



Extrait du Close-Up.it - storie della visione

<https://www.closeup-archivio.it/workshop-con-la-aardman-animation>

Workshop con la Aardman animation

- INCONTRI - CONFERENZE STAMPA -



Date de mise en ligne : martedì 5 dicembre 2006

Close-Up.it - storie della visione

Ad allietare le già lodevoli mattinate di workshop dei Castelli Animati arrivano, direttamente dal Regno Unito, Ian Whitlock e Loyd Price, rispettivamente key animator e supervising animator di casa Aardman. I due sono stati invitati per presentare l'ultimo film prodotto dalla, oramai celebre, animation workhouse di Bristol, quel *Flushed Away* che in Italia uscirà a breve (22 Dicembre) e prenderà il nome di *Giù per il tubo*, prima esperienza totalizzante nel campo della CGI per la Aardman, realizzato in collaborazione con la Dreamworks. Ultima collaborazione sancita da un contratto miliardario che, forse, continuerà negli anni a venire.

Per chi è abituato ai lavori della Aardman, l'idea di un film in computer grafica può decisamente disturbare: se c'è un tratto distintivo dei loro film è l'esatto contrario dell'eterità digitale, una presenza materiale dei corpi sullo schermo; una caratteristica che vede le sue basi nell'animazione in stop-motion e nella plastilina. Una scelta, dunque, che potrebbe sembrare esterna alle linee guide della consueta produzione di questa pluripremiata casa di produzione ma che non cerca azzardate innovazioni: lo stile rimane, cambiano i mezzi. Per spiegarlo nella maniera migliore, Whitlock e Price hanno parlato in primis di *Wallace & Gromit - La maledizione del coniglio mannaro*, Oscar agli ultimi Academy Awards, mostrandoci molte clip in cui erano presenti effetti digitali, a dimostrazione di come non sia stato un balzo improvviso quello intrapreso con *Flushed Away*. Il film di Wallace & Gromit, raccoglie numerosi esempi di come si possano allargare i confini di una forma d'animazione meravigliosa ma nel contempo limitata: esempio lampante è il ruolo dell'acqua, vero motivo per cui *Flushed Away* è stato girato in digitale. Ne *La maledizione del coniglio mannaro* di acqua ce n'è poca, una pozzanghera all'inizio e una fitta pioggia più in là ma la CGI non si limita a questo, ed infatti i due animatori prendono ad esempio la scena dei conigli fluttuanti (quando Wallace tenta di fare il lavaggio del cervello ai conigli catturati). In questa occasione far svolazzare gli animali non si rivelò un lavoro facile in stop-motion e si decise di ricreare tutto in digitale, cercando comunque di mantenere l'effetto originale. Il lavoro fu lungo ma retributivo: i conigli infatti sembravano normalmente mossi dalle sapienti mani degli animatori della Aardman. Una decisa conferma delle possibilità della CGI per Withlock e Price che, per *Flushed Away*, videro la possibilità di replicare. Il film, diretto da Sam Fell e David Bowers, mette in gioco delle grandi quantità d'acqua, assieme a molte panoramiche della città di Londra, ed era quindi l'occasione giusta per tentare il grande passo: un film totalmente in computer grafica che conservasse l'aspetto dei personaggi e delle locations. Memori anche della riuscita dei roditori fluttuanti, gli organi decisionali della Aardman approvarono il progetto. Ora, ci troviamo di fronte il prodotto finito: ce ne vengono mostrate diverse clip, alcune terminate, altre lasciate volutamente incomplete per mostrare il percorso di lavorazione del film. Un percorso che, ancora una volta, prende il via da una massa di plastilina che, solo in un secondo momento, verrà trasformata in poligoni, pixel e paint matte. Il processo di creazione, non è infatti molto deviato dal classico sinora seguito: pupazzi in plastilina o animazione in 3D mantengono la stessa procedura creativa; quando poi le due cose devono coincidere, allora a maggior ragione si segue la tecnica base. Si parte quindi da schizzi e disegni, per il character design e le location, passando poi a trasporre fisicamente quei disegni, attraverso la realizzazione di maquette (piccoli modelli in scala). Questi stessi modellini vengono in seguito usati tanto per la digitalizzazione dei personaggi, quanto per realizzare dei test in clay-animation per il lip-sync, utili a spiegare agli animatori CGI quali fossero le linee guida da seguire per mantenere la "pesantezza" e il movimento dei personaggi in plastilina. Come detto prima, anche i set sono stati ricreati per aiutare la trasposizione in 3D: in questo caso di grande importanza è stata la figura di Frank Passingman, da 15 anni direttore della fotografia della Aardman. Passingman ha ricostruito i set come se si dovesse girare il film in stop motion; aggiungendo poi le luci e alcuni personaggi, ancora una volta si è girato un video da mandare a Los Angeles, presso gli studi della Dreamworks. Il tutto per mantere vivo lo stile Aardman. Se si considerano il numero di personaggi e location presenti nel film, si capirà come questo processo sia stato lungo e laborioso: non quanto l'intero processo realizzativo di un film in stop motion ma nemmeno così poco.

Concluso l'intervento dei due animatori, una domanda sorge spontanea dal pubblico: ma questa esperienza in CGI è solo una fase di passaggio o pensate seriamente di trasferire il vostro lavoro sui computer? Un'eresia per i fan di Wallace & Gromit. Fortunatamente, sia Withlock che Price, tranquillizzano gli astanti: la Aardman continuerà a realizzare film in stop-motion (e la serie *Shaun the Sheep* ne è dimostrazione); nel contempo non verrà comunque abbandonata la pista dell'animazione poligonale: si cercherà di andare oltre, di sfruttare al meglio questa risorsa, magari realizzando altri film. Senza dimenticare mai, e questo viene ripetutamente sottolineato, lo stile di una tecnica

Workshop con la Aardman animation

che li ha resi famosi in tutto il mondo: una tecnica che, dal punto artistico, dimostra delle opportunità difficilmente assimilabili dalla computer grafica che comunque, almeno per quanto abbiamo potuto vedere, ha dimostrato, ancora una volta, tutte le sue grandi capacità.