

Attori in 3D

Il cinema d'animazione presenta nel periodo di Natale tre pellicole straordinarie. Ora i registi stanno seduti dietro i computer e le star sono digitali.

Alla Pixar, fabbrica del divertimento da cui sono usciti gioielli come *Monsters*, *Toy Story* e *Nemo*, lavorano circa 800 persone: disegnatori, tecnici, animatori, creativi. Davanti a enormi schermi immaginano volti, caratteristiche e personalità dei loro beniamini. Con l'ultima loro produzione, *Gli Incredibili*, hanno fatto un passo in avanti: hanno creato dei personaggi incredibilmente umani. Stessa preoccupazione per i geni dell'altra uscita di Natale: *Shrek 2*. L'orco e i suoi amici non hanno fattezze umane ma i

gesti, la parola e persino i movimenti devono essere "reali". E che sia una tendenza lo dimostra *Linear Express*: qui gli attori in carne e ossa hanno prestato persino le loro smorfie per rendere più veri gli attori animati.



UN MICIO DA OSCAR

Un gatto così non lo avete mai visto. Ha il cappello da zorro, i baffi alla moda e gli stivali. Davanti ai nemici congiunge le zampette e con uno sguardo supplichevole li ammutolisce. Passato l'effetto sorpresa si trasforma in un felino di tutto rispetto, con tanto di spada, artigiani affilati e conoscenza delle arti marziali. Da solo vale il biglietto e non è che uno degli assi nella manica di *Shrek 2*, punta di diamante del film di animazione.

La storia riprende dove l'avevamo lasciata: l'Orco verde, dal carattere irascibile e solitario, ha coronato il suo sogno d'amore e ha sposato la bella principessa Fiona.

Al ritorno dalla luna di miele lo attende una brutta sorpresa: il re e la regina di Lontano, lo vogliono conoscere e presentare a corte. Certo del disastro, Shrek si mette in viaggio con Fiona e Ciuchino (sempre più dispettoso) mentre tutti gli abitanti del regno aspettano trepidanti di incontrare il nuovo principe. Come previsto mamma e papà rimangono di stucco: la loro unica figlia non solo ha sposato un mostro ma per amor suo ha scelto di rinunciare a ogni bellezza.

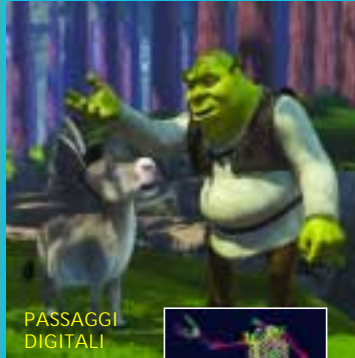
Per contenere il danno il re chiede aiuto alla potente e perfida Fata, al vanitoso Principe Azzurro e al famoso uccisore di orchi: il Gatto con gli stivali. Il micio guerrafondaio, però, passa dall'altra parte e aiuta Shrek a scappare dalle trappole della Fata e del Principe Azzurro. Anche se è Pinocchio che dà il contributo decisivo: il burattino di legno, imitando Tom Cruise, si lancia nel vuoto per salvare Shrek & Co., sorretto da fili di nylon con sottofondo la colonna sonora di *Mission Impossible*.

Se nel primo episodio era Disneyland a essere presa di mira dai maliziosi registi Adamson e Jensen, questa volta tocca al cinema: il regno di Lontano Lontano è la versione fiabesca di Hollywood, con tanto di scritta che campeggia sulla famosa collina. Dove le star sono Pollicina (che viene schiacciata perché troppo piccina), la Bella Addormentata nel bosco, Raperonzolo e così via. Anche i co-protagonisti sono cambiati: al posto di Biancaneve e i sette nani, i tre porcellini e Cenerentola ci sono il Lupo cattivo, una fugace apparizione di Cappuccetto Rosso che vedendo Shrek e Fiona fugge inorridita e tre topolini ciechi (muniti di bastoncino e occhiali da sole).



A tempo di click

Per realizzare Shrek ci sono voluti tre anni e 275 menti creative (solo per animare il volto dell'Orco sono necessari 180 diversi comandi) e altrettanti ne ha richiesti il secondo: basta guardare il Gatto per capire che si tratta di un vero prodigio.



PASSAGGI DIGITALI



Cio che accomuna l'Orco verde della Dreamworks e gli Incredibili della Pixar è che entrambi sono i risultati delle magie della computer grafica (tridimensionale). Incomincia tutto con uno schietto digitale su cui gli animatori devono porre muscoli, carne e grasso (abbastanza grasso per Shrek). Una volta elaborato lo schietto e "collegato" alla muscolatura, vengono studiati i cicli di movimento che il corpo può compiere, garantendo così realismo a un personaggio inventato che possiede però una fisicità "virtuale" pari alla nostra.