Future Film Festival 2005 – Senza più confini?

di Cesare Cioni
da "New DVD World" n. 7, febbraio 2005

Anche quest'anno* New DVD World *ha seguito uno dei festival cinematografici specializzati dal taglio più originale: il "Future Film Festival" di Bologna, che ormai da sette anni presenta il meglio del cinema fantastico e d'animazione, con un occhio di riguardo per le nuove tecnologie del cinema. Cinque giorni di proiezioni, retrospettive e incontri, che hanno permesso di fare il punto dello Stato dell'Arte, insieme con i migliori professionisti del settore e di vedere in anteprima il meglio della produzione internazionale

Sette volte Festival

Bologna, 23 gennaio 2005. Dopo cinque intense giornate, la proiezione in anteprima mondiale di venti minuti di *Robots*, il nuovo lungometraggio animato di Blue Sky, lo studio al quale si deve l'esilarante *L'Era Glaciale*, e l'anteprima di un altro lungometraggio animato in 3D, *Shark Tale* dell'unità losangelina di Dreamworks, hanno chiuso la settima edizione del Future Film Festival, diretto da Giulietta Fara ed Oscar Cosulich.
Anche quest'anno il programma è stato ricco, e anche quest'anno è stata ridotta la presenza di film delle *major* – quelle citate sono state le eccezioni di maggior rilievo – a favore della presentazione di pellicole indipendenti o provenienti dalle cinematografie orientali. Scelta o costrizione, poco importa, perché ai festival si va (o si dovrebbe andare) soprattutto per scoprire opere che non si vedono facilmente in altra sede e che hanno poche possibilità di essere trasmesse in TV. E meno male, come ben sanno i lettori di questa rivista, che il mercato internazionale dei DVD sopperisce parzialmente a questa lacuna, ma spesso senza neanche i sottotitoli in italiano.

Non sono per questo mancati gli ospiti di prestigio: Jerry Davis di Blue Sky, Angus MacLane di Pixar, Andrea Maiolo di ILM, Jacquemin Piel di Duran, Luca Prasso di PDI/Dreamworks, Genndy Tartakovsky dei Cartoon Network Studios sono venuti in Italia a illustrare il loro lavoro, e Ikue Mori, musicista giapponese trapiantata a New York, è stata protagonista della serata di apertura - "In principio erano gli anime" -, commentando con la sua musica una scelta di raffinati e rarissimi cartoni animati giapponesi d'epoca.

Il nostro Paese, oltre che dagli emigranti di successo appena ricordati, è stato rappresentato da maghi degli effetti speciali tradizionali come Sergio Stivaletti, Carlo Rambaldi e Giannetto De Rossi; e, nel corso della tavola rotonda "Italiani@FFF", Massimo Carrier Ragazzi di Maga Animation Studio, Gabriele Cipollitti della RAI, Daniele Lunghini e Francesco Mastrofini di Digitrace, Franco Valenziano di Ubik e Paolo Zeccara di Proxima, a dimostrare ancora una volta con il proprio materiale che, anche se i mezzi economici a disposizione sono inferiori, non è per questo necessariamente inferiore la qualità del prodotto finito e che talento e intelligenza non mancano certo dalla nostra parte dell'Oceano.

Qualche delusione, e piacevoli sorprese

La scelta dei film presentati era senz'altro vasta, e ha riservato qualche sorpresa. Non tanto per i titoli proposti, vari e diversi quanto ci si poteva aspettare; quanto perché, ancora più di quanto accada di solito, sono stati gli *outsider* a mostrarsi, inaspettatamente, più originali, interessanti e, in ultima analisi, di miglior fattura di quanto non fossero i favoriti, i titoli che tutti aspettavano.

Il cinese *La foresta dei pugnali volanti* di Zhang Yimou, anteprima attesissima, tanto da far parte dell'evento di apertura, nonostante alcune sequenze di altissimo cinema ed eccezionale eleganza, che ne giustificano la visione, è una sorta di melodramma all'orientale che forse ha un senso in altri contesti, ma non da noi, e che si sfilaccia considerevolmente nell'ultima mezz'ora. Il giapponese *Steamboy*, di Katsuhiro Ôtomo, il regista di *Akira*, parte anch'esso da ottimi presupposti – un fumetto di successo, trascritto da un animatore di primo piano – ma si perde poi in un interminabile proliferare di caldaie che esplodono; e anche il conterraneo *Appleseed* di Shinji Aramaki, altra trasposizione di un celeberrimo manga *cyberpunk* di Masamune Shirow, è davvero splendido da vedersi – grazie anche alla tecnica del *toonshading*, che restituisce una piacevole bidimensionalità da fumetto ai personaggi creati al computer – ma risente di uno sviluppo troppo complesso per il tempo concesso a un lungometraggio.
L'eccellenza tecnica di queste opere è innegabile, ma sembra aver preso il sopravvento e fatto trascurare la necessità di una sceneggiatura rigorosa e di un montaggio impeccabile, forse perché gli autori, innamorati delle proprie immagini, non hanno saputo mantenere il necessario distacco. Peccato davvero.

Il nuovo film di Hayao Miyazaki, *Il castello errante di Howl*, ispirato a un romanzo della scrittrice inglese Diana Wynne Jones, e presentato anch'esso in anteprima, è invece superbo come prevedibile, e una spanna al di sopra della maggior parte della produzione animata contemporanea, ma bisogna ammettere che – forse perché non è tratto da una storia originale, o forse perché sono presenti temi e icone già presente in altre opere dell'autore – questo non è il miglior film del regista giapponese.

L'originalità e la magia del cinema hanno colpito, dove non ce li si aspettava, in film apparentemente secondari. Nell'ironia, nell'erotismo ingenuo e nello spirito *trash* e scanzonato di *Cutie Honey* di Hideaki Anno, anche questo tratto da un fumetto giapponese di gran successo, del quale è stata presentata anche la trasposizione a cartoni animati (ma interpretato da attori è più divertente); e all'estremo opposto nella raffinata ieraticità dei personaggi di *Strings* di Anders Rønnow Klarlund, una coproduzione tra Svezia e Danimarca, interpretata da marionette in legno consapevoli della propria natura e realizzata in ben quattro anni di lavoro, forse in assoluto il più bel film del Festival di quest'anno. E il piacere di far cinema è stato riscoperto attraverso l'inventiva e il sorprendente professionismo dei cortometraggi realizzati dagli allievi di una scuola d'animazione belga, la Hogeschool Sint-Lukas Brussel, a ulteriore prova del fatto che non sono i mezzi a disposizione, ma il talento e l'inventiva a fare la differenza.

Tra gli altri film presentati, gradevoli e piacevolmente originali anche il film d'animazione *The Cat Returns*, di Hiroyuki Morita e il non recentissimo lungometraggio dal vero *Returner* di Takashi Yamazaki, di cui parlammo proprio il mese scorso su queste pagine; mentre il film coreano *Natural City* di Min Byung-chun non è poi male, ma ricorda troppo da vicino i temi e le ambientazioni di *Blade Runner*.

Al fascino del cinema *d'antan* è stata dedicata come di consueto una retrospettiva, quest'anno curata da Franco La Polla e dedicata al pianeta Marte, rivisitato con molta originalità attraverso il recupero di alcune pellicole degli inizi della Storia del Cinema; accanto a qualche classico delle serie B degli anni Cinquanta, "Mars Attacks The FFF" ha presentato infatti delle opere realizzate tra il 1917 e il 1938, normalmente invisibili, e davvero sorprendenti.

Verso un nuovo Territorio

Due anni fa intitolavamo il reportage dalla quinta edizione del Festival "Ai confini dell'animazione". Quest'anno, la sensazione è che i confini siano stati superati, anzi che siano proprio scomparsi. Non soltanto quelli geografici, come dimostrato dall'eterogeneità d'origine di alcuni degli ospiti "americani", in realtà immigrati — un russo, due italiani, una giapponese – a ricordare che la comunità artistica è oramai una sola, unica, globale. Ma anche i confini temporali, nonostante l'accostamento passato-futuro sia stato questa volta particolarmente evidente, dentro e fuori dallo schermo: dal laptop *Apple* di Ikue Mori che sonorizza i cartoon storici giapponesi, alle marionette di legno; dai viaggi su Marte immaginati in un film muto del 1917 alle complesse macchine a vapore dell'odierno *Steamboy*. Questi confini, oggi sempre più sfumati, erano però già stati attraversati in passato da coraggiosi esploratori.

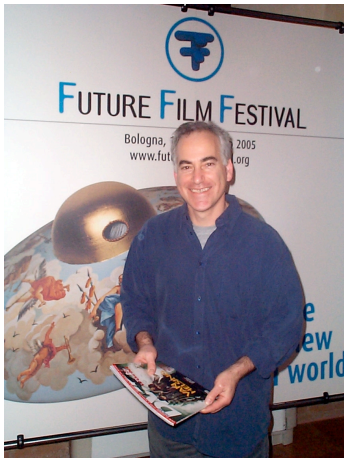
Quello che sembra oramai superato, molto più in fretta di quanto si sarebbe potuto prevedere anche solo un paio d'anni fa, è il confine ultimo, quello tra generi e tecnologie.
Già il primo giorno del Festival, Genndy Tartakovsky commentava che ormai, a causa dell'utilizzo massiccio di CGI, a integrazione delle riprese dal vero, ogni regista hollywoodiano è in pratica un regista di animazione, costretto a programmare, immaginare, *pensare* come tale. Un anonimo spettatore che assisteva alla proiezione di *Appleseed* si è chiesto a mezza voce se la pellicola fosse d'animazione o con attori, dato che le immagini dei primi minuti – fino all'apparizione della protagonista – sono in un 3D talmente realistico, da potersi prestare all'una o all'altra tecnica. Gli ospiti della tavola rotonda "Italiani@FFF" hanno mostrato come, grazie alle "set extensions", si possa ricreare la Ferrara del '500 con totale credibilità, o anche solo innevare la montagna che fa da sfondo alle vicende di una fiction televisiva. Gli attori di *Cutie Honey*, grazie alla cosiddetta *Honeymation*, diventano, nelle mani del regista, veri e propri cartoni animati, ancora più delle loro controparti disegnate. I pugnali che danno il titolo a *La foresta dei pugnali volanti*, storia d'amore e di inganni ambientata nel Medioevo cinese, non potrebbero compiere le loro incredibili evoluzioni senza l'aiuto del computer.

Se questo Festival ci ha fatto capire una cosa, è che grazie all'evoluzione e al compenetrarsi delle tecnologie non esiste più il cinema "d'animazione", perché in sostanza non esiste più il cinema "dal vero". Ci sono, e per fortuna ci saranno sempre, costrizioni di budget, generi narrativi, scelte stilistiche, poetiche personali, ma sempre più fuse, mescolate, in costante sovrapposizione e "crosspollinazione". A costruire un solo Cinema, senza confini.

Cosa ci sia in questi nuovi Territori che si aprono dopo la caduta della Frontiera, non lo sappiamo. Devono ancora essere esplorati, e tracciarne la mappa sarà un'esperienza interessante e imprevedibile. Potrà indicarci qualche pista, speriamo, il Future Film Festival del 2006, al quale ci diamo fin d'ora appuntamento.

- Cesare Cioni

Incontro con Jerry Davis, co-produttore di *Robots*
da "New DVD World" n. 7, febbraio 2005



Dalla preistoria ad un mondo di macchine… tre anni dopo L'Era Glaciale, Blue Sky presenta Robots, un nuovo lungometraggio d'animazione diretto da Chris Wedge e Carlos Saldanha, la cui uscita in sala è annunciata in questo mese di marzo. Mentre negli Stati Uniti era ancora in corso il rendering delle ultime immagini, una sequenza di venti minuti è stata presentata in anteprima mondiale al "Future Film Festival", suscitando l'entusiasmo degli spettatori e conquistando il Platinum Grand Prize, un riconoscimento davvero eccezionale, per un film che non è ancora uscito! Jerry Davis, co-produttore della pellicola, ci ha raccontato la genesi e le intenzioni dell'opera.

Cosa hanno in comune L'Era Glaciale e Robots, oltre al fatto che sono entrambi film comici e non realistici?

Non direi che *L'Era Glaciale* non fosse realistico… i personaggi sono animali realmente esistiti, anche se per quanto ne sappiamo non potevano parlare! Con *Robots* invece abbiamo l'opportunità di creare un universo totalmente immaginario: è una sfida completamente diversa.
Sei anni fa ci chiedemmo come sarebbe stato *essere* una macchina, di cosa si sarebbe preoccupato un robot nel mettere a letto i figli la sera, e immaginammo i suoi timori, la paura di non trovare ricambi, di esser reso obsoleto da una nuova *upgrade*. Cosa prova un'automobile che viene sostituita da un modello più recente, o una cinepresa di fronte a una telecamera digitale? Da queste riflessioni abbiamo sviluppato dei temi, soprattutto quello che non si deve giudicare un libro dalla copertina: nel film ci sono robot dall'aspetto molto ordinario, e altri *high-tech*, ma non è affatto scontato che questi ultimi siano migliori.
I nostri personaggi non sono macchine sofisticate, vengono dai quartieri poveri. Se fossero ricchi potrebbero permettersi gli aggiornamenti – acciaio inossidabile, le leghe più costose – ma non ne hanno la possibilità, e quando il "cattivo", che non può sopportare la vista di robot antiquati, vuol liberarsene smettendo di produrre ricambi, Rodney, il protagonista, deve opporglisi.

Anche nella nostra società molti vedono il proprio futuro a rischio perché temono di essere obsoleti o ridondanti. È un film sulla paura?

Questa idea era sicuramente presente nelle nostre discussioni. Ci siamo resi conto che molte persone faticano per tenersi al passo con l'evoluzione della tecnologia, noi stessi lavoriamo in un settore nel quale essere aggiornati è importante. Ma prima di tutto è una commedia! Abbiamo pensato a pellicole come *I tre moschettieri* o *Robin Hood*, nelle quali un giovane eroe affronta la corruzione ai livelli più alti: ecco, *Robots* è più una storia alla *Robin Hood* che una riflessione sull'obsolescenza.

Vi siete ispirati ad altri film sui robot?

No, non abbiamo fatto riferimento ad altre pellicole, perché ci siamo subito resi conto che tutte quelle prodotte in precedenza in realtà esploravano la relazione tra gli esseri umani e gli automi, non erano i robot i veri protagonisti. Avendo deciso di realizzare un film su un mondo di soli automi, non aveva più senso riferirsi a opere che avevano un punto di vista completamente diverso.

Il disegno dei personaggi richiama quello di elettrodomestici e autovetture degli anni '50, con cromature, smalti colorati, quadranti in vetro, nessun materiale plastico; non futuribile, anzi un po' nostalgico.

È vero. Rodney è ispirato al vecchio fuoribordo Evinrude del nonno di Chris Wedge . Credo sia un modello della fine degli anni '40, dipinto anch'esso in azzurro. L'ha portato in studio, ed era esattamente come volevamo che fosse il nostro protagonista: bello, affidabile, potente e con una personalità. Per i colori di molti personaggi ci siamo ispirati proprio alle automobili, in particolare alla verniciatura a due toni dei "maggiolini" Volkswagen degli anni '50 e '60. I nostri eroi sono di metallo verniciato, perché non sembrino freddi ed estranei, ma amichevoli e caldi. Rodney è azzurro, i suoi amici sono rossi, gialli, tutti di brillanti colori primari; solo i cattivi sono grigi e metallizzati.
Abbiamo anche sviluppato un software per simulare in modo naturale l'usura della vernice sui bordi e sugli spigoli,
È un mondo senza computer. C'è l'elettricità, ci sono i telefoni, si vede anche un televisore, ma la tecnologia che si vede nel film è precedente all'avvento dell'era digitale.

Avete creato i personaggi partendo dagli attori che hanno dato loro la voce (Ewan McGregor, Halle Berry, Mel Brooks, Robin Williams e molti altri)?

Jerry Davis e Cesare Cioni

I personaggi sono stati disegnati prima che fosse definito il casting, ma sono stati animati solo dopo che le voci erano state registrate; e siamo stati molto fortunati, perché il cast vocale ha superato ogni aspettativa. Abbiamo creato l'animazione sulla traccia delle registrazioni, e come riferimento avevamo a disposizione un filmato degli attori mentre registravano. Ma in pratica= non ne abbiamo approfittato molto: gli animatori hanno preferito lavorare liberamente, per essere più creativi. La maggior parte della "recitazione" è frutto del loro lavoro.

Per quanto riguarda l'ambiente sonoro e la musica, quali sono state le vostre scelte?

Siamo stati molto attenti a che anche il suono non fosse troppo meccanico. I suoni sono tutti reali: il *sound designer* è andato in giro per il suo quartiere a cercare quelli più adatti, come per esempio quello del camion dei rifiuti.
La colonna sonora è stata composta da John Powell, che ha lavorato su *Shrek* e *Eldorado* per la Dreamworks e ha composto le musiche di *The Bourne Conspiracy* e di *The Italian Job*. Non ha utilizzato strumenti

elettronici, perché sarebbero stati fuori posto nel nostro mondo, ma ha scritto una partitura sinfonica con un forte uso di percussioni, alternando momenti divertenti ad altri ricchi d'emozione; e quando si arriva alle sequenze d'azione, è dinamica e piena d'energia. Ci saranno anche alcune canzoni: una di Tom Waits ed altre realizzate da The Blue Man Group, e altri interludi musicali; ma speriamo di pubblicare anche un CD con tutta colonna sonora orchestrale.

Cesare Cioni

Intervista con Angus MacLane, animatore de *Gli Incredibili*
da "New DVD World" n. 7, febbraio 2005

Qual è il tuo background, e cosa hai fatto esattamente per* Gli Incredibili*?

Io mi sono diplomato in illustrazione alla Rhode Island School of Design, ma mi sono sempre interessato anche alla recitazione e all'animazione, ho studiato anche queste materie e realizzato dei film con alcuni amici. Alcuni di questo gruppo hanno creato la propria serie per la televisione, come *The Family Guy* di Seth MacFarlane; un altro di noi, Scott Clark, di cui ero molto amico e con il quale avevo anche recitato al college, cominciò uno stage in Pixar un anno prima di me, lavorando su *A Bug's Life*. Su suo suggerimento inviai un mio film e mi accettarono per un uno stage; alla fine mi chiesero di tornare quando avessi finito gli studi – l'ho fatto, e sono stato fortunato, mi hanno assunto.
Per *Gli incredibili* mi sono occupato per circa tre anni dello sviluppo e dell'animazione dei personaggi, eravamo circa in sessanta – io ho lavorato soprattutto su Bob, sul piccolo Flash, su Siberius, in alcune delle scene con il robot sferico, per il minaccioso "minatore" cattivo che compare nel finale, e su Gilbert Huph, il capoufficio di Bob.
In tutto ho animato circa sei minuti di film, che può non sembrar molto ma ci sono voluti tre anni ed è il doppio di quanto hanno fatto mediamente gli altri animatori.

Hai ricordato che ai tempi del college hai recitato, e in effetti si dice che gli animatori debbano essere anche un po' attori. Con il computer è cambiato qualcosa?

Non credo. Ritengo invece che il fondamento del nostro lavoro sia sempre la recitazione, e anche che la tecnica dell'animazione fotogramma per fotogramma non sia cambiata affatto. La miglior animazione mai prodotta resta quella dei "nine old men" della Disney, ancora ineguagliata, anche se oggi proprio in Disney hanno scelto di abbandonare i disegno tradizionale a due dimensioni. È solo il mezzo che è differente, la sostanza è sempre la stessa, siamo sempre e solo animatori, lavoriamo nello stesso modo. Tutti gli animatori sono d'accordo che la cosa più importante, indipendentemente dalla tecnica, sono l'interesse per l'aspetto umano, la curiosità. Quando esco con i miei colleghi, osserviamo costantemente le persone che ci circondano, ce le additiamo, commentiamo il loro modo di fare – non per crudeltà o per prenderli in giro, ma perché se in loro c'è qualcosa di particolare, cerchiamo di capire cosa, se possiamo usarlo, se è un tratto interessante – è un tipo di curiosità che tutti noi animatori abbiamo.

Anche questo film, come tutti quelli Pixar, è basato soprattutto sui personaggi, ma stavolta sembra esserci più azione del solito. Come mai?

Sì, questo è soprattutto un film d'azione, anzi una commedia d'azione, che è un genere che oggi non è molto sfruttato ma che era più popolare una ventina d'anni fa. Credo che il motivo per cui ho amato partecipare alla realizzazione è che è un amalgama di tutto quello che ci piaceva in essi: è una classica storia d'avventura e d'azione, non c'è sangue vero e proprio ma ci sono tensione e pericolo; e so che la preoccupazione di Brad era che il pubblico sentisse che i personaggi rischiavano davvero la vita. Di solito i protagonisti dei cartoni animati non si possono far del male, cadono dai precipizi e si rialzano, e quindi non ci si preoccupa per loro. Brad invece ha deciso fin dall'inizio che voleva che il pubblico fosse in ansia per la sorte dei personaggi, che tenesse alla loro salvezza, e che se fossimo riusciti in questo intento avremmo raggiunto il nostro obiettivo. Per affrontare questa sfida abbiamo studiato molti classici del genere come i vecchi James Bond, in cui Sean Connery aveva l'espressione sul viso di chi sente che sta per morire, e questo lo rende credibile; se il protagonista non sembra preoccupato per il proprio destino, non lo sarà neanche il pubblico.

Dopo il bel lungometraggio precedente di Brad Bird, Il gigante di ferro, che invitava a rifiutare la logica delle armi, alcuni recensori europei hanno visto questo film in cui i buoni reagiscono e si difendono come una reazione all'11 settembre…

Questa è una storia a cui Brad pensava da quindici anni, e quando è accaduta la tragedia dell'11 settembre noi stavamo lavorando già da parecchio – non c'è niente di strano se un film fa riferimento a quello che accade nel mondo, ma questi progetti si realizzano in un tempo talmente lungo che non ne avremmo avuto la possibilità. Tutto quello che si vede nel film era già previsto, e nulla è stato cambiato in reazione a quegli avvenimenti.

Nel commento musicale al film, Michael Giacchino rielabora consapevolmente il sound di molte colonne sonore degli anni '60, come quelle di John Barry, Henry Mancini e Lalo Schifrin. Anche per quanto riguarda il look del film sembra essere stata fatta un'operazione simile – quali elementi del periodo avete voluto recuperare?

Il design della produzione è molto influenzato dai set di Ken Adam per i film di 007 – e per i personaggi ci siamo ispirati allo stile dei disegni di Milt Kahl per i classici Disney. È un po' come se avessimo preso tutto quello che era semplice e stilizzato in due dimensioni e lo avessimo trasferito a un mondo tridimensionale. Abbiamo dovuto modificare e aggiungere dei dettagli per migliorare la resa in 3D, ma cercando di conservare lo stile. È difficile elencare tutte le influenze, ma l'idea di partenza era di rappresentare il futuro come lo si immaginava negli anni. Per quanto riguarda i dettagli, per esempio come il robot si apre e si muove, avremmo potuto farlo in tanti modi, ma dovevamo rispettare il tono del periodo, il disegno stilizzato di una sfera con delle piccole gambe, che è un'idea molto anni sessanta – un *transformer*, o un robot antropomorfico, sarebbero stati belli, ma fuori posto.

E per i personaggi vi siete ispirati ai personaggi dei comics di un periodo specifico, o di una casa editrice particolare?

Questa fu una cosa che sorprese anche me: Brad non li ha mai letti, non è un fan dei fumetti – non ne sapeva quasi nulla. Io ne sono un appassionato, per cui era un sogno lavorare a questo film, ma ogni volta che gli ricordavo un personaggio o una situazione mi rispondeva che non li conosceva, non li aveva letti, e in fondo non gli interessavano neanche. Voleva raccontare questa storia a modo suo, e ha deciso molto presto che non ci sarebbero stati superpoteri nuovi o insoliti a cui non si era mai pensato, ma solo poteri molto semplici e "tradizionali" – nel

caso di Elastigirl, scoprimmo che il nome era di un vecchio personaggio poco usato della DC Comics, e abbiamo dovuto chiedere l'autorizzazione per usarlo. Credo che pensasse che non erano importanti tanto i poteri quanto come i personaggi reagivano al fatto di averli. C'è un punto del film in cui Flash atterra su un disco volante e schiva i pugni della guardia che lo guida, e dentro di sé sta diventando un eroe, sta imparando, scoprendo cosa è in grado di fare; l'elemento importante è la sua presa di coscienza, e credo che Brad volesse catturare questo, il momento in cui si diventa ciò per cui si è nati.

Avete cominciato a lavorare al DVD molto in anticipo? Cosa avete preparato di particolare?

Con i tempi di pubblicazione attuali, il DVD doveva essere finito al momento dell'uscita del film. Ci saranno molti extra, un cortometraggio con le disavventure della babysitter e Jack-Jack che avvengono in contemporanea con le vicende del film, il commento collettivo di alcuni animatori, molti "Making of" e *featurettes*, test d'animazione e *easter eggs* – un prodotto molto ricco con l'attenzione al dettaglio che cerchiamo di mettere in ogni cosa che facciamo.

E oggi, su cosa stai lavorando?

Ho iniziato a lavorare a un nuovo progetto che si farà tra tre o quattro anni, ma mi dispiace, non posso dirne assolutamente nulla, è *top secret* – in questo momento, uno dei nostri segreti meglio custoditi.

Cesare Cioni

Intervista esclusiva a Luca Prasso, *Character Technical Director Supervisor* di *Dreamworks*
da "New DVD World" n. 7, febbraio 2005

Luca Prasso, dopo aver lavorato in Italia per Compgraf e Softimage, dal 1995 è negli Stati Uniti, dove per PDI-Dreamworks ha lavorato su Z la formica*,* Shrek*,* Shrek 2 *e oggi è supervisore tecnico ai personaggi digitali.*

Luca, cosa avete voluto conservare nel passaggio dal primo al secondo episodio di Shrek, e cosa avete voluto abbandonare?

Abbiamo conservato la tecnologia di base dei personaggi, che non volevamo modificare; e abbiamo voluto mantenere invariato lo spirito del film, perché sembrasse una logica continuazione della loro ricerca di se stessi e della loro essenza. Abbiamo invece voluto correggere alcuni errori a livello tecnico, e abbiamo abbandonato alcune delle battute e delle citazioni più estreme – mi pare che nel secondo episodio siamo stati meno sboccati.

Per situazioni e tematiche – il rapporto di coppia, quello con i suoceri – il secondo episodio sembra destinato a un pubblico adulto. È voluto?

Si, perché sapevamo di avere un film che poteva essere interessante per più fasce di pubblico. Dreamworks, anche con i cartoni tradizionali e con *Z la formica*, ha sempre cercato di produrre film che si rivolgessero a un target diverso di quello della Disney, e questo si vede in tutte le scelte, dalla scrittura al *design*. La giusta combinazione di tutti gli elementi è la chiave fondamentale per raggiungere questo mercato, ed è una scelta vincente al box office – il che in definitiva è quello che interessa e che determina le decisioni artistiche, stilistiche, creative e quindi anche tecniche che vengono prese da Jeffrey Katzenberg e dal management.

Shrek dovrà affrontare anche in futuro problemi in cui possono identificarsi gli adulti, e non solo i bambini?

Vogliamo raccontare una storia che possa essere apprezzata dagli adulti senza che i bambini si addormentino o si spaventino eccessivamente. Non posso dir molto del terzo episodio, ma la direzione resta questa, anche perché i personaggi sono già definiti, non si possono snaturare, e si deve costruire una storia che parta dal punto in cui li abbiamo lasciati.

Quanto tempo prima cominciate a preparare il materiale per i DVD?

Dipende dalle risorse a disposizione. I "making of", che prima venivano fatti alla fine, e nelle interviste si fingeva di lavorare a un progetto che era finito un anno prima, adesso si fanno davvero durante la produzione. E poi cerchiamo di pianificare gli extra come "Far Far Away Idol" con un certo anticipo, perché anche questi vengono fatti con le stesse tecniche, e devono essere compresi nel budget.

Il nuovo film a cui hai lavorato,* Madagascar*, si rivolge allo stesso pubblico di Shrek?

Madagascar si rivolge a chi va al cinema per divertirsi e vuole una commedia americana classica – ci sono temi adulti, per esempio se l'amicizia sia più importante dell'istinto, ma in realtà non tutti li notano. Inizialmente le voci dei quattro personaggi principali avrebbero dovuto essere quelle degli attori di *Seinfeld*, che non lavoravano insieme da tempo, ma l'idea non è andata in porto. È un tipo di comicità simile a quella televisiva, e David Schwimmer che faceva parte del cast di *Friends* ha la voce ideale per la giraffa ipocondriaca – tutte le voci sono riconoscibili da questa fascia di pubblico.

Da italiano che da anni lavora nel settore, cosa suggeriresti a chi vuole seguire lo stesso percorso?

Gli direi di frequentare una scuola per due o tre anni in USA, Canada, Francia o Gran Bretagna – ma una seria, non un corso di una settimana – e di crearsi un buon *reel*; oppure di andare a lavorare in una società dove diano la possibilità di crescere. Bisogna avere il coraggio di investire in se stessi per due o tre anni per imparare il mestiere, a scuola o in un'azienda. C'è chi sta a casa e studia da solo, ma bisogna avere veramente un talento fuori dal comune, perché la competizione è fortissima.

Cesare Cioni