisare la Terra per stabilire la pace e per dimostrare il suo potere, togliendo a tutto il mondo l'alimentazione elettrica. (e da quindi che deriva il titolo del film *The Day The Earth Stood Still*).

Nel remake del film 2008 con Keanu Reeves (come Klaatu) e Jennifer Connelly (come Helen Benson), la nave spaziale sbarca nel mezzo di Central Park a New York, dando importanza al tema della catastrofe ecologica più che a quello della guerra nucleare. Gort è stato portato alla vita grazie alla tecnologia del CGI, ed era alto circa otto metri e mezzo, con le mani a cinque dita. Era privo di visiera, ma ancora possedeva il "marchio di fabbrica" gli occhi che proiettare raggi laser distruttivi. Gort era composto da nano-macchine insetto come uno sciame che formava un'entità vivente e distruttiva. Secondo Owen Gleiberman questo nuovo Gort era troppo amorevole e dolce, sembrava una statua degli oscar fuori misura.

A sinistra: Gort nella prima versione del film, (1951)

In alto: Gort nella seconda versione del film, (2008)

STAR WARS

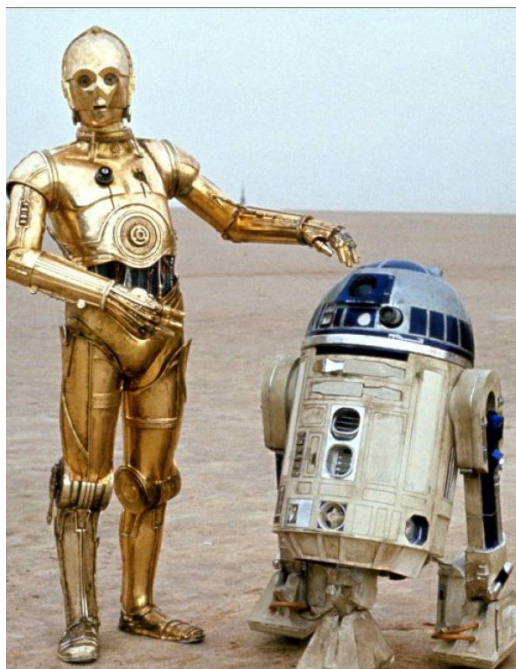
C-3PO e R2-D2 sono la strana coppia creata da George Lucas e introdotta nel primo film della saga. Entrambi i robot erano estremamente fedeli tra loro e servivano come momento comico alla “Laurel e Hardy” per sdrammatizzare la tensione di alcune scene. Le loro forme riprendono i personaggi dei servi nella *Fortezza Nascosta* di Akira Kurosawa (1958).

C-3PO interpretato da Anthony Daniels è un droide robotico placcato d’oro e corazzato, che può camminare e con un computer al posto del cervello.

Fu modellato seguendo il concept del robot in *Metropolis* (1927) e Robby the Robot in *Forbidden Planet* (1956). C-3PO nel film viene creato dal giovane Anakin Skywalker dal rottami metallici scartati.

Il robot, loquace e socievole, spesso appariva preoccupato, frenetico e soggetto

Sotto: immagini tratte dal film



ad ansia, sentimento riconoscibile quale umano, pur mantenendo un atteggiamento allegro. C-3PO conosceva sei milioni di lingue binarie essenziali per entrare nei sistemi computerizzati altrui e aveva molti dei sensi umani infatti aveva degli occhi che potevano vedere come quelli umani, olfatto e udito, nonché un’antenna per la ricezione di messaggi da altri droidi.

R2-D2 interpretato da Kenny Baker è un robusto robot da utilità con tre gambe dotate di ruote e a forma di bidone. Il droide azzurro e robusto parla attraverso un altoparlante nel suo “petto”, si esprime solamente con urti elettronici, cinguettii, fischietti o beeps anche se capiva le lingue umane. La sua testa conteneva un grande occhio rosso che acquisiva foto e un proiettore olografico nascosto. R2-D2 è sempre apparso calmo anche quando era in pericolo. Gli strumenti sensoriali comprendevano uno scanner per

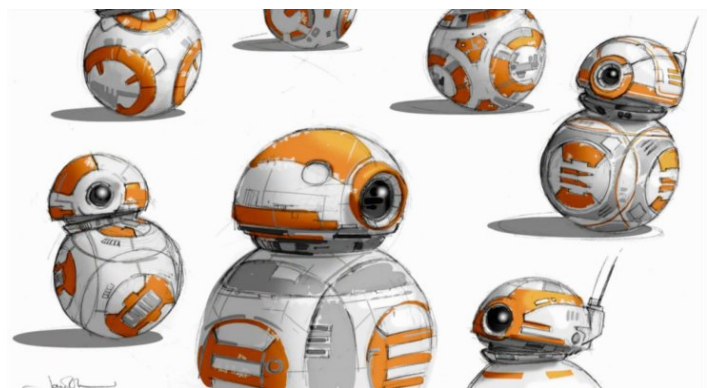
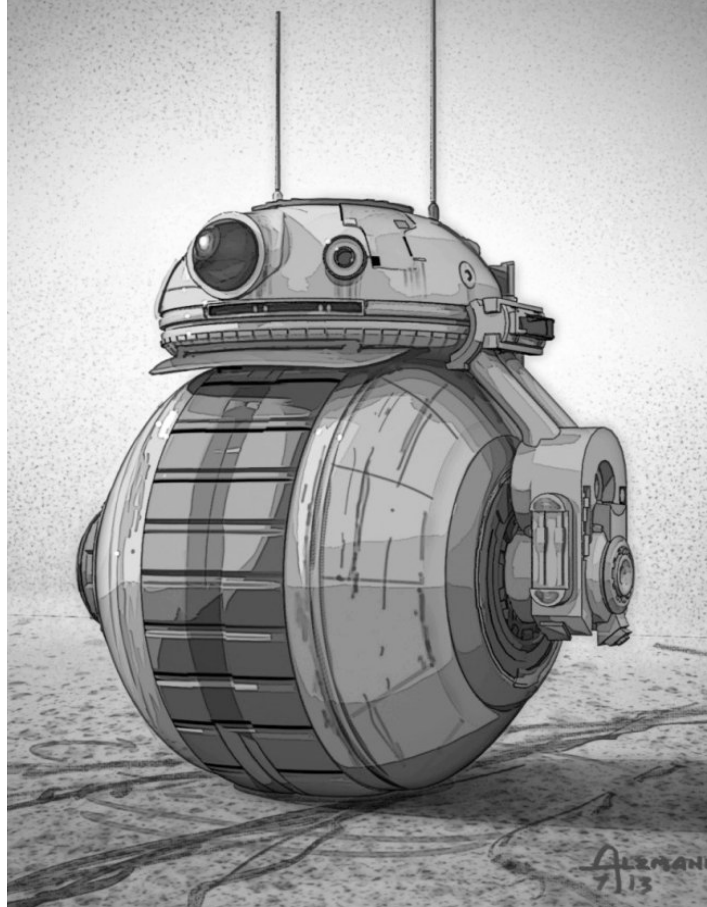


Sopra: Anthony Daniels nei panni di C-3PO

percepire il pericolo, armi quale saldatore ad arco e una sega circolare. Il droide può interfacciarsi ai computer come un hacker ed era un eccezionale meccanico poichè riusciva a risolvere tutti i guasti.

BB8, erede di R2-D2, è nato da un concept voluto soprattutto da J.J. Abrams, il quale voleva sostituire la vecchia generazione di droidi con un nuovo robot che potesse avvisarsi al gusto di bambini e adulti. Ovviamente Abrams voleva che il risultato fosse comunque un robot facilmente riconducibile a quelli della prima trilogia ed è per questo che ha mantenuto la testa semisferica e ha cambiato il corpo, passando da una forma cilindrica a una sferica, arricchita di accessori.

A destra: primi design e disegni del droide BB8 di Christian Alzmann



BLADE RUNNER

Il film cult di Ridley Scott ha raccontato di quattro replicanti androidi, i modelli robotici NEXUS-6, progettati dalla Tyrell Corporation come ultimi e migliori prodotti tecnologici, creati con durata vitale limitata di quattro anni come una brutale data di scadenza. Questo meccanismo di sicurezza fail-safe era incorporato nel caso in cui fossero diventati troppo umani - "più umani che umani". I replicanti erano forme di vita bio-ingegnerizzate praticamente indistinguibili dagli esseri umani, ma con maggiore capacità di forza e agilità anche se venivano valutati carenti sulle risposte emotive misurate dal test di Voigt-Kampff per distinguerli dagli umani. L'aspetto di ciascun robot è dovuto soprattutto alla funzione che dovevano svolgere nelle colonie extra terrestri:

- Leon Kowalski interpretato da Brion James era un modello muscoloso con funzioni combattive
- Zhora interpretata da Joanna Cassidy era una brunetta femme fatal, poichè era un'assassina ben addestrata ma allo stesso tempo una bellissima donna che lavorava in incognito come spogliarellista.
- Pris interpretata da Daryl Hannah era un modello che doveva fungere la funzione di prostituta per sollazzare gli uomini in missione su colonie extraterrestri
- Roy Batty interpretato da Rutger Hauer anch'egli era un modello con funzioni combattive ma allo stesso tempo dall'estetica perfetta nel suo aspetto albino. I rinnegati biorobotici geneticamente modificati (chiamati "skin-jobs") erano fuggiti cercando protezione sulla Terra per la precisione Los Angeles nel 2019, poichè erano stufi delle condizioni di schiavitù su un pianeta esterno e volevano cercare il loro

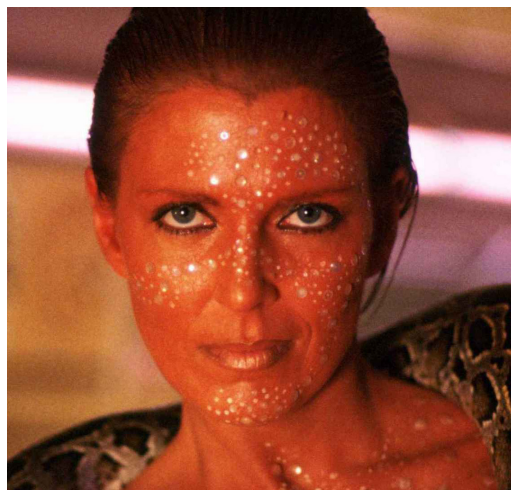
creatore per prolungare la loro breve vita. Alcuni replicanti invece erano stati creati simili in tutto e per tutto agli umani e con vita illimitata come due dei protagonisti:

- Rachel interpretata da Sean Young, segretaria bellissima del dottor Eldon Tyrell produttore degli androidi e la quale non sapeva di essere non-umana e solamente un rimpiazzo della nipote di Tyrell morta giovanissima.

Il Blade Runner in persona Rick Deckard interpretato da Harrison Ford, egli è molto simile ad un detective noir il quale attraverso un lungo percorso emotivo riesce a capire la sua vera natura.

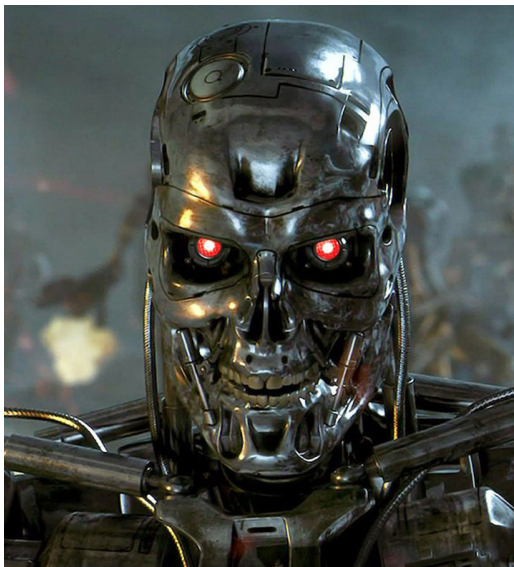


Sopra: fotogramma tratto dal film



In questa pagina: i replicanti protagonisti del film, da sinistra a destra, Leon Kowalski, Zhora, Pris, Roy e Rachel

THE TERMINATOR



Il direttore James Cameron ha creato il primo film della saga, con Arnold Schwarzenegger interprete di un irrefrenabile, malvagio cyborg- il modello T-800 Cyberdyne System (chiamato anche Modello 101) – con un tessuto umano esterno e uno scheletro metallico.

Il T-800 è un cyborg alto 1.80m, indistruttibile e intelligente, pronto ad uccidere e senza una coscienza morale, mandato indietro nel tempo da Skynet nella Los Angeles del ventesimo secolo (1984) dal post-apocalittico 2029. Il minaccioso assassino possiede una forza sovraumana e capacità visive a raggi X, può imitare voci umane e autoripararsi in caso di danneggiamento.

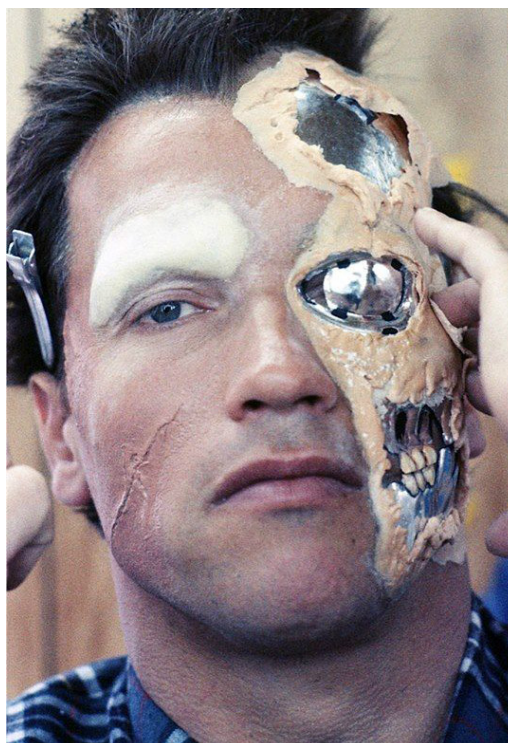
Il suo obiettivo è quello di uccidere Sarah Connor, futura madre di John Connor, che in futuro guiderebbe la ribellione contro le macchine create dall'uomo.

Kyle descrive il Terminator a Sarah:

“Non è un uomo – una macchina. Un Terminator. Un Cyberdyne System Modello 101...Non un robot. Un cyborg. Un

organismo cibernetico(...) Quel Terminator è là fuori! Non ci si può contrattare. Non ci si può ragionare. Non prova pena, rimorso, o paura. E non si fermerà assolutamente, MAI, finché non sarai morta!”

Il robot Terminator fu realizzato dalla Legacy Effects e il primo era di un materiale plastico trattato per rendere l'effetto metallico, ma venne talmente sfruttato durante le



A sinistra: lo scheletro del T-800

Sopra: applicazione di makeup prostetico e risultato

riprese, che alla fine gli endoscheletri erano tenuti insieme da pezzi di pittura e fogli di alluminio.

Per il secondo film il team riuscì a crearlo attraverso un vero e proprio processo di cromatura, che lo rese molto più durevole, e l'effetto metallico appariva più realistico. Il "manichino" robot pesava circa 25 kg, la metà del peso iniziale del modello in plastica. Inoltre, fu realizzato come animatronic e poteva eseguire dei movimenti grossolani.



A sinistra: dettagli del manichino e Stan Winston sul set

Sopra: fotogramma tratto dal film

TRA FANTASCIENZA E REALTÀ





FANTASCIENZA E HAUTE COUTURE

Nel cinema l'abbigliamento fa parte della definizione di un'ambientazione e nella fantascienza in particolare aiuta a dipingere mondi futuri e culture inesistenti. I costume designer traggono ispirazione dalla moda e viceversa, creando un reciproco scambio tra i due ambiti.

I progetti creati nel cinema di fantascienza sono spesso ambiziosi e avanguardistici e ispirano stilisti e fashion designers; uno dei primi sperimentatori fu Paco Rabanne con i suoi futuristici disegni per *Barbarella* (1968). Il regista Roger Vadim una volta disse che «nella fantascienza la tecnologia è tutto»^(4,1) e oggi questo concetto sembra estendersi alla moda, con l'utilizzo della tecnologia nelle tecniche di lavorazione e nell'estetica futuristica.

L'uso di materiali poco comuni come il metallo e la plastica diedero il nome alla collezione inaugurale di Rabanne nel 1966: *12 Unwearable Dresses in Contemporary Materials*, dove i capi di punta erano composti da dischi di plastica o piastre d'alluminio simili alle cotte di maglia dei cavalieri; due anni dopo lo stilista si cimentò nel design di *Barbarella*. Tutt'oggi la casa di moda è tornata alle sue origini sci-fi: al fashion show AW15 erano posti in primo piano capi come gonne in cotta di maglia, pizzi in nylon e stivali in perspex.

Capita di frequente che l'arte dei costumisti influenzi direttamente le passerelle e tra gli stilisti che hanno importato lo sci-fi nella moda troviamo Nicolas Ghesquière, John Galliano, Alexander McQueen, Hussein Chalayan, Jeremy Scott; ciascuno di loro evoca ispirazione e atmosfera dalle



differenti ere della fantascienza, dai Jetsons al Giudice Dredd.

Le grandi case di Haute Couture non si sono tirate indietro dalla sfida proposta dai vestiti sci fi, come il sopracitato Nicolas Ghesquière e John Galliano per Dior. Galliano creò un'intera collezione ispirata da Neo, personaggio protagonista di *Matrix* (1999), che debuttò a Versailles proprio nello stesso anno ed esaltava due dei materiali più usati nel costume design di fantascienza: il PVC e

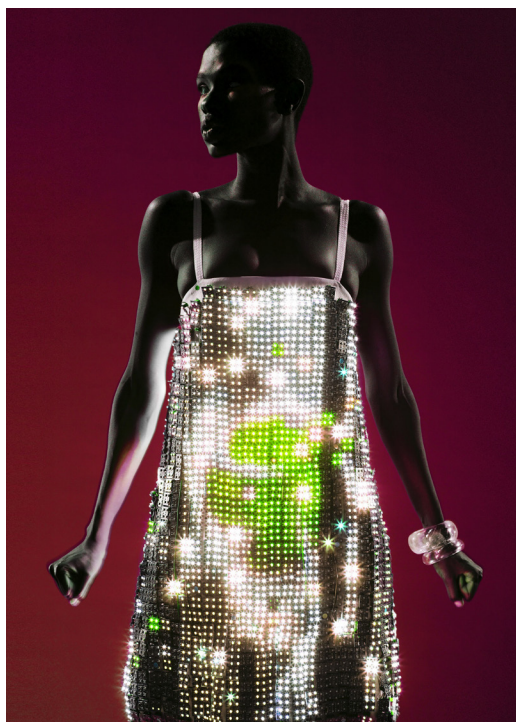
In alto: vestito della collezione 12 Unwearable Dresses in Contemporary Materials, 1966

il Lattice.

Un maestro della fusione tra fantascienza e moda è sicuramente il designer britannico-cipriota Hussein Chalayan, il quale vedeva nella tecnologia una spinta oltre i limiti e una metamorfosi continua, come le sue opere di Haute Couture Tech che sono state viste in passerella per la collezione autunno inverno 2007, le quali rendevano omaggio all'era digitale con un insieme di vestiti video prodotti con l'uso di più di 15.000 LED.

Un altro nome importante è lo stilista Nicolas Ghesquière, appassionato di fantascienza e direttore della fashion house Luis Vuitton; Ghesquière si è ispirato al film *Tron* (1982) per la sua sfilata primaverile del 2007 di Luis Vuitton e Balenciaga dichiarando «Pensavo ad articolazioni robotiche. A parti di autoveicoli. A droidi. Una silhouette maschile...»^(4,2) spiegando le influenze di latta della collezione.

Plastica, colori caleidoscopici e forme



Sopra: abito luminoso di Hussein Chalayan



Sopra: Acid Betty, club kid performer

particolari fanno da padroni in quello che sembra un riavvicinamento con la cultura Underground di NYC, è questo lo stile di Jeremy Scott per la sua collezione primaverile 2016 nella quale ha realizzato un mix fantascientifico molto particolare: un insieme di bambole Barbie, cartoni animati e film degli anni '60 – '70 la cosiddetta Retro Sci-Fi, che sfocia in quello che si potrebbe definire l'arte pop dei Club Kids.

Il fenomeno dei Club Kids è tipico della cultura degli anni '80 di New York ed è composto da persone che fanno parte della vita notturna dei club underground. La loro estetica è stata di esempio per tutti gli stilisti e costumisti attuali e nasce dal spirito punk unito allo Sci-Fi; come ha detto Ernie Glam durante un'intervista «I Club Kids hanno reinventato lo spirito punk del farselo da soli e hanno incorporato la fantascienza e l'arte circense creando un nuovo e stimolante scenario»^(4,2).

Parlando di anni '80 non si può non citare *Blade Runner* che ha ispirato molti stilisti attuali, come abbiamo già visto, ricordando

che i costumisti del film presero a loro volta ispirazione dall'Haute Couture anni '40. Infatti Michael Kaplan e Charles Knode dovendo vestire donne e uomini protagonisti di un drama-noir decisero di ispirarsi alle silhouette anni '40 con spalle ben definite tipiche anche della moda da tutti i giorni con i trend emergenti quali il Retro Sci-Fi sci fi e il cyberpunk creando personaggi iconici quale Rachel e Priss, ancora vivi sulle passerelle di Givenchy, Raf Simons e Yohji Yamamoto.

Le ultime collezioni del 2017 cavalcano l'onda dei remake e dei sequel di saghe Sci Fi e portano una ventata High Tech sulle passerelle di tutte le case di alta moda, sia nei materiali che nelle forme, ma soprattutto nella comunicazione. È il caso di Gucci e Chanel, dove il primo ha realizzato una campagna pubblicitaria su Instagram tramite un video con moltissimi riferimenti ai film di fantascienza anni '60 –



'70, quasi come una visione caleidoscopica, mentre il secondo ha approfittato della sfilata della Paris Fashion Week per esporre un razzo sulla sua passerella e creare un ambientazione pseudo robotica simil data center.

Un esempio di come la fantascienza abbia influenzato la moda anche al di fuori delle passerelle è il caso delle popolari *Nike Air Mag* del 2011, ispirate alle scarpe di Marty McFly in *Back to the Future* (1985). Oltre ad essere una replica esatta dal modello indossato nel film, hanno anche la stessa funzione di autoallacciamento.

Anche Star Trek è stata un'ispirazione per il design di oggetti tecnologici; alcuni oggetti ormai entrati nella nostra vita quotidiana come lo StarTAC, l'iPad e il televisore a schermo piatto erano già presenti nelle prime stagioni della serie; parliamo quindi della fine degli anni '60 quando l'uomo si preparava a conquistare la Luna e tali tecnologie non erano ancora state sviluppate.



A sinistra: campagna pubblicitaria Gucci 2017
Sopra: le Nike Air Mag del 2011



Il primo racconto di fantascienza che può essere definito femminista è *The Blazing World* (1666), scritto da Margaret Cavendish. Le protagoniste di questa vicenda sono due donne totalmente diverse dalle coetanee della scrittrice, non sottomesse dalla voce maschile ma libere di coltivare amicizie e studi, di trarre potere e cultura dalla società utopica non maschilista di fine '600. Nel corso dei secoli troviamo anche alcune pietre miliari Sci-Fi scritte da donne indipendenti, come Mary Shelley scrittrice di *Frankenstein* nel 1818.

Nel ventesimo secolo si svolse un periodo molto importante per le donne di tutto il mondo, il tumultuoso 1968.

Nella letteratura Sci-Fi dobbiamo citare

tre scrittrici fondamentali di quegli anni, periodo della corrente New Wave: Ursula Le Guin, Alice Bradley Sheldon, conosciuta anche come James Tiptree Jr. e Joanna Russ. Da questo momento avvenne una rottura negli schemi stereotipati maschilisti e aumentò la quantità di scritti prodotti da donne per un pubblico soprattutto femminile.

Nel '68 uscì nei cinema americani *Barbarella*, interpretata da Jane Fonda: fu una delle prime manifestazioni cinematografiche del femminismo. La protagonista è indipendente, attiva e non viene messa in secondo piano rispetto ai personaggi maschili; anche le scene più osè sono rivoluzionarie per i tempi e sia uomini che donne di tutte le razze si innamorano di *Barbarella*.

Un altro personaggio fondamentale è la principessa Leila (Leia nella versione originale), interpretata da Carrie Fisher nella saga di *Star Wars*. Dotata di forte personalità, ha un ruolo fondamentale nella fazione dei ribelli e non è mai seconda ai coprotagonisti maschili.

Non privo di controversie fu anche il suo "golden bikini", il vestito da schiava indossato durante la prigionia di Jabba the Hutt, il movimento femminista si divise in due fazioni, contro l'oggettivazione del corpo femminile o favorevoli alla liberazione della sessualità. Inutile dire che George Lucas non abbia mai voluto scatenare tutte queste critiche intorno alla sua produzione ma che di certo hanno aumentato la fortuna della saga.

Sopra: la principessa Leila di *Star Wars* (1977-in corso)



ALIEN

Il design dello Xenomorfo nato dalla brillante e disturbata fantasia di H. R. Giger ha fornito ispirazione per gli stilisti di tutto il mondo che hanno preso spunto dalle morfologie scheletriche ed inquietanti per riproporle in oggetti d'arte da indossare ed esporre.

Uno dei primi stilisti influenzati dal lavoro di Giger e Mollo, costume designer per il primo film della serie, fu Thierry Mugler, il quale realizzò moltissimi design ispirati sin dagli anni '90. Mugler ha creato anche una fragranza chiamata *Alien* e nel video di presentazione una modella che indossava un vestito High Tech molto simile alla corazza dello Xenomorfo, in una nuance diversa. Un altro esempio sempre dalla casa di Haute Couture è la collezione primavera/estate del 1997, quasi sull'estremo del fetish con l'utilizzo di pelle e seta.

Alexander McQueen nella sua ecletticità si è ispirato molto alla serie *Alien* creando una collezione totalmente ispirata a forme aliene e insolite, come la collezione primaverile del 2010. Musica ed ambientazione esprimevano l'alienazione provata dai protagonisti nello spazio, mentre le modelle erano truccate in modo tale da sembrare aliene travestite da umane, nascondendo alcuni connotati come le sopraciglia. I look presentati si ispiravano a colori e texture di serpenti e falene. Le scarpe indossate sulla passerella erano completamente insolite e le modelle hanno avuto parecchie difficoltà a camminare.

A sinistra: uno dei primissimi design di Thierry Mugler ispirati ad *Alien*

A fronte: campagna pubblicitaria del profumo *Alien*

ALIEN

ESSENCE ABSOLUE



Thierry Mugler





Sopra e a destra: scarpe di Alexander McQueen

Alexander McQueen ha anche creato delle calzature molto popolari sul web, le *Alien Shoes*, formate con parti anatomiche dello Xenomorfo. Lady Gaga le indossò entrambe per il suo video musicale di *Bad Romance*.



Sopra: Lady Gaga nel video musicale di *Bad Romance* (2009)



Altri due casi ispirati da Alien sono la collezione biomeccanica del 2012 di Malgorzata Dudek, la quale ha cercato di ricreare con i suoi vestiti le paure profonde che risiedono nell'animo umano e la collezione della designer Georgia Hardinge del 2013.



A sinistra: vestito dalla collezione di Malgorzata Dudek del 2012

Sopra: abiti dalla collezione di Georgia Hardinge del 2013



BARBARELLA

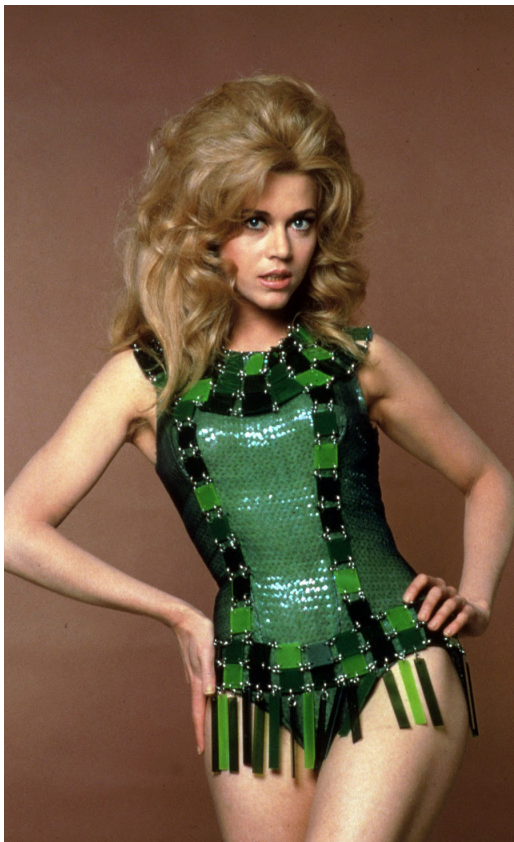
Paco Rabanne in persona si occupò di realizzare il costume design per il film cult *Barbarella* del 1968, e fu definito da Rudi Gernreich sul Time Magazine nel 1967 «il designer più eccentrico, più avanti di tutta l'America».

Si concentrò soprattutto su forme e materiali futuristici e ispirati all'esplorazione spaziale, dettagli che ritroveremo come elementi nel genere Retro Sci-Fi degli anni '80. Ciò che Rabanne realizzò fu creare uno stereotipo di Marilyn Monroe nello spazio, una *blonde bimbo*.

Lo stesso Rabanne si ispirò ad una sua collezione precedente dove aveva già iniziato a sperimentare con materiali particolari come acciaio, argento e alluminio oltre a vari tipi di plastica. Le forme geometriche extraterrestri sono accostate a trucchi che fanno perdere i lineamenti del viso.



A sinistra: P. Rabanne lavora sulla collezione 1966



Sopra: Jane Fonda nei panni di Barbarella

Nello stesso anno del rilascio del film al cinema, Andre Courrèges già creò look ispirati dagli scenari spaziali, con minigonne, stivali sopra al ginocchio ed esaltazione della sensualità. Caschi ed elmetti prendevano il posto dei cappelli eleganti, materiali estranei alla moda e forme geometriche rubavano la scena con bikini realizzati da semplici pezzi di plastica e cotte di maglia.

Paco Rabanne ispirò il collega Jean Paul Gaultier che negli anni '90 si cimentò anch'egli nel costume design di un film di fantascienza, *The Fifth Element* (1997).

A sua volta, la nota casa di Haute Couture Rabanne ha creato dei look ispirati dai personaggi di Gaultier come omaggio allo stilista.

Nel 2016 il fashion designer Jeremy Scott ha



Sopra: look creato da Jeremy Scott

creato una collezione perfettamente in linea con il concept di Paco Rabanne, facendo un salto all'indietro nel tempo: plastiche e colori pastello si accostano a colori neon; l'estetica ricercata da Scott è quella di parrucche enormi, sensualità, geometrie e high tech.

Nel 2017 la fashion house Chanel, per la collezione autunnale ha deciso di unire le forze con lo stimato stilista Karl Lagerfeld per ricreare al meglio i dettagli della protagonista indiscussa della space age. La passerella era sommersa nel fumo dei motori di un finto shuttle che sormontava tutta la scena. I colori argento, bianco e nero sono predominanti come nel film e le modelle sfoggiano capelli biondi e cotonati.



A destra: outfit creato da Chanel

A fronte: la presentazione della sfilata Chanel 2017 con la partenza scenica dello shuttle.



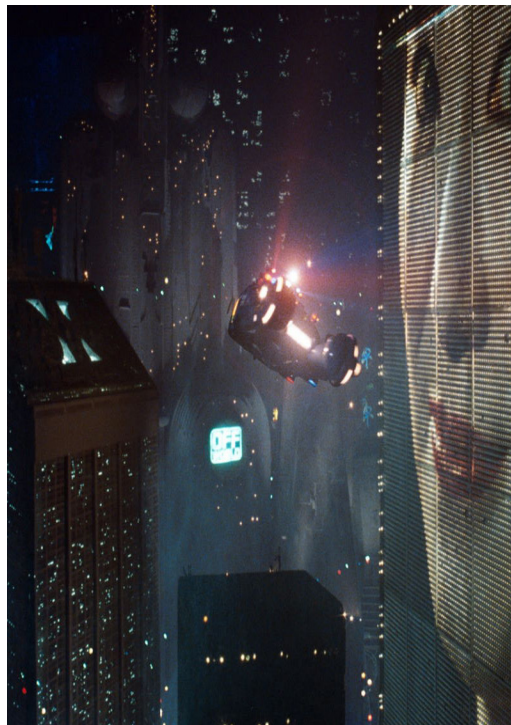
BLADE RUNNER

I costumi di Blade Runner sono opera di Michael Kaplan e Charles Knode e furono una rampa di lancio per il loro successo.

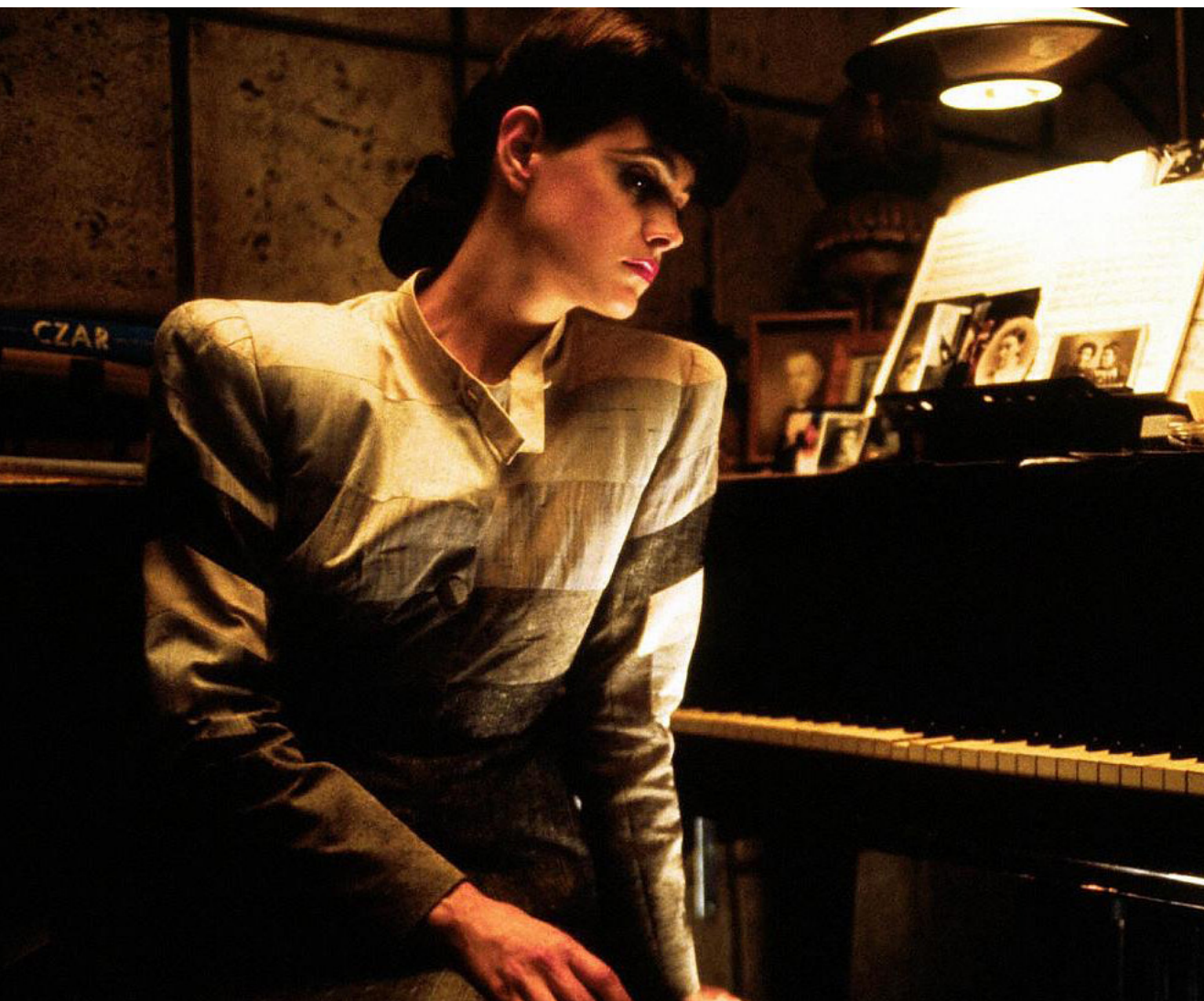
Come afferma Kaplan in un'intervista per il Financial Times, le ispirazioni per le forme soprattutto femminili provengono dagli anni '40, aspetto sorprendente molto apprezzato dal regista Ridley Scott.

La silhouette femminile, accentuata da tubini e giacche con spalline pronunciate, è arricchita da materiali inusuali come il feltro, che viene combinato con la plastica in una distorsione spazio-temporale distopica.

I costumisti hanno preso spunto anche da famosi noiristi come Sam Spade e Dashiell Hammett, aggiungendo elementi della cultura orientale. È infatti molto presente



In alto e sotto: fotogrammi tratti dal film





Sopra: Alexander McQueen per Givenchy, 1998

nei vestiti e nelle ambientazioni una distopia legata fortemente alla cultura cinese e giapponese, con abiti e bancarelle con cibo cinese take-away.

Ridley Scott pensò a questo film agli inizi degli anni '80, ma ha rappresentato con accuratezza quasi sconcertante le metropoli cinesi in sviluppo proprio nell'ultimo decennio, quasi come una cartolina dal futuro di una città sempre piovosa come Hong Kong, per la quale i costumisti hanno creato giacconi in plastica e pellicce pesanti per personaggi altolocati, come la coprotagonista Rachel.

Kaplan ha introdotto anche piccoli elementi Cyberpunk, quali i vestiti delle ballerine esotiche o l'estetica stessa dei replicanti ricercati dal protagonista.

È presente anche l'elemento del Retro Sci-



Sopra: una scena tratta dal film

Fi, più difficile da individuare nell'estetica ma presente nell'ambientazione.

Uno dei primissimi stilisti a cimentarsi nello stile di Blade Runner fu Alexander McQueen per Givenchy, creando dei look ispirati alla Business Woman per la collezione autunno/inverno 1998; ovviamente Kaplan fu molto soddisfatto nel vedere il suo primo successo come costumista riproposto in una delle passerelle più famose del mondo, cosa che avvenne analogamente anche per altri costumisti.

Nel 2009 anche Jean Paul Gaultier ricreò lo stile unico di Kaplan nella sua collezione per l'autunno durante la Paris Fashion Week, prendendo altri spunti da vari film di fantascienza quali Metropolis, Barbarella e The Matrix, creando estetiche simili al personaggio di Pris. Anche John Galiano

aggiunse dettagli cyberpunk/Retro Sci-Fi nella collezione 2006 realizzata per Dior.

Gareth Pugh preferì un approccio simile a quello di McQueen, ricreando silhouette anni '40 ma rendendole molto più estranianti e distopiche, usando materiali tradizionali e plastiche, proprio come fecero Kaplan e Knode.

Infine menzioniamo l'ultima collezione di Raf Simons, ispirata soprattutto ai personaggi secondari del film, avvolti in plastica percorrendo le vie umide della città. Ombrelli, PVC e led sono predominanti in quella che sembra essere una passerella uscita direttamente da Blade Runner 2049.



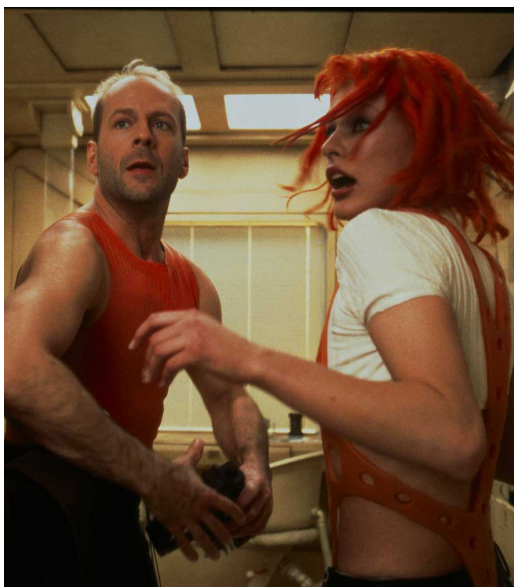
A destra e sotto: abiti di Gareth Pugh

A fronte: look ideato da Raf Simons





THE FIFTH ELEMENT



Sopra: fotogrammi tratti dal film
A destra: outfit dalla sfilata di Balmain, 2015

Le suggestioni di alta moda nel film di Luc Besson erano già presenti da quando fu deciso il cast e il direttore del dipartimento costumi: con protagonista l'ex modella Milla Jovovich e il famoso stilista francese Jean Paul Gaultier come costume designer. Gaultier decise di prendere spunto dallo streetwear e trasformarlo con influenze Retro Sci-Fi e punk, creando canotte tagliate a metà stomaco e lasciando gli uomini spesso a petto nudo. L'estetica ha anche dei chiari riferimenti a *Metropolis*, con i vari inserti in metallo sulla pelle degli attori.



Tra gli emulatori dello stile di Gaultier abbiamo ancora Alexander McQueen, che per la sua collezione primaverile 1998 ready-to-wear ha canalizzato le ispirazioni dal mondo animale in completi di alta sartoria senza perdere la forte connotazione sessuale che risiede nei costumi originali di *The Fifth Element*. Profonde scollature a V per le donne e reggiseni in pendant con i completi in piena vista, uomini a petto nudo e in infradito addobbati con protesi in metallo sul viso. Anche il makeup è stato sbavato con dell'acqua in passerella sempre per rendere omaggio al film da cui McQueen ha preso ispirazione.

Un'altra casa di alta moda ha recentemente cercato di interpretare lo stile Gaultier: infatti, Balmain nel 2015 si è affidata a Olivier Rousteing usando pelli colorate, pantaloni a vita alta e tanta pelle scoperta. Lacci, retine, borchie e pellicce sono accostati in modo innovativo, utilizzando solamente i colori primari, bianco e nero, blu, rosso e giallo.



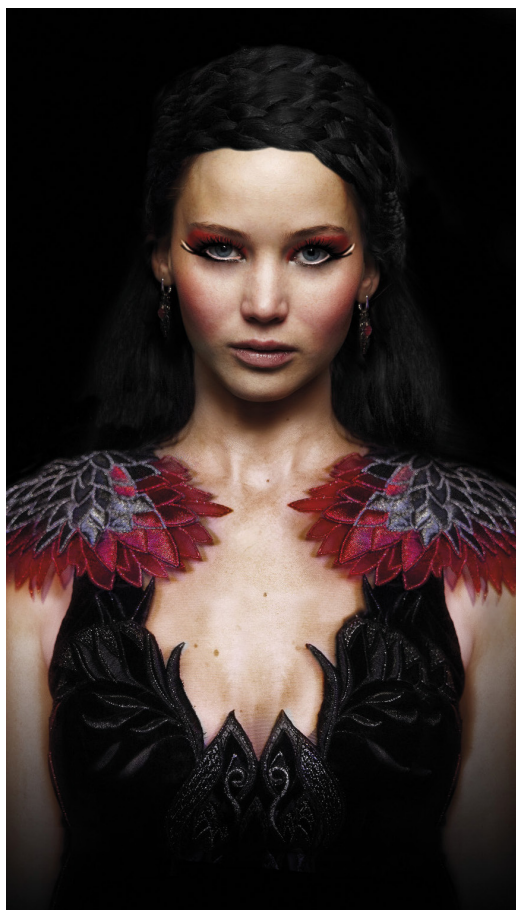
Sopra e a destra: abiti creati da Alexander McQueen, 1998



THE HUNGER GAMES

Nel primo film *The Hunger Games* il reparto costumi è stato diretto da Judianna Makovsky; nel secondo film *The Hunger Games: Catching Fire* invece abbiamo visto sfilare le opere di Trish Summerville; per il film diviso in due parti di *The Hunger Games: Mockingjay*, Kurt and Bart si è cimentato nel vestire la ribelle più Haute Couture del grande schermo.

L'ambientazione futuristica è stata quindi interpretata da diverse mani, che hanno mantenuto la stessa ispirazione



Sopra: Jennifer Lawrence nei panni di Katniss
A destra: passerella ispirata di Roberto Cavalli



e uno stile omogeneo per tutti i film: una combinazione dello stile anni '30, spalle voluminose, cappelli teatrali e il fiabesco stile ottocentesco; molto simile anche allo stile ironico anni '30 della Maison Schiaparelli.

Lo stile di *Hunger Games* è molto complesso, poichè rappresenta popolazioni di opposta estrazione sociale e provenienti da contesti di estrema povertà contrapposti a contesti di ricchezza e superficialità portati all'eccesso; per questo motivo sulle passerelle ispirate possiamo vedere tante diverse impressioni e sfumature di questo incredibile lavoro di costume design.

Il primo stilista è Roberto Cavalli che per la collezione autunno/inverno 2014 alla Milano Fashion Week ha realizzato uno show totalmente ispirato al fuoco e al secondo film chiamato in italiano *La Ragazza di Fuoco*. L'elemento del fuoco si

presenta sulla passerella e nella texture dei primi vestiti a cui seguono fantasie color cenere, creando uno spettacolo e una storia durante il fashion show.

Alexander McQueen è stato scelto per vestire il personaggio di Effie Trinket e le ha poi dedicato nel 2012, anno di uscita del primo film, un'intera collezione rivelata alla Paris Fashion Week. Lo stilista ha utilizzato tessuti e pellicce insieme ad impalcature scenografiche ornate di farfalle ed altri elementi decorativi.

HOOD BY AIR ha creato una collezione primaverile nel 2015 ispirata all'ultimo titolo della trilogia.

Sotto: abiti di Alexander McQueen creati appositamente per il personaggio di Effie Trinket





THE MATRIX

Kym Barrett si è occupata dei costumi di tutto il franchising di *The Matrix* anche se possiamo dire che fu il primo, quello uscito nel 1999, ad influenzare maggiormente le passerelle parigine.

L'uso di pelle e latex ha influenzato quello che sarà poi il trend del nuovo millennio, abbiamo infatti moltissimi stilisti che iniziano ad usare tessuti avvolgenti ed impermeabili. Uno dei primissimi stilisti è John Galliano per la fashion house Christian Dior, che nel 1999 sulla passerella di Versailles ha introdotto gli iconici impermeabili lunghi fino alle caviglie. La collezione donna presenta gonne corte e camicie asimmetriche. Una passerella tutta ispirata al combattimento e ai personaggi principali, Neo e Trinity.

Un importante dettaglio del look alla Matrix è l'occhiale da sole indossato da tutti i protagonisti, un accessorio che ricorda Neo, Trinity e Morpheus e che possiamo riconoscere facilmente nella collezione primavera/estate 2017 di eyewear di Gosha Rubchinskiy per RETROSUPERFUTURE. Anche la casa Balenciaga ha voluto aggiungere un dettaglio alla sua collezione autunnale 2017 facendo sfilare le modelle con i particolarissimi occhiali a forma di gabbiano.

Alexander Wang è un altro stilista che ha deciso di seguire il trend nascente nel 2010 di creare look ready-to-wear basati fortemente sull'uso di giacconi in pelle e completi molto formali ma allo stesso tempo di Haute Couture; il suo stile si è evoluto per tutti questi anni e il risultato è "un sequel di Matrix", come definito da Vogue.

Per la collezione autunnale 2012 Givenchy ha dato uno splendido esempio di Haute Couture ma allo stesso tempo ispirata dall'uso provocante della pelle o del vinile.

Le forme erano quasi unisex, la collezione femminile era molto spinta verso sembianze maschili, pur lusingando ed esaltando le curve femminili.

Infine per dimostrare che la moda di *Matrix* non è solo un trenchcoat in pelle, alcuni stilisti come come Yeezy si sono cimentati nella creazione di tute integrali dette *catsuit*, sua via di mezzo tra un'armatura completa e un bondage.

Sotto: passerella di Alexander Wang

A destra: look creato da J. Galliano per Christian Dior, 1999



STAR TREK UNIVERSE

Star Trek è ormai in circolazione dagli anni '60 e l'enorme quantità di passerelle ispirate alle varie versioni di uniformi e costumi è un perfetto esempio di come il cinema influenzi la moda. Dobbiamo sottolineare come Star Trek, oltre ad aver ispirato con la sua estetica futuristica le passerelle di tutto il mondo, abbia aiutato le grosse case High Tech con la realizzazione del design di iPad, cellulari StarTak e televisori.

Cominciando con lo stile del telefilm più vecchio abbiamo la maison Gucci che ha realizzato per la collezione autunno/inverno 2017 uno stile molto glamour, un po' trash nella scelta dei materiali ma high fashion nelle forme ed estetica. Possiamo notare come da Gucci venga ripresa l'idea delle razze aliene tipiche delle prime stagioni di Star Trek.

Un'inversione di ruolo di come la moda abbia influenzato i costume designer è successa con Alexander McQueen, usato



Sopra: fotogramma dalla pubblicità Gucci 2017



Sopra: uniformi delle serie originali

come modello per la creazione delle uniformi di *Star Trek: Into Darkness* (2013), nello specifico per Uhura, interpretata da Zoe Saldana, ispirata alla collezione autunnale del 2004 dello stilista.

Nella collezione primaverile 2015 di Alexander Wang abbiamo una forte caratterizzazione dei dettagli tipici delle uniformi dell'equipaggio di Star Trek, l'uso del rosso, blu e giallo accostati al nero dei pantaloni è tipico delle uniformi maschili mentre i vestiti monocromatici femminili sembrano quasi riproduzioni dei costumi realmente utilizzati. Il futurismo delle forme androgine realizzate da Wang è molto attuale e in linea con il pensiero femminista che approva la parità dei sessi comunicata attraverso gli abiti.

Un'altra collezione ispirata è la Balmain x H&M del 2015, sia femminile che maschile, la quale è totalmente imbevuta dello stile tipico dell'uniforme spaziale. Usando sempre i colori primari accostati al nero, Olivier Rousteing ha creato una perfetta



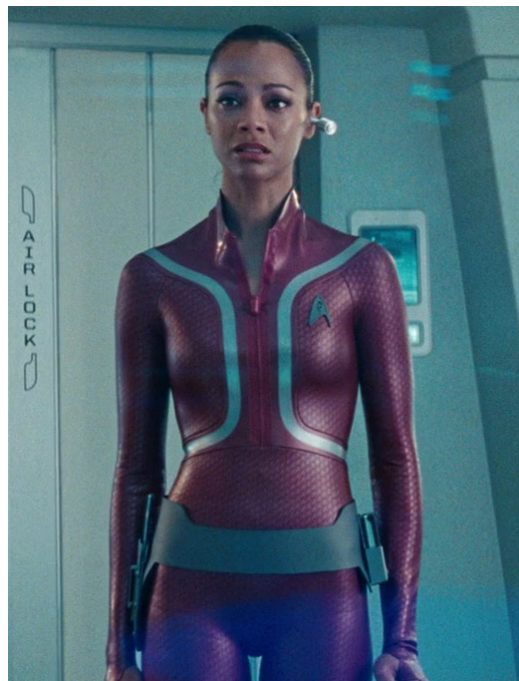
Sopra: Kirk e Uhura in Star Trek: Into Darkness (2015)



Sopra: look creati da Alexander Wang



Sopra: suit di Alexander McQueen che ha ispirato le nuove uniformi attillate della saga



Sopra: tuta ispirata dalle suit di Alexander McQueen del 2004

illusione fantascientifica.

L'ultimo esempio che porteremo per Star Trek è la collezione primaverile 2009 di Balenciaga, realizzata dal grande appassionato di sci fi Nicolas Ghesquière, ispirata alla fantascienza retrò e alle prime uniformi anni '60. L'uso di texture e materiali molto simili al metallo rimanda non solo alle uniformi base dell'equipaggio ma anche all'atmosfera spaziale, al metallo della navicella e al melting-pot di razze presenti nella serie.



Sopra: abiti creati da N. Ghesquiere per Balenciaga

A destra: abiti di Balmain per H&M

A fronte: la nuova uniforme in Star Trek: Discovery (2017)





STAR WARS SAGA

PRIMA TRILOGIA: 1977 - 1983

Una prima collezione ispirata a Star Wars è quella realizzata da Nicolas Ghesquière per Balenciaga, per la precisione la sfilata primavera/estate 2007, la quale prese come modello di riferimento i droidi come C3PO e R2D2 e li usò per creare dei look contemporanei.

Un altro esempio di fashion diverso da quello tipico della collezione esposta in passerella è la sfida tenuta alla World



Sopra: il famoso droide C3PO

A destra: N. Ghesquiere per Balenciaga 2007



MasterCard Fashion Week 2016 a Toronto, dove i marchi Mercedes-Benz e Disney si sono uniti per tenere un contest dove i sei fashion designer partecipanti dovevano creare un look ispirato all'icona di Star Wars per una collezione primavera/estate. Tra i grandi nomi che hanno partecipato possiamo trovare Beaufille, Daniel Beaudet, Laura Seigel, S.P. Badu, UNTTLD, and NARCES. I risultati sono stati eccezionali e molti hanno trovato che l'ispirazione maggiore dei designer venisse dalla prima trilogia, la cosiddetta Legacy Trilogy. Il look vincitore è stato quello ispirato dalla principessa Leia schiava di Jabba the Hutt, creato da UNTTLD.



Sopra: il look vincitore

A destra: la principessa Leia nel vestito da schiava



SECONDA TRILOGIA: 1999 – 2005

Il lavoro di Trisha Biggar è stato di ispirazione fin dall'inizio, tutte le passerelle volevano emulare questo stile eclettico che unisce tante culture ed epoche diverse senza sembrare un patchwork mal costruito. All'interno dei costumi della regina Amidala troviamo sfumature tratte dalla cultura mongola, coreana e cinese, che sfociano in grossi copricapi ed elementi decorativi.

Alexander McQueen, quale grande stilista ed innovatore della moda sembra aver quasi intercettato il lavoro che Trisha Biggar e George Lucas hanno compiuto per raggiungere i concept art per la regina Amidala, perchè già nella sua collezione del 1997 egli inserì i copricapi e le vesti lunghe e sontuose presenti in *Star Wars I: The Phantom Menace*. McQueen non si è fermato ad un'unica collezione: nel 2013 ha rilasciato una seconda collezione pre-autunnale che racchiude bene l'estetica e lo spirito di Padme Amidala.

La maison Christian Dior non è certo

da meno e nel 2004 per la passerella autunno/inverno ha creato dei look perfetti in ogni dettaglio ispirati a *Star Wars*. Usando forme orientalesganti, ha usato materiali tipici dell'europa come il tweed o texture leopardate, creando una sorta di spiazzamento nello spettatore, trasportato in un universo parallelo pieno di paradossi tipici dello stile eclettico ed eccentrico di John Galiano.



Sopra: sfilata di Christian Dior, 2004

Sotto: abiti di Alexander McQueen ispirati ai vestiti regali di Padme Amidala, 2013





ERZA TRILOGIA E SPIN OFF: 2015
- IN CORSO

Un altro personaggio femminile dal carattere forte si è presentato recentemente nella saga: Rey è interpretata da Daisy Ridley e vestita in *Star Wars VII: The Force Awakens* dall'ormai famoso Michael Kaplan, costume designer anche per *Blade Runner*.

L'evento più stimolante nei nuovi film è stato creato da Disney con l'aiuto di Bloomingdale's, dove Cynthia Rowley, Diane von Furstenberg, Giles Deacon, Halston, Opening Ceremony, Ovadia & Sons, Parker, Rag & Bone, Timo Weiland, e Todd Snyder hanno creato ciascuno un design ispirato da *The Force Awakens*. L'esposizione di tali opere d'arte è stata molto suggestiva e la maestria di questi stilisti era già ammirevole nei bozzetti. Questi stilisti e fashion designer sono riusciti ad unire lo stile unico di *Star Wars* all'alta moda.

Poco tempo dopo dall'uscita nelle sale del settimo film della saga, la casa di moda di Kanye West Yeezy ha rilasciato la collezione della quarta stagione, dove si possono leggere bene i caratteri legati al personaggio di Rey. Colori beige e sabbia dominano la passerella con silhouette intricate e dai dettagli studiati, una sorta di Haute Couture di Tatooine.



A sinistra: Rey di *Star Wars VII: The Force Awakens*
Sopra: sfilata di Yeezy

TECNICHE E MATERIALI DEL COSTUME DESIGN





TECNICHE E MATERIALI

La scelta dei materiali è cruciale per ogni costume designer: il prodotto che si sceglie deve poter essere lavorato per ottenere la forma progettata nel concept, avere texture e colori appropriati o poter essere tinto, perchè ogni dettaglio nel vestito di un personaggio comunica una caratteristica della sua personalità.

Un materiale comunica anche l'epoca di svolgimento della vicenda; un esempio di particolare attenzione in questo senso è quello della serie *Doctor Who*, dove i costume designers hanno coniugato vestiti dell'epoca vittoriana con tute spaziali,

dando sempre la priorità a forme e materiali del tempo da cui derivano.

La quantità di materiali presenti sul mercato oggi è incalcolabile, e qui prendiamo in considerazione quelli maggiormente utilizzati.

Sotto: una scena di *Doctor Who* (1963 - in corso)



TESSUTI NATURALI

Le fibre naturali costituiscono il 40% dei tessuti utilizzati nel mondo: l'impiego di questi tessuti è talmente diffuso che non si può definire un ambito preciso. La caratteristica che li rende tutt'oggi molto popolari è l'elevata compatibilità con la pelle.

Le fibre tessili naturali vegetali sono ricavati dalla parte corticale o dal frutto delle piante: cotone, lino, canapa, ginestra, iuta e ramie sono le più comuni e i loro utilizzi sono vari a seconda della finezza del filato. Si ottengono tessuti versatili e traspiranti.

Le fibre tessili naturali animali più diffuse sono la lana e la seta. La prima è costituita dal vello della pecora o capra e ha la funzione principale di isolante termico. La seta viene prodotta dalla bava del baco da seta ed è un tessuto molto pregiato che si sviluppa in numerose varietà.

Per quel che riguarda il costume design, gli indumenti storici sono quelli che necessitano maggiormente l'utilizzo di tessuti naturali. Tuttavia vengono sfruttati ampiamente anche in ambientazioni futuristiche e fantascientifiche, dato che sono un elemento di familiarità che aiuta lo spettatore a non sentirsi del tutto estraneo al contesto descritto nel film.

TESSUTI SINTETICI

Le fibre sintetiche vengono prodotte con polimeri ottenuti da composti di natura organica (derivati dal petrolio), grazie a reazioni chimiche di polimerizzazione e vengono suddivise in famiglie a seconda dei polimeri da cui sono ottenute. Hanno proprietà particolari: non si stropicciano, sono termoisolanti e molto resistenti e spesso anche elastici.

La messa a punto dei primi tessuti sintetici risale agli anni '30-'40.



In alto: tessuti naturali in *Gone With the Wind* (1939)
Sopra: tessuti naturali in *Star Wars: The Force Awakens* (2015)

Le fibre poliammidiche (nylon) sono le prime apparse sul mercato; sono resistenti alla rottura, all'abrasione, hanno un ottimo recupero elastico, non hanno limitazioni di colore per la tintura e si possono mischiare con altre fibre. Sono comunemente utilizzate per collant e calze, costumi da bagno, biancheria intima, corsetteria, fodere, abbigliamento impermeabile. Recentemente si è evoluta grazie all'ottenimento di fili finissimi, che



Sopra: tuta in tessuti sintetici indossata da Jennifer Lawrence in *The Hunger Games*

permettono la creazione di abbigliamento tecnico sportivo ad alta prestazione.

Le fibre acriliche nascono intorno agli anni '50, sono formate da macromolecole costituite prevalentemente da monomeri di acrilonitrile, almeno 85% per legge, e si presentano con una consistenza particolarmente lanosa, morbida e calda. Possiedono caratteristiche di irrestringibilità al lavaggio, resistenza alla luce solare e

agenti atmosferici, inattaccabilità da muffe, microrganismi, tarme e insetti, colorazione particolarmente vivace. Sono impiegati per maglieria, calzetteria, abbigliamento sportivo e arredamento interno ed esterno e sono disponibili in vari tipi con caratteristiche innovative quali microfibre o ritardanti delle fiamme.

Le fibre poliestere, sviluppate tra gli anni '40 e '50, sono le più diffuse tra le fibre sintetiche. Hanno rivoluzionato l'industria tessile, affermandosi per la loro versatilità: sia puro che misto con cotone e lana, ha dato origine a nuove tipologie di tessuti di facile manutenzione. Resistente alla rottura, alla luce, all'abrasione, non permette lo sviluppo di batteri e muffe. Utilizzato per abbigliamento in simil-seta femminile come abiti, camicette e pigiami, abbigliamento sportivo, arredamento e tessuti tecnici per borse e valigie.

Le fibre polipropileniche vennero scoperte nel 1963, posseggono buona resistenza all'abrasione e all'usura, ottima resistenza agli agenti chimici, idrorepellenza, estrema facilità di pulizia, difficoltà di tintura e pertanto vengono fornite già tinte dal produttore poiché vengono colorate quando ancora sono in forma di pasta. Vengono impiegate in maglieria intima e sportiva, coperte e copripiletto, pavimentazioni tessili, rivestimenti murali, tessuti per rivestimento mobili.

Le fibre elastomeriche, lanciate nel 1959, sono formate da un elastomero composto da almeno l'85% di massa di poliuretano segmentato. Le fibre, allungate sotto una forza di trazione fino a raggiungere tre volte la lunghezza iniziale, la riprendono rapidamente appena la tensione viene a mancare. Per questa loro proprietà vengono sempre utilizzate in appoggio ad altre fibre, sia naturali che sintetiche, per aggiungere elasticità ai tessuti. Sono impiegate ormai in quasi tutti i tessuti che necessitino una

maggiore elasticità.

PELLE E SIMILPELLE

Il cuoio è il materiale ricavato dalla pelle degli animali, sottoposta a un processo di concia che la rende imputrescibile. Ha caratteristiche di elevata resistenza e di igienicità che lo rendono particolarmente adatto alla produzione di molti manufatti di uso comune: viene utilizzato per calzature, giacche, borse e accessori di abbigliamento.

Le sue origini sono preistoriche e ad oggi ne esistono molte varietà insieme a delle riproduzioni più ecologiche, che non prevedono l'utilizzo della pelle animale, ma tessuti impregnati di resine poliuretaniche o interamente sintetici che ricreano l'aspetto e la resa del cuoio e spesso hanno un costo inferiore.

Questi materiali vengono ampiamente utilizzati nel costume design, sia per le produzioni storiche che per ambientazioni contemporanee o futuristiche, per

abbigliamento casual oppure per bodysuits come nei primi X-Men.

PELLICCE E PIUME

La pelliccia indica la pelle esterna, il mantello di alcune specie di mammiferi che si presentano fittamente coperti di pelo più o meno lungo. La lavorazione della pelliccia è ancora prevalentemente artigianale e prevede una serie di procedimenti volti a rimuoverla dall'animale e trattarla con processi chimici che ne arrestano la putrefazione; in seguito, viene lavorata e cucita dalle case d'abbigliamento.

A seguito dei movimenti ambientalisti e animalisti degli anni '60, nacque la pelliccia ecologica, un tessuto che imita quella animale con fibre naturali, artificiali e sintetiche, che sostituì la prima nell'uso comune, grazie al suo costo ridotto.

Possiamo supporre che nel costume design si utilizzi maggiormente l'imitazione, dal momento che la resa paragonata al costo supera ormai la pelliccia animale. Nelle

Sotto: i protagonisti dei primi X-Men indossano tute in similpelle





Sopra: spallacci in pelo sintetico (The Hunger Games)

produzioni cinematografiche vengono ampiamente utilizzate per ambientazioni storiche e fantasy medievali, dove l'uso della pelliccia è una necessità, mentre le ritroviamo in scenari futuristici come oggetti di lusso e di moda, oppure di nuovo come un elemento di abbigliamento indispensabile in mondi post-apocalittici nei quali le risorse dell'uomo scarseggiano.

L'utilizzo delle piume nel costume design è paragonabile a quello della pelliccia, con la differenza che esse non vengono mai utilizzate come elemento indispensabile dell'abbigliamento, ma piuttosto come decorazione o accessori. Esistono anche in questo caso piume sintetiche che imitano quelle degli animali con un costo nettamente inferiore.

Entrambi i materiali vengono infine usati per la creazione di costumi di creature aliene o mostri con pellicce o piumaggio.

SILICONE

Il silicone viene usato in moltissimi campi tra cui quello medico, dove protesi in silicone sono usate per gli impianti al seno e per sostituire arti amputati. Grazie alla sua ottima resa, la possibilità di essere facilmente colorato e formato e ai costi ridotti il silicone è un ottimo materiale per creare protesi da applicare al viso e al resto

del corpo.

Il silicone viene usato per creare oggetti di grandi dimensioni, come un viso intero, teste o arti amputati tipici dell'horror o piccoli oggetti che necessitano spessori notevoli come ferite di scena; in sintesi, è ottimale per la costruzione di elementi che non hanno bisogno di sostegni.

Le protesi vengono incollate alla pelle con colle epidermiche come il mastice, detto anche *spirit gum*, e colorati con acrilici e prodotti cosmetici. Per creare protesi siliconiche viene usata la tecnica del *mould*, un sistema di stampi e colate del prodotto in forma liquida.

Il processo consiste, in breve, nella creazione di uno stampo in resina con negativo e positivo, lasciando degli scoli per l'eccesso di silicone versato al suo interno. Il silicone viene prodotto con un misto di *Flocking Powders* (elementi texturizzanti) e colori per silicone per rendere realistica la texture della pelle. Infine, si versa il silicone all'interno dello stampo negativo e si inserisce lo stampo positivo esercitando una certa pressione tale da ottenere lo spessore necessario.

LATTICE

Il lattice trova in tre diverse forme: solido in



Sopra: protesi in silicone in fase di applicazione



Sopra: stampa in silicone

fogli sottili o simile alla gomma, liquido in boccette di plastica e in schiuma, formata dalla miscelazione con aria compressa.

La gomma di lattice liquida è una formulazione per la maggior parte di secrezioni lattiginose degli alberi della gomma, con conservanti, solventi come l'ammoniaca e altri ingredienti.

È possibile utilizzare la gomma di lattice per la realizzazione di stampi flessibili, o per riproduzioni di modelli da altri materiali a stampo.

Il lattice in fogli può essere di vario spessore, sempre nell'ordine dei millimetri, ed è utilizzato per la fabbricazione di indumenti e costumi. Precedentemente associato all'ambito sadomaso, negli ultimi tempi è stato riscoperto dagli stilisti d'alta moda per la creazione di vestiti d'haute couture, anche grazie alla sua versatilità e facilità di utilizzo. Diversamente dai tessuti naturali e sintetici, il lattice non si cuce, ma si incolla con lo stesso lattice liquido, che è un collante atossico per l'uomo.

Il lattice liquido comprende nei suoi usi la creazione di piccole cicatrici direttamente sulla pelle, grazie all'atossicità e al suo altissimo potenziale di tenuta.

Infine, la schiuma di lattice si produce tramite immissione di aria nel prodotto allo stato liquido e successiva vulcanizzazione, creando una struttura soffice piena di fessure in cui l'aria può passare; è un processo usato soprattutto per creare materassi e cuscini,



In alto: tuta in lattice indossata da Carrie-Ann Moss in Matrix (1999)

Sopra: dettagli in lattice in The Hunger Games (2013)

mentre negli effetti speciali cinematografici la tecnica di lavorazione varia leggermente. Il lattice utilizzato per creare piccole protesi o maschere viene comprato in polvere o liquido e i componenti all'interno rilasciano anidride carbonica a contatto con acqua o aria, in modo da creare una texture più soffice ma sottile, che non richiede il processo di vulcanizzazione. Come il



In alto: esempio di utilizzo di lattice liquido

Sopra: maschera in lattice per X-Files

silicone, il prodotto viene versato all'interno di uno stampo negativo e viene pressato con uno stampo positivo per fare uscire il lattice in eccesso e creare una superficie fine, elastica e leggera.

RESINE POLIURETANE

Le resine poliuretane vengono usate per creare oggetti di scena di ogni genere, grazie ad una particolarità di questo materiale: infatti, i derivati degli uretani possono essere schiume leggere o rigidi

solidi, a seconda della composizione. Tra gli oggetti quotidiani lo troviamo come schiuma di uretano flessibile nel materasso e nei cuscini o la schiuma rigida utilizzata come isolante all'interno delle pareti e delle porte del frigorifero.

Con una tale versatilità, ci sono molteplici motivi per cui il poliuretano è la scelta ideale per un progettista di scena e costumista. La schiuma uretanica è stata utilizzata in teatro per quasi quarant'anni; veniva miscelato e buttato nelle pozzanghere per creare delle rocce verosimili. Veniva anche versato nelle cavità delle piattaforme sceniche per insonorizzare il rumore cavo dei passi sul legno; inoltre veniva usato negli stampi da cucina per creare cibo finto da usare in scena.

Questa resina può essere verniciata con qualsiasi tipo di colore, dall'acrilico ai colori ad olio, e necessita di una resina di finitura qualora l'oggetto debba essere manipolato per lungo tempo, come una pistola o una spada.

Si usano stampi in silicone e si riveste l'interno di una leggera patina di lattice liquido per agevolare l'estrazione dell'oggetto finito. Per questo tipo di oggetti

Sotto: pistola in resina poliuretana realizzata per Han Solo in Star Wars (1977 - in corso)





Sopra: stampo in resina poliuretana

vengono usati stampi singoli o doppi.

GESO

L'utilizzo del gesso sta diminuendo a causa della sua fragilità e scarsa resistenza agli urti. Venne usato negli anni '50 per creare la maggior parte delle sculture classiche per film storici. Ad ora l'uso di questo materiale è relegato puramente a piccoli oggetti di scena. Uno dei pochi punti a favore del gesso è che mantiene perfettamente i dettagli dello stampo ed è quindi perfetto per creare oggetti completi in ogni minuzia. In base alla finezza del gesso e alla quantità d'acqua della miscela, si asciuga più o meno velocemente, ma è comunque un materiale ad asciugatura rapida, fattore che può essere problematico in caso di errori. Viene solitamente colorato con acrilico e rifinito con una resina che può essere opaca o lucida.

ALGINATI

L'alginato, prodotto da un particolare tipo di alga, è l'unico materiale molto adatto per la creazione di calchi di parti del corpo in loco. Solitamente viene usato dai dentisti per effettuare i calchi dentali di mandibola e mascella poichè indurisce velocemente



Sopra: stampo dentistico in alginati

ed è elastico, mantenendo la forma anche quando viene rimosso l'oggetto da riprodurre, anche se gommoso; ha un'ottima resa dei dettagli oltre ad essere atossico per l'uomo. Un aspetto negativo di questo materiale è che non può creare stampi per materiali a colata.

L'alginato si trova in polvere secca e viene mescolato con acqua. Lo stampo finito rimane molto umido e gelatinoso.

Esistono due tipi di alginati: quello per protesi e quello dentale. Per quanto riguarda le protesi viene usato per ricreare parti del corpo, mentre quello per dentisti come anche negli effetti speciali cinematografici viene usato per creare stampi anatomicamente perfetti.

GOMMA A CALDO

La gomma a caldo, composta da cloruro di polivinile (PVC), si scioglie quando viene riscaldata a circa 170 °C. Quando raffreddata la gomma assume la forma dello stampo. I prodotti in gomma a caldo sono solidi e densi ma allo stesso tempo molto morbidi, flessibili e resistenti.

Questo prodotto può anche essere formato su un modello, producendo uno stampo efficace in tempi brevissimi. Le capacità riproduttive della gomma a caldo non si



Sopra: colata di gomma a caldo

confrontano favorevolmente con quelle del silicone, ma per la maggior parte delle applicazioni nel campo di oggetti di scena la gomma a caldo è molto utile e non vi è alcuna perdita di tempo dovuta alla polimerizzazione. La gomma viene venduta a pezzi piccoli o grandi e può essere riscaldata in un forno elettrico o in una caldaia doppia.

PRODOTTI PER IL TRUCCO GIORNO

Il trucco giorno può essere sfruttato per esaltare la bellezza del viso del soggetto o può essere un'ottima base per il trucco teatrale o prostetico. La crema idratante è un primer preparatore per la pelle, il fondotinta nasconde le imperfezioni della pelle e ne uniforma la tonalità, la cipria in polvere fissa il fondotinta umido, i blush



Sopra: applicazione di makeup prostetico

in polvere danno un colorito roseo alle guance, concealer e correttore mascherano del tutto le occhiaie e altre imperfezioni più marcate; infine, ombretti, matite e eyeliner si utilizzano per decorare gli occhi, mascara per evidenziare le ciglia e rossetti per colorare le labbra.

Questi prodotti possono essere usati per creare la migliore base su cui applicare il trucco prostetico, basato sull'uso di protesi in silicone e lattice.

CERONE O GREASEPAINT

Il termine italiano viene spesso usato con altri significati, quindi verrà affiancato al termine inglese *Greasepaint* o *Grease paint*. I greasepaint sono colori a pasta grassa in uso dal XVIII secolo nei teatri e commercializzati per la prima volta nel 1873 da Ludwig Lechner.

I ceroni moderni contengono pigmenti di colore sintetici e una parte grassa per lo più di paraffina che permette di ottenere una coprenza elevata, nascondendo il colore della pelle o difetti della persona su cui si applica; il problema di questo prodotto è il suo livello di umidità, che ne compromette la durabilità e la resistenza al sudore; per questo viene poi fissato con la cipria HD come in una normale base makeup per il viso.

È raro che si usi ancora questo tipo di prodotto nel cinema poiché richiede molte attenzioni e ritocchi, oltre ad essere di difficile applicazione; spesso si preferisce creare pezzi in lattice o silicone, usare tute o la tecnica dell'aribrush. In alcuni casi si arriva all'uso del *Green Screen* o della tecnologia CGI dato che possono risultare meno costose.

Per l'applicazione del cerone vengono usati

A fronte: utilizzo di cerone su Heath Ledger nei panni di Joker in *Batman: The Dark Knight* (2008)





Sopra: kit di applicazione del greasepaint

pennelli da trucco, spugne e a volte pennelli fini da pittura per i dettagli più piccoli. Viene posto sopra la pelle pulita e preparata con un primer silconico o su protesi in silicone e lattice.

Un esempio nel cinema è il viso di Heat Ledger nei panni del Joker che è stato truccato da John Caglione Jr., il quale spiega di aver usato proprio i greasepaint in eccesso per accenturare l'effetto *clown face* dato da questo prodotto. Per rendere le cicatrici della bocca più realistiche sono state usate delle protesi di lattice. All'epoca fu uno dei primi utilizzi di questa tecnica mista.

CIPRIA HD

La cipria HD è un cosmetico recentemente introdotto nel kit da makeup artist per il cinema, prodotta da quasi tutte le grosse case di trucchi. Esiste in vari colori e trasparente per adattarsi alla base su cui viene depositata.

Viene usata come una cipria normale per fissare il fondotinta, ma diversamente da questa, la cipria HD riesce a diffondere meglio la luce sul viso su cui viene applicata sfocando le imperfezioni ed è invisibile anche a risoluzioni alte come l'Ultra HD 4K. La cipria HD, *high definition* appunto, spesso viene usata per fissare i greasepaint in modo che non si rovinino durante le



Sopra e in alto: Cipria HD e errore di applicazione

riprese, anche se spesso possono dare degli inconvenienti come successe ad Angelina Jolie all'anteprima della serie televisiva *The Normal Heart* prodotta da Brad Pitt e HBO.

COTONE

Il cotone idrofilo viene spesso usato per



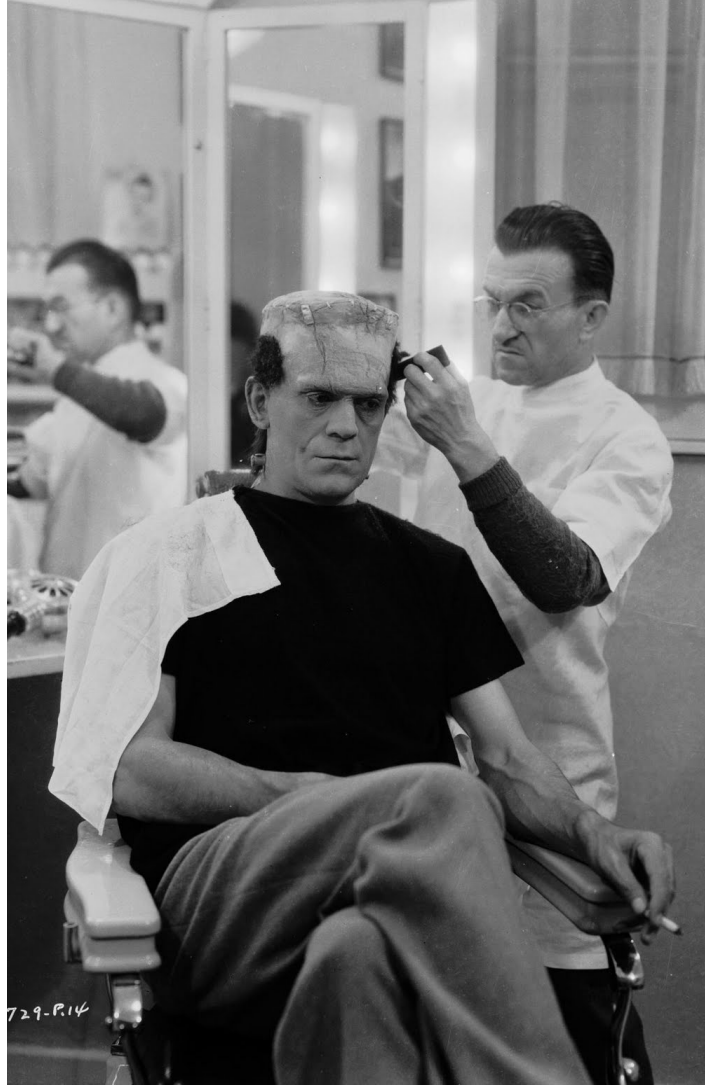
Sopra: *utilizzo del cotone*

creare effetti in rilievo come il silicone, specialmente nel caso in cui vi siano soggetti allergici. Il cotone viene spesso usato anche a livello amatoriale nei trucchi per effetti speciali nel campo del Cosplay o in altre occasioni come halloween e carnevale. Per usare questo materiale bisogna incollarlo alla pelle del soggetto con il mastice e poi modellarlo creando le profondità volute impastandolo con il lattice liquido; infine lo si può colorare con ceroni o fondotinta più liquidi, sangue finto e ombretti in polvere.

MASTICE

Il mastice o *spirit gum* è un prodotto necessario nel makeup prostetico, in quanto è la colla epidermica più usata e sicura; atossica e provvista di un apposito liquido di rimozione, è semplice da usare e di lunga durata.

Il mastice è un tipico cosmetico da teatro dall'ultimo decennio dell'ottocento, dove veniva usato per applicare parrucche e barbe finte. Nel cinema di fantascienza ha trovato terreno fertile per la creazione di morfologie inusuali come il mostro di Frankenstein (1931) e il Lupo Mannaro (1941) creati da Jack Pierce, genio del makeup e padre di tutti i mostri. I dettagli presenti nelle sue creazioni sono ancora oggi all'avanguardia e di ispirazione per le



Sopra: *applicazione di mastice in Frankenstein (1931)*

nuove generazioni di truccatori.

Per applicare il mastice si utilizza un pennellino sintetico lavabile o direttamente la mano e lo si stende sia sulla protesi che sulla pelle del soggetto ben pulita. Per evitare che la colla si attacchi su sopracciglia, barba o capelli, i makeup artist applicano prima l'olio per la pelle.

COLORI PER IL CORPO AD AEROGRAFO

L'aerografo è uno strumento molto comodo quando si parla di full bodypainting, viene usato per colorare velocemente sia su corpo che su protesi poichè permette di ottenere uniformità senza necessità di ritocchi. Per via dei costi elevati, sui set cinematografici si preferisce talvolta l'uso di tecnologie quali il CGI, il green screen o l'uso di tute in lattice aderenti, dato che la pittura va ripetuta ogni

giorno per varie ore prima delle riprese. Esistono due tipi di tecniche con l'aerografo ed utilizzano due tipi differenti di colori: i colori derivati da ceroni diluiti e i colori acrilici per dipingere direttamente su oggetti e costumi.

I colori dai greasepaint possono essere usati direttamente sulla pelle dopo una accurata preparazione con primer e creme idratanti, mentre i colori acrilici vengono usati su lattice e silicone per creare una texture più simile possibile alla pelle umana.



Sopra: applicazione di colore ad aerografo

A destra: personaggio di Mystica in X-Men (2000 - in corso)

A fronte: applicazione trucco sul personaggio di Dracula (1931)

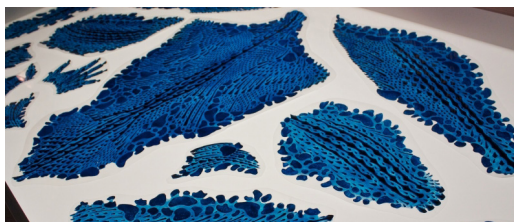




MYSTICA



Le protesi siliconiche create su misura per Rebecca Romijn e Jennifer Lawrence si attaccano direttamente sulla pelle, con l'ausilio di mastice per assicurarne i bordi.



Entrambe le attrici hanno dovuto sottoporsi a due tipi di colorazione del corpo: l'*airbrushing* per coprire velocemente il corpo, i *greasepaints* per rifinire il viso e dare profondità e dettagli alle protesi siliconiche.



La parrucca viene incollata sulla parte superiore delle protesi del viso con del lattice, più semplice da rimuovere rispetto al mastice.



La versione di Mystica interpretata da Jennifer Lawrence in *X-Men Giorni di un Futuro Passato* è stata creata dal team effetti speciali della Legacy Effects.

Creata un decennio dopo la prima versione, interpretata da Rebecca Romijn, mantiene le stesse tecniche di assemblaggio e le stesse tempistiche di preparazione, circa 10 ore ogni giorno.



EFFIE TRINKET



Personaggio chiave nella serie di film *Hunger Games*, interpretato da Elizabeth Banks, Effie Trinket rappresenta lo stile estremo della società di Panem attraverso il suo abbigliamento e make up stravaganti. Nel corso dei quattro film, Effie sfoggia un'ampia varietà di outfits, dettagliati dalla testa ai piedi, con colori molto accesi e sempre abbinati al make up e alle parrucche. Si può notare la prevalenza di un motivo floreale e l'utilizzo di accessori composti da fiori, farfalle o pelliccia.



I tessuti sono i più svariati: similpelle, pelliccia, piume, feltro, seta e vari tessuti sintetici.

Il make up varia in base all'outfit e talvolta include un fondotinta bianco che ricorda il cerone teatrale e un contouring stravagante eseguito con colori accesi.





NATALIA



Natalia è un personaggio di origine aliena interpretato da Ashley Edner in *Star Trek Beyond*. Questo capolavoro di trucco ed effetti speciali è opera di Joel Harlow e del suo team MorphologyFX.

Natalia è solamente uno dei 56 alieni creati da Harlow e la sua troupe di makeup artists, che gli sono valsi una nomination agli Oscar 2017 nella categoria miglior trucco.



Il colore sulle protesi e sul corpo viene steso con l'aerografo e i dettagli vengono fatti con il cerone e un pennellino da pittura molto fine.

Per velocizzare il processo di preparazione Joel Harlow ha fatto realizzare le parti in silicone e lattice già colorate così da dover solamente aggiungere qualche dettaglio poco prima dell'inizio delle riprese ogni giorno.

La parte superiore è totalmente realizzata in silicone con alcuni lembi di lattice per permettere un'installazione sul capo dell'attrice più facile e veloce, data la semplicità con cui si può incollare alla pelle umana tramite l'uso di colle atossiche come il mastice.

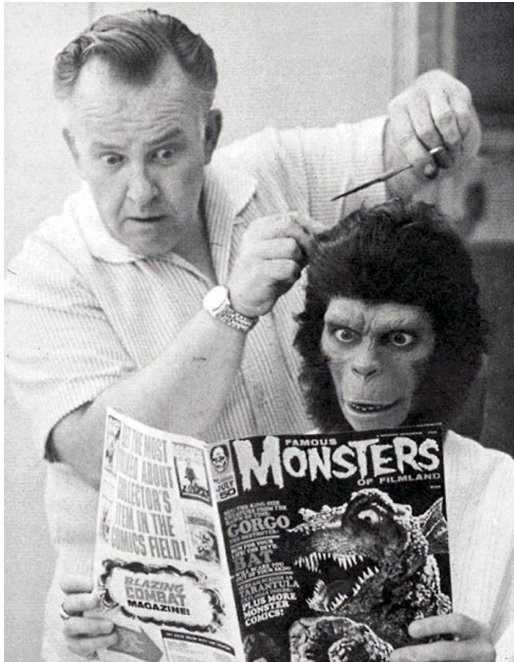


Contrariamente a quanto si potrebbe pensare, la protesi sul capo, di ben 9 kg, è la parte più leggera dell'intero costume. Le altre applicazioni pesano quasi il doppio a causa degli strati di fibra di vetro usati per i dettagli delle conchiglie. Il guscio sul capo ha un solo strato di fibra e gommapiuma per mantenere la forma voluta.

Joel Harlow
ha voluto ringraziare
particolarmente Ashley
Edner, che ha interpretato
Natalia, e Idris Elba, nel film
Krall, per aver indossato
questi costumi e makeup
durante le riprese a Dubai,
nonostante le temperature
estreme.



CORNELIUS



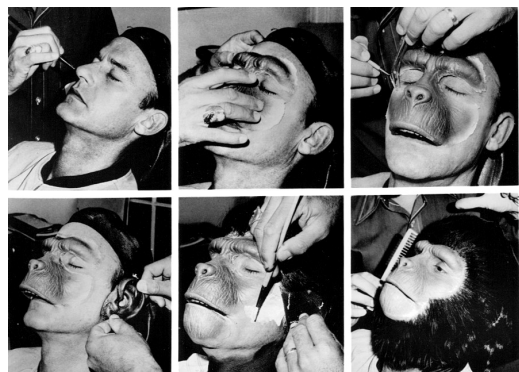
Le protesi per i protagonisti sono state realizzate dal makeup artist John Chambers, che ha studiato per mesi i movimenti del viso e i tratti di quasi tutte le scimmie esistenti. La straordinaria caratteristica di queste protesi in lattice è la composizione in pezzi per rispettare al meglio i movimenti facciali e l'espressività dell'attore; questa tecnica si potrebbe definire come il precursore della computer grafica.



Il concept iniziale delle maschere de *Il Pianeta Delle Scimmie* fu controverso. John Chambers aveva inizialmente realizzato protesi molto più vicine alle scimmie (immagine sopra), mentre la produzione preferì la versione del suo assistente, più simile ai lineamenti umani.

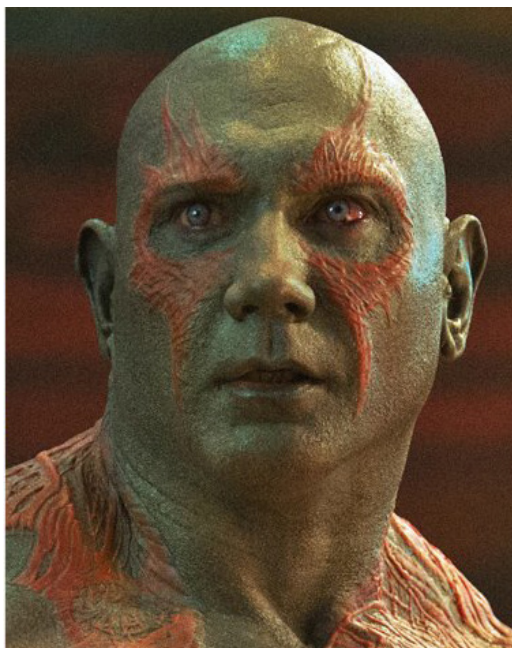


La parte protesica in lattice veniva assicurata alla pelle degli attori con un velo di mastice e infine colorata con acrilici ed eventuale cerone per i dettagli. Il processo di preparazione poteva durare fino a cinque ore e alcuni attori, come Edward Robinson, rinunciarono al ruolo dopo essere stati informati di questo aspetto.





DRAX



Per creare Drax, interpretato da Dave Bautista, ne *I Guardiani Della Galassia* la tecnica è la stessa creata da Chamber e portata avanti dalla Legacy Effects. Vengono create protesi in lattice e silicone e applicate al corpo dell'attore. In questo caso la troupe makeup impiega solamente tre ore per le applicazioni e la colorazione e tre ore per rimuovere il tutto.

I tatuaggi sono opera di David White e del suo team *Altered States FX*, grazie ai quali è stato possibile creare personaggi alieni

senza l'impiego di tecnologie come il CGI o il *green screen*, riducendo quindi i costi di produzione.



In tutto Bautista indossa 18 protesi: molte di queste sono di grosse dimensioni e necessitano un grosso impiego di mastice per essere assicurate al corpo dell'attore; vengono colorate a strati con l'aerografo, mentre i dettagli sono realizzati con del cerone e un pennellino molto fine.



Il team di makeup artist, composto da cinque persone, è sempre rimasto lo stesso durante tutte le riprese, per facilitare l'applicazione e il disassemblaggio del personaggio.

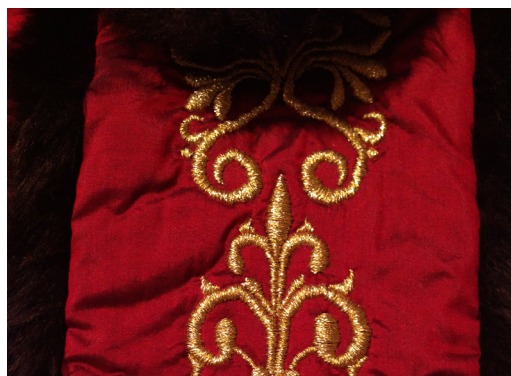


REGINA AMIDALA



Padmé Amidala è uno dei personaggi più noti e importanti della saga di *Guerre Stellari*, nonché colei che sfoggia il maggior numero di abiti differenti. Il suo abbigliamento rispecchia la sua posizione politica di regina del pianeta Naboo ed è ispirato alle culture tibetane e mongole.

I suoi completi sono sempre realizzati con materiali apparentemente pregiati: rasi eleganti e pesanti stoffe colorate sono accompagnati da acconciature complesse adornate di gioielli, veli, penne, corone e monili dorati. Molti tessuti sono finemente decorati con ricami cuciti a mano.



In totale, il costume della sala del trono di Amidala costò circa 60 000 dollari in materiali e manodopera.



LA NASCITA DI UN COSTUME





IL COSTUME DESIGN

Nelle produzioni televisive e cinematografiche sono solitamente presenti un grande numero di vestiti per protagonisti e comparse. Tuttavia, ad oggi questi vengono spesso comprati o affittati, data la facile reperibilità e riproducibilità di quasi ogni tipo di abito o stile, sia esso moderno o storico.

Uno degli aspetti interessanti delle produzioni di fantascienza è proprio la necessità continua di innovazione nell'abbigliamento dei personaggi: questo fa sì che il processo del costume design sia indispensabile e consista in una fetta importante del budget e coinvolga un gran numero di professionisti. Ciò che abbiamo finora definito semplicemente come "costume designer" è in realtà solo una delle professioni incluse nel processo della creazione di un costume, ma è la persona che si occupa della gestione dei costumi dall'inizio alla fine, in collaborazione con sarti, parrucchieri, makeup artist e artigiani e che di solito possiede più di una specializzazione professionale, quindi ha capacità sartoriali, di makeup e di concept design.

Il lavoro del costume design aiuta a definire il look generale delle produzioni e dei film e il suo ruolo richiede una certa dose di



Sopra: concept di Rey realizzato da Michael Kaplan per Star Wars: The Force Awakens (2015)

esperienza.

La formazione richiesta ad un costume designer può essere piuttosto varia, poiché si occupa di più mansioni e deve conoscere tutte le fasi del processo di creazione; anche se spesso i costumisti più noti hanno iniziato per passione, sono utili le scuole per truccatori o l'accademia di belle arti per la creazione di oggetti di scena, e le scuole di fashion design.

Queste scuole sono presenti anche sul territorio italiano, anche se è difficile trovare studi di effetti speciali che si occupino di produzioni cinematografiche su larga scala o di genere fantascientifico; infatti tali società si trovano principalmente a Londra e Los Angeles, dove vengono prodotti la maggior parte dei film internazionali.

Il processo di creazione di un costume varia a seconda del caso: in una produzione minore, l'equipe dedicata ai costumi e al trucco è ridotta e una persona può ricoprire più ruoli; in produzioni su larga scala invece i compiti sono maggiormente suddivisi e in questo caso il costume designer fa da coordinatore e responsabile di tutte le decisioni per ciò

A sinistra: disegni iniziali di Rachel realizzati da Michael Kaplan per Blade Runner (1982)



padding fitted over
sleeves of grey
sleeves of dress
metallic skirt



Sopra: un esempio di magazzino di abiti destinati alle produzioni teatrali e cinematografiche

che riguarda i costumi. Qui analizziamo il secondo caso, per avere un'idea più ampia dei professionisti coinvolti nel processo di creazione di un costume.

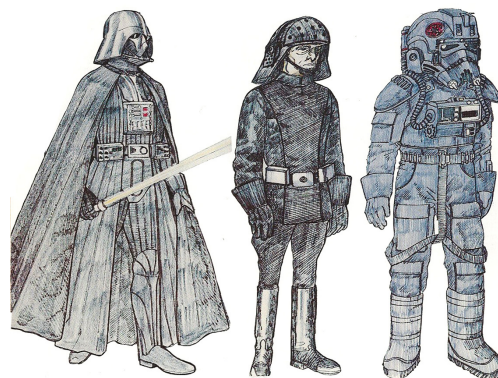
Il regista sceglie il costume designer attraverso audizioni e analisi del portfolio e lo pone a capo del team dei costumi e degli effetti speciali.

Nella fase di pre-produzione, il c.d. analizza il copione scena per scena, per capire quanti personaggi sono coinvolti e quali costumi sono richiesti. Ciò che deve ottenere deve rispondere al budget destinato ai costumi e ai tempi della pre-produzione. Molti costumi, specialmente per le comparse e per i ruoli minori, vengono affittati da magazzini specializzati.

Facilmente, nel cinema di fantascienza sono necessari concept ideati appositamente per un determinato film e in questo caso vengono richiesti disegni e bozze dei costumi, concentrati in particolare sui personaggi principali e i protagonisti. Il c.d. crea i concept sulla base della scenografia e dell'aspetto del personaggio, ma anche considerando la sua estrazione sociale, le sue possibilità economiche e il suo

carattere, perché deve immaginare quali potrebbero essere i vestiti da lui scelti. Inoltre, per la creazione di costumi adatti al periodo indicato, il c.d. deve eseguire molte ricerche utilizzando risorse quali librerie, musei e internet, parallelamente a riunioni con makeup artist, stilisti, fotografi e parrucchieri per la decisione del mood, ovvero la sensazione che il progetto deve trasmettere al pubblico. Spesso si crea una moodboard, un collage di immagini,

Sotto: concept originali di John Mollo per alcuni personaggi della saga di Star Wars (1977 - in corso)





Sopra: colori scuri, sul sabbia, marrone e nero determinano il "mood" di Mad Max: Fury Road (2015)

ispirazioni, colori e tessuti.

Questa fase viene analizzata a stretto contatto con il produttore per assicurarsi che il costume sia coerente con la visione generale e con il direttore della fotografia per creare una palette di colori che non stoni con le luci e gli angoli di ripresa.

Dopo la creazione del concept, il c.d. dirige i vari team di lavoro: il personale addetto alla ricerca dei materiali, i sarti, i makeup artist e i produttori di oggetti di scena.

In collaborazione e continuo aggiornamento tra loro, i team realizzano i costumi per gli attori, per eventuali stuntman e per le comparse; vengono fatte le prove sugli attori per assicurarsi che i performer siano comodi e per spiegare funzioni particolari o per apportare modifiche.

Durante la produzione, il c.d. si reca sul set per supervisionare l'applicazione dei costumi prima delle riprese, momento nel quale vengono applicati anche makeup e trucco protesico, e indossati oggetti di scena precedentemente realizzati dai team dedicati. Questa fase può richiedere molte ore di preparazione, specialmente in caso di trucco integrale (ad esempio la colorazione di tutto il corpo) e protesi integrali: gli attori che devono sottoporsi a questo tipo di trucco vengono chiamati prima e spesso devono rimanere in posa dalle 2 alle 8 ore, dopo le quali sono pronti per le riprese. Alla fine della giornata di riprese il team si occupa di rimuovere le protesi e aiutare gli attori a svestirsi senza rovinare parrucche, maschere o protesi.

Durante tutto il percorso di creazione dei costumi e registrazione del film, il c.d. si assicura che vengano mantenuti i limiti di budget e crea report settimanali delle spese. A riprese ultimate, è responsabile della restituzione degli abiti affittati e della vendita o prestito dei costumi rimanenti.

Parallelamente all'assunzione di singoli professionisti e troupe, esistono studi specializzati nella creazione di animatronics, protesi e maschere, che possono essere

Sotto: il makeup artist vincitore dell'oscar Joel Harlow durante l'applicazione di protesi





Sopra: *design alieni per Star Trek: Into Darkness (2013) realizzati da Neville Page e Michael Kaplan*

assunti dalla produzione o scelti dal costume designer per occuparsi di alcune parti del lavoro. Uno dei maggiori studi è lo studio Legacy Effects, situato in California, noto per lavori nel cinema di fantascienza quali Guardians of the Galaxy, Terminator, Jurassic World, Robocop, Iron Man. Lo studio si occupa continuamente di ricerca nello sviluppo di robot e protesi più funzionali e si occupa di uno spettro di effetti ampio: animatronics, protesi, modellazione 3D, pittura, realizzazione di stampi, concept design.

Tra i reality show americani ci sono alcuni esempi che danno un'idea del lavoro di costumisti e makeup artist attraverso delle competizioni: in Project Runway, più improntato sulla creazione di abiti, i concorrenti devono creare degli abiti secondo le indicazioni di varie sfide; Face Off è più improntato sul trucco protesico; Skin Wars è dedicato al body painting.



Sopra: *makeup protesico realizzato nel reality show americano Face Off*

GLOSSARIO

Aerografo/Airbrush: chiamato anche aeropenna, strumento utilizzato per spruzzare vernici di vario tipo nebulizzandole tramite aria compressa.

Age of Pulps: periodo significativo per la fantascienza tra gli anni '20 e '30. **Biopunk:** sottogenere della fantascienza che ha come fine la sensibilizzazione del lettore per i problemi climatici ed ambientali.

AW: sigla inglese per "Autumn-Winter", collezione autunno – inverno.

Biochimica: disciplina biologica che studia le sostanze che costituiscono la materia vivente e in particolar modo le incessanti trasformazioni (metabolismo intermedio) cui la materia vivente viene sottoposta e le trasformazioni energetiche che si accompagnano a quelle molecolari.

Bio-armatura: un'armatura composta da materiale organico, spesso in simbiosi con l'utilizzatore.

(Blonde) bimbo: termine americano che dagli anni '30 definiva donne fisicamente molto attraenti e sciocche.

C.d.: abbreviazione per Costume Designer.

Character Design: processo di creazione, studio grafico e caratterizzazione, in parte anche psicologica, dei personaggi della storia creati dall'autore per videogiochi, fumetti, film e cartoni animati.

Club Kids: gruppo di giovani personalità dei club di danza di New York, guidate da Michael Alig e James St. James alla fine degli anni '80 e all'inizio degli anni '90.

Conte Philosophique: dal francese "racconto filosofico", genere letterario nato nel XVIII secolo che comprende storie di fantasia utilizzate per criticare la società e i detentori del potere, cercando di trasmettere idee, concetti e un significato filosofico.

Contouring: detto anche sculpting o shading, si indica una particolare tecnica di make up che gioca con i chiaro-scuro per dare tridimensionalità al viso. Consiste nell'applicazione di prodotti specifici che, grazie a un uso strategico di colori, evidenziano determinate zone e ne mettono in ombra altre, correggendo, smussando e armonizzando i lineamenti del viso.

Costume design: progettazione di costumi.

CGI: Computer-Generated Imagery, in italiano "immagini generate al computer", è un'applicazione nel campo della computer grafica 3D per la resa degli effetti speciali digitali nei film, in televisione, negli spot commerciali, nei videogiochi e in tutte le applicazioni di grafica visiva.

Cyberpunk: sottogenere della fantascienza in cui i protagonisti vivono in una società ultra tecnologica.

Facehugger: creatura aliena che consiste nel secondo stadio del ciclo vitale di uno Xenomorfo, nei film di Alien. Il suo scopo è quello di generare un nuovo alieno iniettando il dna dello Xenomorfo in un ospite.

Fantascienza: genere della narrativa e della cinematografia che si basa sulla narrazione di storie di fantasia che includono un fattore scientifico.

Golden Age of Science Fiction: periodo significativo per la fantascienza tra gli anni '30 e '50.

Greasepaint: *grease* (=grasso) - *paint* (=pittura) è una sostanza a base oleosa addizionata di colore usata sugli attori nel cinema e nel teatro.

Green screen: il chroma key o chiave cromatica, comunemente chiamato *green screen* è uno strumento utilizzato in ambito televisivo e cinematografico per realizzare degli effetti speciali. Consiste in uno schermo di colore uniforme (generalmente verde) posto sul fondo di una scena che viene poi sostituito con immagini video al computer per aggiungere elementi non presenti sulla scena.

Grigi: termine comunemente utilizzato per indicare un determinato tipo di alieni, cosiddetti grigi per il colore grigio della loro pelle, caratterizzati anche da una testa di grandi dimensioni e occhi neri allungati.

Haute couture: letteralmente “alta moda”, è il settore in cui operano i creatori di abiti di lusso.

High tech: abbreviazione di “high technology” è letteralmente l’alta tecnologia, ovvero la tecnologia al momento più avanzata.

Leggi della robotica: le tre leggi della robotica sono state formulate dal biochimico e scrittore sovietico (naturalizzato statunitense) Isaac Asimov nel 1942, nello stesso racconto in cui appare per la prima volta la parola robotica: *Runaround*, incluso nella raccolta *I, Robot*, pubblicata nel 1950.

Melting pot: termine anglosassone che indica la commistione di più elementi, generalmente utilizzato per le società in cui si riuniscono molte culture di diversa provenienza.

Moodboard: tavola di immagini o di oggetti fisici unite tra loro per rappresentare uno stato d’animo, un’atmosfera, un sentimento. Serve ai designer per esporre in un formato visivo un progetto e i concept ad esso correlati.

Nerd: termine anglosassone originariamente utilizzato per definire chi ha una certa predisposizione per la tecnologia ed è al contempo tendenzialmente solitario e con una più o meno ridotta propensione alla socializzazione. Nato come termine dispregiativo, ha acquisito con il tempo una nuova accezione positiva.

New Wave: periodo e sottogenere della fantascienza degli anni ’60 e ’70 ispirato dal periodo hippie che promuoveva i pari diritti della donna.

Noiristi: scrittori di genere noir, il romanzo nero o poliziesco.

Perspex: materiale plastico robusto e trasparente, usato in sostituzione del vetro (ad esempio Plexiglass).

Replicanti: creature artificiali che riproducono perfettamente fattezze e comportamenti umani.

Retro Sci-Fi: sottogenere della fantascienza in cui

Sci-Fi: abbreviazione per Science Fiction, fantascienza in lingua anglosassone.

Soft Science Fiction: sottogenere della fantascienza in cui la narrazione si focalizza sulle storie personali dei protagonisti e la componente scientifica ha funzione secondaria o solo di ambientazione.

Space opera: sottogenere della fantascienza caratterizzato da un’avventura romantica ed ambientato nello spazio profondo.

Spirit gum: un adesivo composto di alcol denaturato e una resina, utilizzato principalmente per fissare trucco protesico e parrucche.

SS: sigla inglese di “Spring-Summer”, collezione primavera-estate.

StarTAC: telefono prodotto da Motorola nel 1996 ispirato ai dispositivi tecnologici di Star Trek.

Stop motion: particolare tecnica di animazione effettuata tramite scatti fotografici continui.

Xenomorfo: più noto con il nome di Alien, è la creatura extraterrestre principale nella saga di *Alien*.

BIBLIOGRAFIA

- Ann e Jeff Vandermeer, *The Big Book of Science Fiction*, Vintage Books, 2016
- Vari editor di Wikipedia, *Fantascienza, generi e "filoni" della Science Fiction*, Wikipedia, 2015
- Isaac Asimov, *The Mammoth Book of Golden Age Science Fiction*, Jaico Publishing House, 1989
- Chris Barsanti, *The Sci-Fi Movie Guide – The Universe of Film from Alien to Zardoz*, Visible Ink, 2014
- Nick e Brian Wolfe, *Extreme Costume Makeup*, Impact, 2013
- James Thurston, *The Prop Builder's Molding & Casting Handbook*, Betterway Books, 1989
- Deirdre Clancy, *Designing Costume for Stage and Screen*, Costume and Fashion Pr, 2014
- Amber Jane Butchart, *The Fashion of Film: How Cinema has Inspired Fashion*, Mitchell Beazley, 2016
- Patrice Girod e Arnaud Grunberg, *Génération Science-fiction : De Flash Gordon à Matrix*, Bragelonne, 2015
- Elizabeth Leese, *Costume Design in the Movies: An Illustrated Guide to the Work of 157 Great Designers*, Dover Pubns, 1991
- Tricia Barr, Adam Bray e Cole Horton, *Star Wars: The Visual Encyclopedia*, Dk Pub, 2017
- Mark Salisbury, *Alien the Archive: The Ultimate Guide to the Classic Movies*, Titan Books, 2014

SITOGRAFIA

- www.oilproject.org
- it.wikipedia.org
- en.wikipedia.org
- fr.wikipedia.org
- www.sf-encyclopedia.com
- www.theguardian.com
- www.worldcon.org
- www.wired.it
- www.goodreads.com
- www.bbc.co.uk
- www.britannica.com
- www.legacyfx.com
- www.fbfx.co.uk
- studiofacilities.warnerbros.com
- wetaworkshop.com
- www.youtube.com
- www.cinemamakeup.com
- us.kryolan.com
- www.mehron.com
- www.fxwarehouse.info
- starwars.wikia.com
- seamstressconfessions.blogspot.it
- www.freepatentsonline.com
- cosmeticsandskin.com
- www.infoaging.org
- www.millenniumfx.co.uk
- www.themakeupgallery.info
- www.timelessbeauty.it
- www.businessinsider.com
- www.brickintheyard.com
- merranblog.wordpress.com
- www.btlnews.com
- kartaruga.it
- fms505leongh.wordpress.com
- www.homolaicus.com
- www.feministsf.org
- equalityarchive.com
- kb.osu.edu
- girlsdofilm.wordpress.com
- www.vogue.com
- www.dazeddigital.com
- sci-fi-london.com
- www.marieclaire.co.uk
- futurism.media
- www.engadget.com
- www.anothermag.com
- www.vanityfair.com
- www.ft.com
- www.slashfilm.com
- www.starwars.com
- www.filmsite.org
- www.pastemagazine.com
- www.stanwinstonschool.com
- www.robotiko.it

CITAZIONI

0.1 Edith Head | vincitrice di otto Academy Awards per il Costume Design

1. James Graham Ballard | Cyberpunk, Steampunk and Wizardry: Science Fiction Since 1980
Chapter 4. The New Wave

4.1 Roger Vadim | Intervista sul film Barbarella e i suoi design futuristici

«...in science fiction technology is all»

4.2 Nicolas Ghesquière | Sfilata della sua collezione primaverile 2007 per Luis Vuitton e Balenciaga

«I was thinking of robotic articulation. Car parts. Droids. A boyish silhouette ...»

4.3 Ernie Glam | Intervista per AnOther del 4 Settembre 2013

« The club kids reinvented the do-it-yourself spirit of punk rock and incorporated sci-fi and the circus to create a new and exciting scene»

RINGRAZIAMENTI

Desideriamo ringraziare il nostro relatore Michele Cafarelli per aver creduto nelle nostre idee ed i preziosi consigli oltre che alla pazienza che ha avuto nei nostri confronti.

Un sentito grazie lo dobbiamo anche a coloro che ci hanno fornito la loro disponibilità per completare al meglio la nostra ricerca ed è per questo che vogliamo rivolgere un pensiero a Fabio Taddi, Elisa Plaia, Alice Ziveri e Diego Comandone. Ringraziamo anche i membri del MuFant e Stefanie Gröner per l'aiuto iniziale che ci hanno fornito con conferenze, documenti e idee. Grazie a Davide, per averci consigliato nella scelta dell'argomento e per averci aiutato nel corso della scrittura.

Un ringraziamento sentito va ai nostri genitori, agli amici e compagni di università Marco, Gaetano, Sonia e Pietro e ad Andrea e Diego, per averci sostenuto nel nostro percorso.

