Future Film Festival 2003 – ai confini dell'animazione

di Cesare Cioni
da "DVD World" n. 38, febbraio 2003

Dal 15 al 19 gennaio scorso si è svolto a Bologna il "Future Film Festival - Le nuove tecnologie del cinema d'animazione", diretto da Giulietta Fara e da Oscar Cosulich, rassegna ormai giunta alla quinta edizione.
Nel corso degli anni il Festival ha assunto rilevanza internazionale, dimostrata non solo dall'alto numero di partecipanti e di intervenuti (trentamila spettatori, oltre ottanta ospiti), ma anche e soprattutto dalla qualità e dall'importanza degli ospiti stessi, che rappresentavano il Gotha dell'industria dell'immagine di tutto il mondo: dall'America di Industrial Light and Magic, Disney e Sony Imageworks, alla Nuova Zelanda di Weta, dalla Gran Bretagna di Aardman e Framestore al Giappone di Tezuka Production.

Tanti eventi, poco tempo

Seguendo il festival per la prima volta, mi ero prefisso di partecipare a ogni singolo evento – ma ho dovuto presto accettare il fatto che, per quanto mi organizzassi, non era possibile seguire che una frazione del programma, a meno di non avere il dono dell'ubiquità. Con una media di venticinque appuntamenti al giorno, non potevo farcela, anche per motivi di mera resistenza fisica. Sono stato quindi costretto a operare delle scelte, e ho cercato di costruirmi un percorso coerente nell'ambito del settore che più mi interessava, quello del lungometraggio e degli effetti speciali a esso destinati, più facilmente destinati all'edizione in DVD.

Resta il rimpianto di aver rinunciato ad altre proposte altrettanto valide, quali la retrospettiva dedicata a Tezuka Osamu, autore di *manga* spesso trasposti in serie animate di grande successo, e l'altra rassegna dedicata all'animazione giapponese, *Anime Magic* – e me ne dolgo, perché sono generi che conosco molto poco e sul quale avrei voluto ampliare le mie conoscenze; come pure la vasta selezione di cortometraggi presentati nell'ambito del Future Film Short o le opere partecipanti al Digital Award che prema la miglior realizzazione italiana nel campo dell'animazione digitale. Peccato davvero, perché sono sicuro che anche tutti questi materiali sarebbero stati di estremo interesse.

Tecnologie al servizio dell'interpretazione

In ogni festival o rassegna nel quale vengono affiancate opere diverse è possibile rintracciare alcune tematiche ricorrenti, dei *fils rouges* che attraversano gli eventi e uniscono i diversi film, spesso secondo l'intento consapevole dei curatori, ma talvolta anche per generazione spontanea, dovuta a coincidenze di argomenti trattati o all'accostamento di sensibilità affini o contrastanti che si illuminano a vicenda.
Al Future Film Festival di quest'anno, in particolare, è stato più volte sottolineato dagli organizzatori stessi come si possa ormai constatare l'avvento di veri e propri *personaggi digitali*. Accantonato il tentativo di creare *attori digitali* – simulacri sintetici, destinati nella mente dei loro creatori a sostituire gli attori in carne ed ossa come i baccelli alieni del classico *L'invasione degli ultracorpi* – ci troviamo oggi confrontati a vere *creature* composite nelle quali si fondono le performance e i talenti di sceneggiatori, registi, attori, disegnatori e tecnici in una sorta di "sistema emergente", *diverso* dalla semplice somma dei singoli componenti.
Primo fra tutti, lo straordinario Gollum di *Le due torri*, presentato in anteprima al Festival, e la cui genesi è stata illustrata da Matt Aitken di Weta in una lunga conversazione ricca di supporti visivi, molti dei quali saranno ripresi nei contenuti speciali del DVD che uscirà più avanti nell'anno. La straordinaria interpretazione dell'attore inglese Andy Serkis è stata solo il punto di partenza per la composizione di un personaggio ricco di sfumature e di pathos, non più solamente costoso comprimario elettronico ma uno dei protagonisti principali di quel *Signore degli anelli* di Peter Jackson che già al secondo capitolo si sta rivelando come uno degli affreschi più grandiosi e compiuti della storia del cinema (a mio giudizio persino superiore alla trilogia originale di *Guerre Stellari)*.
È anche il caso dello scoiattolo Scrat e degli altri protagonisti di *L`Era Glaciale*, presentati da John Donkin della Blue Sky insieme con il delicato cortometraggio *Bunny* (incluso come "extra" nella versione in DVD del lungometraggio) che valse alla Blue Sky l'Oscar nel 1999; e del "Genio della lampada" di *Aladdin*, ricreato digitalmente con la collaborazione dell'animatore originale del film per un'attrazione del parco Disney di Tokio e portato in esclusiva al Festival da Chris Peterson – e chi sa quanto la Disney sia restia a far uscire questo materiale dai parchi si renderà conto dell'eccezionalità dell'evento.
E ancora, Ned Gorman di ILM ci ha prssentato la realizzazione di alcuni dei personaggi di sintesi ne *L'attacco dei cloni*: il barista Dexter, ideale emulo di Ernest Borgnine, i mostri alla Harryhausen della battaglia nell'arena e soprattutto Yoda, ormai totalmente digitale ma ricalcato sui tratti e addirittura sulle imperfezioni della marionetta creata per la prima trilogia.

Devo fare una confessione: Yoda mi piaceva di più quand'era costruito in gomma e tessuti, e animato, come Miss Piggy, direttamente da Frank Oz. E questo non solo perché allora avevo vent'anni di meno, ma perché Lucas spesso sembra dimenticare che se si vogliono utilizzare le nuove tecnologie in modo veramente creativo, il loro utilizzo dev'essere finalizzato a creare qualcosa di nuovo, di *totalmente differente* da quanto ottenibile in modo tradizionale, e non semplicemente a ridurre i tempi e costi o aumentare il controllo dell'autore – obiettivi senz'altro validi, soprattutto in una logica *anche* industriale qual è quella del cinema, ma secondari dal punto di vista artistico.
Pertanto allo Yoda digitale, clone perfetto della marionetta in lattice, preferisco le figure più rigide e stilizzate de *L'uovo* di Dario Picciau, primo lungometraggio italiano completamente digitale, che abbiamo visto in anteprima al Festival e che è nato con un occhio all'home video e specificamente al DVD. Sebbene anche questo film – basato su un poema in versi che non mi ha convinto pienamente – sia lungi dall'essere perfetto, è comunque un'opera *originale*, coraggiosa e creativa. Il team che lo ha realizzato, tutti molto giovani, soffre a mio giudizio di un eccessivo autocompiacimento, ma va loro riconosciuta una reale volontà di ricerca, anche nel trattamento dell'immagine, renderizzata con un particolare effetto pittorico che si scosta parecchio dal tradizionale look dei film realizzati in 3D.
E accanto alle presentazioni sofisticate sulle costosissime tecnologie digitali delle *majors* americane e alla relazione sugli sviluppi nel campo dell'intelligenza artificiale di Cynthia Breazeal del MIT di Boston – di particolare interesse per chi vede concretizzarsi a distanza di trent'anni le

fantasticherie dei grandi scrittori della fantascienza classica – abbiamo seguito anche il *workshop* di Merlin Crossingham, giovane animatore degli Aardman Studios, la casa inglese nota soprattutto per le animazioni in plastilina, e che ha creato gli inimitabili Wallace and Gromit (dieci nuove brevi avventure dei quali sono state presentate al festival e sono già disponibili in DVD sul sito dell'Aardman stessa, www.wallaceandgromit.com). Animati a mano, al ritmo di quattro secondi di prodotto finito per giorno di lavorazione – e se si sbaglia bisogna ricominciare da capo – questi pupazzi, per nulla digitali, ma anch'essi *personaggi* a pieno titolo, hanno ancora una presenza, un fascino e una fisicità tutta particolare che – fortunatamente – sono impossibili da riprodurre al computer, indipendentemente dalle risorse messe in gioco.

Vivere con la tecnologia, vivere *nella* tecnologia

Godfrey Reggio, autore di Koyaanisqatsi, Powaqqatsi, Anima Mundi e Naqoyqatsi (anch'essi riproposti alla rassegna e, a eccezione dell'ultimo, disponibili su DVD in Inghilterra e Stati Uniti) ha dato vita a un fantastico e trascinante intervento, forse il più stimolante del Festival, per le tematiche trattate e per la lucidità e sincerità dell'esposizione. L'anziano regista ha manifestato il suo pessimismo di fronte a una tecnologia che ormai ha trasceso il suo significato originale di utensile per diventare l'ambiente stesso in cui viviamo senza rendercene neanche più conto, come pesci nell'acqua: una nuova natura che ha sostituito la vecchia, e dalla quale siamo ormai tutti dipendenti – primo fra tutti, per sua stessa ammissione, egli stesso, che non potrebbe farne a meno nelle sue opere. Per Reggio, stiamo subendo l'omogeneizzazione, anzi la "losangelizzazione" del linguaggio e in generale della cultura, un appiattimento che il nostro linguaggio non è neanche più in grado di esprimere adeguatamente.

Pur condividendo molte delle sue preoccupazioni, io credo tuttavia che il Festival abbia dimostrato che esistono anche motivi di ottimismo. Questo è stato in effetti un altro tema ricorrente della manifestazione, indicato dalla scelta di ospiti quali Picciau e Crossingham, ma emerso con particolare rilievo anche da altri interventi: le possibilità reali che le nuove tecnologie offrono di operare al di fuori delle logiche impietose e implacabili di marketing e di business dell'*entertainment* hollywoodiano.
Mike Milne di Framestore-CFC ci ha raccontato come sia stata affrontata con successo la sfida di produrre in Gran Bretagna una serie impegnativa come *Walking with dinosaurs* (prodotto per la BBC e trasmesso con successo anche in Italia), a un costo dieci volte inferiore a quanto originariamente richiesto da ILM. Nicolas Trout di McGuff Ligne e Francesco Grisi di EDI (costola italiana della francese BUF) hanno mostrato in diversi interventi come realizzazioni simili, nel campo dell'industria del lungometraggio e della pubblicità, siano possibili in Francia e Italia – grazie anche all'utilizzo software proprietari e molto flessibili – con tempi e costi competitivi rispetto a quelli dell'industria americana.
E se queste società sono comunque inquadrate nel *mainstream* dell'industria audiovisiva, e i loro progetti richiedono pur sempre investimenti economici significativi, il regista inglese Mike Figgis ha voluto indicare la possibilità di un percorso del tutto alternativo. Presentando il suo film *Hotel* – opera decisamente bizzarra, a tratti sconcertante e sgradevole, ma con momenti e intuizioni geniali e sicuramente tutt'altro che noiosa – ha voluto sottolineare come le tecnologie di ripresa digitale rendano possibile a chiunque ne abbia la volontà e il talento di esprimersi nel linguaggio cinematografico, senza dover per forza sottostare alle logiche dittatoriali del sistema produttivo tradizionale (come pure nel caso della sua opera precedente, *Timecode*, disponibile in DVD negli Stati Uniti).
Anche il disegnatore genovese Ro Marcenaro ha ribadito e dimostrato come con un investimento limitato in hardware e con l'utilizzo di pochi software si possano realizzare cartoni animati in 2D di buona qualità in tempi limitati e a costi contenuti, al punto che la sua società ottiene commesse proprio dal mercato dell'editoria statunitense per l'infanzia.

Ecco, le nuove tecnologie hanno una duplice valenza. Come potenti e costosi strumenti al servizio della macchina dell'*entertainment* hollywoodiano, aggiungono spettacolarità ai colossal internazionali e possono senz'altro contribuire a un appiattimento e a una sorta di colonizzazione culturale.
Ma in realtà anche un *blockbuster* come *Il signore degli anelli* è innanzitutto un complesso romanzo d'autore inglese, trasposto fuori dalle strutture dello *show business* americano da un regista neozelandese che ha investito alcuni anni della propria vita in un progetto quasi impossibile il cui successo, tutt'altro che scontato, è segno che il pubblico sa ancora premiare gli esperimenti coraggiosi, e al Festival abbiamo potuto anche vedere opere d'animazione che si scostano ancor più nettamente dagli schemi convenzionali. Per esempio, il lungometraggio argentino *Mercano el Marciano*,di Juan Antin, discontinuo e un po' ingenuo ma allegramente ironico e anticonvenzionale; il garbatissimo e melanconico *My Beautiful Girl, Mari*, di Sung-Gang Lee, le cui splendide immagini dimostrano come il cinema d'animazione della Corea del Sud non sia più solo un laboratorio a basso costo per l'industria dell'*entertainment* occidentale, ma abbia raggiunto una propria maturità espressiva. E, naturalmente, l'evento dell'anteprima italiana dell'eccezionale *Spirited Away* di Hayao Miyazaki, vincitore come miglior film *tout court* dell'Orso d'Oro a Berlino e di prossima uscita nelle sale cinematografiche della penisola (un DVD è già disponibile in vari paesi asiatici ma è da sconsigliare in quanto virato in rosso). In *Spirited Away* il racconto simbolico del passaggio alla maturità di una ragazzina fonde le tematiche e l'iconografia della cultura orientale in una storia che interpreta lo spirito dell'*Alice* di Lewis Carroll e del mondo di Oz di Frank L. Baum molto meglio di quanto abbiano mai saputo fare le edulcorate trasposizioni hollywoodiane.

Un cerchio che si chiude

Il Festival si è concluso domenica sera, 19 gennaio, con una serata dedicata a Art Leonardi, creatore e disegnatore delle avventure della "Pantera Rosa" nei titoli di alcune pellicole di Blake Edwards e innumerevoli cortometraggi animati, e collaboratore di numerose serie animate come i *Tiny Toons* d Steven Spielberg.
È stato emozionante vedere come, alla fine dell'incontro, in prima fila tra i fan che si affollavano intorno all'anziano disegnatore ci fossero i maghi dell'animazione digitale che avevano partecipato alle giornate precedenti. Si è così chiuso un cerchio ideale tra il Future Film Festival e quello che Leonardi stesso aveva definito poche ore prima il suo personale "Past" Film Festival: a riprova che nulla di quanto viene realizzato oggi sarebbe possibile senza il paziente lavoro e l'immenso talento dei grandi Maestri dell'animazione del ventesimo secolo, che hanno saputo creare mondi incantati e personaggi indimenticabili, e tracciare un sentiero lungo il quale gli artisti di oggi continuano il cammino, senza soluzione di continuità ma con strumenti affatto differenti.

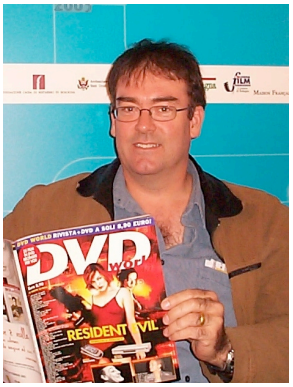
Dopo cinque giornate in cui si è lungamente discusso di software proprietari, intelligenze artificiali, *rendering*, *compositing* e *motion capture*, il Future Film Festival ci ha lasciato con questo messaggio: aldilà delle possibilità offerte dalla tecnologia, sono le rare persone fuori dal comune capaci di vedere il mondo con occhi differenti e trasmettere la propria visione agli altri a fare la differenza.
Nel 1917, quando il cinematografo muoveva ancora i primi passi, il critico artistico e letterario americano James Huneker descriveva gli artisti come Unicorni, creature magiche di tutte le età e di tutti i climi, che corrono libere intorno al globo, sfiorano precipizi e fissano il sole negli occhi.

Esseri incantati che ci fanno percepire la nostalgia dell'infinito, e cantano melodie irresistibili che solo le orecchie dei mistici e dei poeti possono sentire, essi si aggirano nei pressi dei portali d'avorio del sonno, dal quale escono sogni ineffabili destinati ai mortali.

Sono passati quasi cent'anni e siamo precipitati nel ventunesimo secolo, e come ricordava Reggio viviamo immersi nella tecnologia come pesci nell'acqua. Ma la vera magia non è quella degli elettroni che si rincorrono sullo schermo di un computer: è ancora quella degli Unicorni, di individui eccezionali ancora capaci di sognare e condividere con noi le loro fantastiche visioni. appuntamento.

- Cesare Cioni

Intervista a Matt Aitken, Weta Digital
da "DVD World" n. 38, febbraio 2003



Matt Aitken è nato nel 1961 a Wellington, Nuova Zelanda, e ha studiato matematica in Nuova Zelanda poi Computer Graphics a Londra. Dal 1993 lavora nella sua città natale per Weta Digital Ltd, l'azienda di effetti speciali che ha ottenuto il premio Oscar per il lavoro svolto sul primo capitolo della trilogia che Peter Jackson ha tratto dal Signore degli Anelli.

Cos'è esattamente Weta e quali sono le tue responsabilità nell'azienda?

Weta (il nome viene da un piccolo insetto neozelandese, una specie di grosso maggiolino) è la società di effetti speciali di Peter Jackson. Questi l'ha creata con Richard Taylor una decina d'anni fa, quando ha capito che se fosse riuscito a realizzare il tipo di pellicole che aveva in mente avrebbe avuto bisogno di una struttura di questo tipo a Wellington, in Nuova Zelanda. Weta in realtà è divisa in due parti: una, diretta da Richard Taylor, che si occupa di effetti "fisici" e ha un laboratorio in cui si producono protesi, si disegnano modellini e vengono realizzati creature, armature, armi e oggetti di scena: e il settore "digitale", di cui io sono uno dei responsabili, in cui ci occupiamo di effetti digitali, *compositing*, e creature animate in tre dimensioni. Io sono il supervisore alla modellazione 3-D, e dirigo il gruppo che genera i modelli tridimensionali, crea le creature digitali o le versioni digitali degli attori in carne ed ossa, si occupa delle folle e degli eserciti e dell'interazione tra essi, e lavoriamo parecchio sulle scenografie ricreando al computer ambienti tridimensionali.

Il successo della prima parte della trilogia e l'Oscar otteniuto da Weta per gli effetti speciali vi hanno catapultato sulla scena internazionale. Questo successo vi ha aperto nuove possibilità di lavoro con altre produzioni?

Per noi aver ottenuto quell'Oscar è stato davvero importante, perché ci ha dato credibilità sulla scena mondiale e una grande pubblicità, nel senso che adesso tutti hanno sentito parlare di noi e sanno cosa facciamo. Questo vuol dire che di tanto in tanto, se non siamo occupati con Peter – ovviamente se lui ha bisogno di noi le sue esigenze hanno la priorità – allora, com'è già successo in passato, per esempio con *Contact*, possiamo lavorare anche su progetti altrui, *e Il signore degli anelli* è stato davvero una pubblicità fantastica per attrarre altro lavoro.

Il grande successo del primo episodio della trilogia però ha anche voluto dire che avreste dovuto far ancora meglio nel secondo, superare voi stessi per non deludere le aspettative del pubblico, trovare nuove sfide…

Beh, in un certo senso Peter ha risposto a questa domanda per noi, perché nel secondo episodio ci ha chiesto di fare molto di più. Per esempio, le scene di massa che abbiamo dovuto realizzare erano molto più estese e drammatiche e con molta più azione; nel secondo film ci sono molte più creature, c'è Gollum che è un personaggio principale e Barbalbero e gli Ent che sono anch'essi personaggi importanti. Gollum porta il concetto di personaggio digitale a un livello mai raggiunto prima, il che era un cmpito molto difficile e abbiamo dovuto lavorare parecchio per riuscirci.

Prima abbiamo avuto Jar-Jar Blinks in *Guerre Stellari*, poi Dobby l'elfo domestico in *Harry Potter e la camera dei segreti*, e oggi Gollum e Barbalbero. Cosa pensa che questi ultimi abbiano di più rispetto ai personaggi digitali che li hanno preceduti?

In fondo dipende tutto da come reagisce il pubblico, è il pubblico che decide quale personaggio è riuscito meglio. Usiamo tecniche simili, spesso addirittura lo stesso software. C'è tuttavia un approccio diverso. Jar-jar era un comprimario comico, scherzoso, un po' goffo. Invece per Gollum avevamo indicazioni molto precise su come avrebbe dovuto essere e su quello che ci si aspettava dalla sua *performance*: il personaggio ha due diverse personalità, due diversi aspetti, Gollum e Smeagol. Per creare un'interpretazione abbastanza sofisticata da permettere agli spettatori di capire quando in lui predomina Gollum e quando Smeagol occorreva molta finezza, e ci siamo maggiormente focalizzati su quest'aspetto.

Per un professionista dell'immagine digitale, quali sono i vantaggi in un supporto come il DVD?

Io adoro il DVD! Sempre più spesso vedo film in DVD invece di andare al cinema – il che sotto molti punti di vista è un peccato, ma sono talmente occupato che non riesco ad andarci tanto spesso quanto vorrei. Credo che il DVD sia fantastico, e evidentemente abbiamo fatto parecchio lavoro per l'edizione estesa del primo film nel cofanetto di quattro dischi, ed è una gran bella cosa che ci sia tanto materiale aggiuntivo che il pubblico ha la possibilità di esplorare. È un supporto fantastico che spero abbia lunga vita.

Hai parlato dell'edizione estesa del primo film… possiamo aspettarci un simile trattamento anche per il secondo capitolo?

Sì, Peter intende sfruttare il DVD per far uscire una versione estesa con un montaggio diverso e più materiale, come ha già fatto per il primo episodio. Proprio adesso Weta sta lavorando agli effetti speciali di sette sequenze aggiuntive che faranno parte di questa nuova versione.

- Cesare Cioni

Intervista a Merlin Crossingham, Aardman Studios
da "DVD World" n. 38, febbraio 2003

Merlin Crossingham nel corso della sua vita è stato acrobata, istruttore e professionista di climbing, trapezista e ha lavorato con il circo di Mosca, prima di dedicarsi all'animazione. Diplomato in cinematografia alla Newport Film School, oggi è uno degli animatori dello staff della Aardman. Ha svolto la maggior parte delle sue esperienze nel campo dell'animazione proprio con questo studio, lavorando anche sul lungometraggio Galline in fuga*, e sul primo test d'animazione a passo uno per 3D Imax, ed ha avuto anche la possibilità di collaborare con il grande Ray Harryhausen.*

Sei giovane, ma hai un curriculum piuttosto variegato: acrobata in un circo, istruttore professionista di roccia… come sei arrivato a fare l'animatore?

Ho sempre saputo che ciò che facevo erano solo tappe di un percorso. Ho studiato cinema all'università, specializzandomi nell'animazione, e immediatamente dopo il diploma Aardman mi ha contattato, e sono ancora con loro.

Come abbiamo visto nella Demo Reel presentata l'altra sera, Aardman Studios utilizza parecchie tecniche, comprese quelle digitali, ma è famosa soprattutto per le animazioni di personaggi creati con la plastilina, come Wallace e Gromit, o i polli di Galline in fuga. Come riusciranno a coesistere queste diverse forme espressive, ora che l'animazione computerizzata sta diventando talmente sofisticata da poter riprodurre fedelmente qualsiasi cosa?

Noi abbiamo effettivamente un reparto di *computer graphics*: è molto piccolo ma sta crescendo. La domanda commerciale per la CGI non può essere ignorata, per cui per restare competitivi sul mercato pubblicitario dobbiamo avere un reparto che se ne occupa; abbiamo fatto un paio di piccoli effetti speciali computerizzati per i nostri film, ma finora il grosso del nostro lavoro in digitale è stato fatto per la pubblicità. Le immagini generate digitalmente per i nostri lungometraggi finora sono state realizzate esternamente, dalla Computer Film Company di Londra.
Per quanto riguarda la convergenza delle tecniche in futuro, stiamo lavorando seriamente sulla possibilità di unirle insieme in qualche modo, non si può ignorare il fatto che si incontreranno prima o poi; il primo punto di interesse per noi è la possibilità di generare al computer le ambientazioni nelle quali far muovere i nostri pupazzi con una reale presenza fisica, così da poter creare spazi molto più grandi di quelli che sarebbero possibili nei nostri studi, per cui stiamo lavorando intensamente su questo aspetto per i nostri progetti di film futuri.
Riguardo alla possibilità che la tecnica digitale possa rimpiazzare completamente la plastilina, per il momento non succederà, perché non è ancora possibile similare il realismo di pupazzi che esistono davvero, con le vere impronte delle dita e le irregolarità delle della superficie del materiale reale. Ne Siamo ancora parecchio lontani: abbiamo tentato, e fatto fare delle prove dalle migliori società di effetti digitali del mondo, e non funziona.
Comunque teniamo gli occhi aperti, perché sappiamo che un giorno qualcuno potrebbe riuscire a fare un film che sembra fatto con la plastilina.

Il DVD è ormai un formato di successo, in alcuni Paesi ormai vende addirittura più delle videocassette. Vedete un vantaggio nell'esistenza di questo supporto, soprattutto per i prodotti come i vostri, che per la maggior parte non hanno una lunghezza tale da essere proiettati nelle sale cinematografiche se non in abbinamento con altri cortometraggi?

I dieci nuovi cortometraggi che presentiamo oggi, le "Cracking Contraptions" di Wallace e Gromit sono state distribuite solo in home video, dopo essere state anticipate su Internet e sono disponibili solo attraverso il nostro sito, in DVD e videocassetta per chi ancora non ha un lettore; ma preferiamo di gran lunga il DVD perché la qualità è migliore e si possono inserire degli extta e altre cose che alla gente piace trovare nel DVD. La BBC ha mostrato i film nel periodo natalizio, ma per noi questo è stato soprattutto un passaggio promozionale per invogliare più gente possibile all'acquisto del DVD.

Per cui avete prodotto il DVD da soli?

Sì, produciamo, promuoviamo e vendiamo i nostri DVD noi stessi, il che è una cosa piuttosto nuova per la Gran Bretagna. Anche i nostri cortometraggi erano stati originariamente commissionati dalla BBC, ma i diritti erano scaduti senza che avessero avuto il tempo di editarli su disco; così abbiamo potuto fare il prodotto noi stessi, e credo che siamo abbastanza soddisfatti delle vendite.

Come spettatore, quali credi che siano le differenze, in meglio o in peggio, tra la fruizione di un film su DVD anziché nella sala cinematografica?

Personalmente, preferisco prima vedere i film in una sala cinematografica, e solo successivamente in DVD. Ma la ragione principale per cui amo il DVD è che è possibile guardarne solo una piccola parte e studiarla, che offre la flessibilità di muoversi avanti e indietro, e come animatore apprezzo particolarmente il fermo immagine perfetto che mi permette di analizzare il movimento. Anzi, se devo analizzare un movimento per un progetto che sto preparando, dopo averlo filmato lo trasferisco su un DVD e lo posso rivedere finché mi pare, per cui è un supporto che apprezzo non solo come consumatore e spettatore, ma anche come strumento di lavoro.

- Cesare Cioni

Intervista a John Donkin di Blue Sky
da "DVD World" n. 38, febbraio 2003

John Donkin si occupa di animazione computerizzata dal 1983, quando entrò a far parte del gruppo CGRG dell'Ohio State University, e lavora per i Blue Sky Studios – realizzatori de L'era glaciale – dal 1998, quando contribuì alla realizzazione del cortometraggio Bunny che vinse l'Oscar. Tra i suoi compiti, riorganizzare il processo produttivo degli studi per affrontare il passaggio dai cortometraggi e gli spot pubblicitari all'impegno di un lungometraggio.

Quali sono esattamente i tuoi compiti in Blue Sky?

In *Ice Age* ero produttore associato e *line producer*, e pertanto era mia responsabilità supervisionare l'intero processo produttivo e seguire i programmi, il budget e la gestione delle persone che hanno contribuito al film, e accertarmi che le cose fossero fatte nei tempi richiesti.

Quindi hai una formazione manageriale, invece che artistica?

È interessante che mi sia ritrovato in ruolo manageriale… all'inizio ho studiato cinema dal punto di vista artistico – ho un diploma universitario in cinematografia – e poi ho scoperto la *computer graphic* nei primi anni ottanta quasi per caso. All'università dell'Ohio c'era un gruppo che sviluppava e studiava le possibilità offerte dai computer nel campo dell'animazione, guidato da Chuck Csuri, un pioniere in questo campo, che è stato uno dei primi a usare veramente i computer per fini artistici. Egli creò un gruppo di ricerca mettendo per la prima volta nella stessa stanza scienziati informatici e artisti e invitandoli a lavorare insieme. Io ne venni a conoscenza, e da allora è continuato il mio interesse per l'utilizzo dei computer per realizzare animazioni per lungometraggi; per molti anni abbiamo utilizzato queste tecniche nella pubblicità ma c'è voluto parecchio tempo per arrivare al punto in cui è stato possibile raccontare una storia utilizzando l'animazione computerizzata.

Il grande successo de* L'era glaciale *ha rilanciato il settore animazione della Twentieth Century Fox dopo il relativo insuccesso di* Titan AE *e dei cartoni di Don Bluth. Cosa crede che abbia contribuito a questo successo, e cosa differenzia il vostro stile – che è immediatamente riconoscibile – da quello di altri studi che producono animazione digitale?

La Fox aveva acquistato gli studi di animazione di Don Bluth e dei suoi collaboratori, che avevano sede a Phoenix in Arizona, e in un certo senso essi e Blue Sky, che era stato anch'esso acquisito da Fox, coesistevano come divisioni diverse sotto uno stesso tetto. È un fatto che alla fine è stato deciso di chiudere il settore di Don Bluth mentre noi abbiamo avuto maggior successo e quindi possiamo sperare che ci sia data la possibilità di realizzare molti altri film.
Io credo che una delle caratteristiche uniche dei nostri film sia che sono sempre costruiti su una storia efficace, perché crediamo che sia importante il coinvolgimento emotivo del pubblico; e anche l'estetica un po' stramba delle nostre immagini, molto diverse da quella della Pixar, che pure ha un suo stile ben definito, e da quella di Dreamworks, che è più vicina a quella dell'animazione tradizionale.
Blue Sky ha uno stile più estremo – in *L'era glaciale* sapevamo di avere a disposizione risorse limitate per produrre il film, e quindi decidemmo consapevolmente di semplificare gli sfondi e le scenografie e rendere invece i personaggi più complessi. L'ambientazione stilizzata – un po' come nei vecchi cartoni Warner in cui una linea orizzontale rappresenta l'orizzonte, e un'altra linea seghettata è un albero – fa risaltare maggiormente i personaggi e crea uno stile un po' particolare che ci piaceva molto.

Come professionista dell'immagine digitale, quali sono a Suo giudizio i vantaggi specifici di un supporto anch'esso digitale come il DVD?

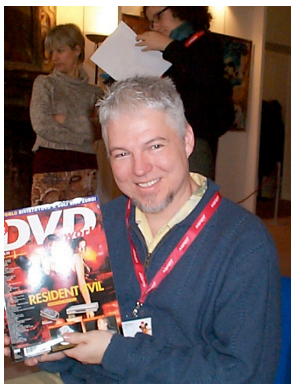
è vero – ovviamente L'era glaciale era completamente digitale, e abbiamo creato direttamente un master ad alta definizione che è stato utilizzato per il DVD, senza mai passare dalla pellicola. Pertanto guardando il DVD si vede un'immagine più simile alla nostra concezione originale di quanto si faccia in una sala cinematografica, a meno di non assistere a una proiezione digitale.
Anche se penso alla mia esperienza in campo cinematografico, nella tecnologia attuale ci vogliono ancora molti esperimenti, quasi un'alchimia, per arrivare al risultato voluto; mentre la tecnologia digitale offre strumenti molto precisi che permettono di verificare subito sul monitor quello che sarà il risultato finale. Sono pertanto molto interessato alle nuove tecnologie che vengono sviluppate in questo momento, e rendono possibili la proiezione digitale e un audio digitale in surround che possono aggiungere molto all'esperienza dello spettatore e permettono agli autori un controllo più accurato della miscelazione dei vari elementi.

E come spettatore, preferisci guardare i film in DVD o privilegia ancora l'esperienza cinematografica?

Faccio tutte e due le cose, ma a volte è preferibile vedere un film sul grande schermo perché l'esperienza è più coinvolgente. Credo che non si debba sottovalutare l'esperienza collettiva di un pubblico che guarda un film insieme. Quando stavamo mostrando la prima versione completata di *L'era glaciale* erano due anni che ci lavoravamo sopra praticamente da soli, avevamo visto le gag cento volte e per noi non erano più divertenti. Uno dei momenti più deprimenti della lavorazione fu il giorno precedente la prima anteprima pubblica, quando il film non era ancora del tutto completo: ci sedemmo a guardarlo tra noi, e nessuno rise – lo guardammo tutto in silenzio, Ma il giorno dopo avevamo un pubblico di trecento persone che non l'avevano mai visto, ed era possibile percepire l'elettricità nell'aria mentre lo guardavano, ridevano alle battute e si commuovevano al momento giusto, si appassionavano ai personaggi – e di colpo il film riprese vita. Ecco, per me questa esperienza, il vedere un film insieme con il pubblico, davanti a un grande schermo, non si può riprodurre a casa, con la possibilità di mettere in pausa o rispondere al telefono. Sono due esperienze molto diverse, ma ambedue uniche e valide.

- Cesare Cioni

Intervista a Jim Kammerud, Walt Disney
da "DVD World" n. 38, febbraio 2003



Jim Kammerud è il regista di La carica dei 101 - II*, di prossima uscita in DVD per Disney. Insieme con Brian Smith, con il quale collabora da una decina d'anni, ha lavorato in precedenza per Disney come regista di* La sirenetta II – Ritorno agli abissi *e* sequence director *di* Pocahontas 2 – Viaggio nel Nuovo Mondo*. In* La carica dei 101 – II*, Kammerud si è occupato soprattutto della direzione artistica e della post-produzione, mentre Smith ha dedicato maggiormente la propria attenzione allo sviluppo della storia. Attualmente, Kammerud e Smth sono al lavoro sul seguito di* Tarzan*.*

Disney negli ultimi anni ha dato seguito alle avventure di molti dei suoi personaggi più classici, con risultati a volte eccellenti, altre meno eclatanti. Come si affronta il compito di riprendere in mano dei personaggi così riusciti e così amati dal pubblico?

Con paura e trepidazione. *La carica dei 101* è stato un film importante per me quand'ero bambino. Quando abbiamo riguardato il film cercando un'idea, questa ci è venuta quasi spontaneamente. Abbiamo immaginato di riprendere la storia due giorni dopo la fine del primo film: sono tutti ammucchiati in quel piccolo appartamento a Londra, e ci siamo chiesti come ci si sarebbe trovati con centoeuno cani dalmata in un posto così piccolo, e abbiamo immaginato che uno dei cuccioli si sentisse per così dire "perso" in un mare di macchie E poi c'era quella bella sequenza nel primo film in cui i cuccioli guardano la televisione in bianco e nero, lo show di Fulmine, e abbiamo pensato che forse Fulmine è il cane unico e straordinario, e che al posto di uno di quei cuccioli avremmo voluto essere anche noi unici invece di uno di centoeuno, e avevamo la trama del film, avremmo potuto raccontare di un cucciolo che va a incontrare il suo eroe, esce in strada e vaga per Londra alla ricerca di Fulmine. Per noi è stato come fare un film per la sala cinematografica. Per me come animatore il primo film è soprattutto un modello di disegno e di arte, ha quella colonna sonora "jazzata" che è ripresa dallo stile anch'esso "jazzato" dei fondali, si vedono le linee a matita nel disegno dei personaggi – perché per la prima volta non inchiostrarono a mano delle pellicole trasparenti, ma utilizzarono una tecnica che permetteva di fotocopiare i disegni e utilizzarli sullo schermo – e si ha l'impressione che il disegno stesso abbia preso vita.
Oramai nell'animazione a due dimensioni facciamo film sempre più impegnativi, con tecnologie sempre più avanzate ed è quasi come se fossero produzioni dal vivo, ed è stato piacevole invece lavorare su *La carica dei 101-2* in cui potevamo tornare alle nostre radici e raccontare una storia con personaggi divertenti sui quali era divertente lavorare.

Quando, come in questo caso, affrontate un progetto destinato direttamente all'home video, esistono delle differenze significative dal punto di vista tecnico e della realizzazione?

Non credo che sia mai molto diverso. Possono esserci state un paio occasioni in cui ero consapevole che l'immagine si sarebbe vista su uno schermo televisivo, e ho evitato di disegnare personaggi troppo piccoli di cui si sarebbe persa espressione, per cui alcune delle mie inquadrature sono un po' più ravvicinate, ma perlopiù è esattamente lo stesso. Stiamo sempre facendo un film, al meglio delle nostre possibilità.

Per questo nuovo film sono state utilizzate delle tecniche di computer graphics, e se sì, come le avete integrate con il resto del film che ha uno stile così personale?

Il computer è un grande aiuto ma può anche diventare una sfida da superare. Come nel primo film furono utilizzate nuove tecnologie, quando inventarono il procedimento xerografico per trasferire i disegni, così a nostra volta abbiamo inchiostri e colori digitali ma abbiamo dovuto trovare il modo di simulare le linee a matita che i sistemi digitali normalmente eliminerebbero, per cui un sacco di persone hanno dovuto lavorare a lungo per produrre quell'effetto di immediatezza ed evitare un contrasto.
Inoltre abbiamo un inseguimento per le vie di Londra con un autobus a due piani guidato dai cuccioli, e credo che sarebbe stato estremamente difficile da realizzare con le tecniche tradizionali, per cui l'autobus è generato al computer, ma abbiamo veramente fatto il possibile per fonderlo con lo stile del resto dell'immagine, non so con quanto successo ma credo che la sequenza funzioni, c'era bisogno di quel tipo di energia e di azione che le tecniche di animazione digitale possono dare.

Il successo ormai indiscusso del DVD presso il pubblico dei consumatori ha cambiato l'approccio di Disney alle produzioni destinate al mercato dell'home video?

Oh, sì, sicuramente, perché adesso vengono investite cifre considerevoli in questi film. Si pensa ad esso come a produzioni normali, anzi non viene deciso se saranno proiettati in sala o sfruttati in DVD fino a uno stadio avanzato di lavorazione, prendono la cosa molto seriamente e noi cerchiamo veramente di farne dei veri film, e non viene visto come un mercato secondario o meno importante. Vogliamo che siano veramente qualcosa di speciale, ed è stato creato anche del materiale aggiuntivo per accompagnare il film nel nostro disco.

Come giudichi il DVD come spettatore, e come lo accosti all'esperienza della proiezione in sala?

In un cinema c'e un'esperienza collettiva: quando gli altri ridono, ridi anche tu. Ma il bello del DVD è che puoi guardarlo e riguardarlo, e inoltre come animatore posso mettere in pausa, e con il fermo immagine studiare com'è stata realizzata una scena, e questo per me è molto interessante.

- Cesare Cioni

Intervista a Mike Figgis
(Inedito)

Il regista Mike Figgis ha cominciato lavorando nel teatro sperimentale e nella musica, e non ha mai perso la vena di originalità che gli viene da queste esperienze, anche se ha diretto anche produzioni di ampio respiro come Affari sporchi con Richard Gere o Via da Las Vegas con Nicholas Cage e Elisabeth Shue, candidato a quattro premi Oscar. Accanto a queste opere, ha realizzato film più personali e creativi come Stormy Monday, Timecode o il recente Hotel, nei quali si è avvalso di tutte le possibilità creative e produttive offertegli dalle nuove tecnologie.

In* Timecode *e adesso in* Hotel *Lei ha usato la tecnologia digitale come strumento che ha influenzato tanto la struttura narrativa quanto l'aspetto visivo del film, ma Lei è un professionista che conosce bene la sintassi e le tecnologie tradizionali, per cui se si allontana dalle convenzioni lo fa consapevolmente. Le nuove tecnologie digitali invece rendono possibile per chiunque, anche inesperto, realizzare un film con investimenti limitati. Questo è un bene o un male per il cinema?

L'uno e l'altro. In ciascun ambiente tecnico in cui ho lavorato si ripete la stessa situazione. Esistono persone molto innovative, che prendono una tecnologia e la portano agli estremi, ne cercano i confini, vedono fin dove possono spingersi, e poi ce ne sono altre che sono solo dei tecnocrati che hanno bisogno di una serie di regole precise – si può fare questo ma non quest'altro, qui non si deve usare troppa luce e qui si deve usare molta luce – e queste a mio parere sono persone che fanno film estremamente noiosi, non importa se in 35 mm o digitale.
Il grande vantaggio della tecnologia digitale è che è possibile procurarsi una telecamera, prendere il manuale delle istruzioni, e se ci si siede per tre giorni a studiarlo e prendere note si può portare l'apparecchio al limite dell'autodistruzione e sapere esattamente quali ne siano i limiti – e non solo perché c'è scritto così ma perché è possibile fare esperimenti e vederne subito il risultato. E bastano davvero tre giorni perché non c'è poi tanta tecnologia, esiste un limite a quanti pulsanti si possono schiacciare contemporaneamente, ai valori di esposizione che si possono modificare, e agli effetti, e dopo tre giorni si può conoscere la telecamera incredibilmente bene e sapere esattamente cosa è in grado di fare anche senza bisogno delle istruzioni. A questo punto una persona creativa ha uno strumento e un set di possibilità tecniche, e può cominciare a forzarle e a giocare con esse. Questa per me è stata la liberazione della nuova tecnologia, il fatto che ha riportato il potere nelle mani di chi è creativo, ma – è triste ammetterlo – in qualunque situazione c'è chi creativo non è, e produrrà comunque opere noiose; e tuttavia di tanto in tanto si troverà un vero artista che fa film fantastici.
La grande differenza sono i costi, e il potere di nuovo in mano agli autori e non alle *corporations*.

Nel DVD di* Timecode*, uscito per il momento solo sul mercato americano, Lei ha sfruttato in maniera innovativa i vantaggi permessi da questo nuovo supporto. Nel disco, oltre alla versione finale dell'opera, è contenuta integralmente la prima registrazione del lungo piano sequenza che costituisce il film; e durante la visione della versione definitiva lo spettatore può scegliere egli stesso quale pista audio ascoltare tra quelle che accompagnano l'azione delle quattro parti in cui e suddiviso lo schermo, assumendo quindi il controllo di una parte del processo creativo che normalmente è privilegio dell'autore. È un tipo di sperimentazione che intende proseguire in futuro, ampliando le opzioni offerte allo spettatore, per esempio dandogli anche la possibilità di scegliere il punto di vista?

Solo fino a un certo punto. Credo che uno dei problemi della nuova tecnologia sia che ha insistito nella direzione di una maggiore interattività da parte del pubblico. I prodotti multimediali per computer per esempio hanno sempre permesso scelte multiple, ma per quanto mi riguarda sono stronzate, perché in fondo quante opzioni possono esserci? cinque, sei, dieci – non saranno certo mille, per cui si avranno storie di ampiezza un po' maggiore ma comunque limitata perché tutte le possibilità devono essere comunque sceneggiate e scritte sulla base della scelte possibili.
Al contrario, il tipo più interessate di narrazione rimane quello tradizionale nel quale si cerca una storia valida e la si presenta a un pubblico che non ha idea di cosa succederà e che assiste allo svolgimento. Se in questo tipo di struttura vengono presentati punti di vista multipli, suddividendo lo schermo come ho fatto in *Timecode*, per me è più interessante quello che è possibile fare con il suono.
Nel momento in cui si chiede allo spettatore di scegliere come in un videogame, questo per me toglie il piacere della narrazione; solo se è possibile variare in modo sottile il punto di vista, per cui si vede la *stessa* storia ma da un angolo leggermente diverso, allora può essere interessante – ma è comunque un rischio, perché si attraversa il confine con il gioco, che è cosa ben diversa dalla narrazione.

Nei panni di spettatore e amante del cinema, è soddisfatto delle possibilità offerte dal DVD o preferisce comunque le proiezioni cinematografiche in sala?

Mi piace andare al cinema per l'esperienza della presentazione sul grande schermo, magari per certi tipi di film, per esempio una commedia o qualcosa del genere mi piace l'esperienza della sala, però al cinema mi arrabbio anche molto per colpa del rumore. Trovo che, anche per colpa della gente abituata alla televisione, e del cibo, ci sono volte che vorrei uccidere qualcuno, che vorrei dirgli "chiudi quella maledetta bocca, smetti di mangiare e far casino, concentrati sul film" – e mi rendo conto che se non posso concentrarmi sul film, allora preferisco vedermelo su DVD, con un buon sistema audio e un buon schermo, No, ringrazio Dio per i DVD, perché il VHS era terribile.

- Cesare Cioni