

ABBONAMENTI | ARCHIVIO | PIÙ VISTI | SOCIAL | METEO | TUTTOAFFARI | LAVORO | LEGALI | NECROLOGIE | SERVIZI | 

LA STAMPA.it FOCUS

TORINO - CUNEO - AOSTA - ASTI - NOVARA - VCO - VERCELLI - BIELLA - ALESSANDRIA - SAVONA - IMPERIA e SANREMO

VOCI DI MILANO

ATTUALITÀ | OPINIONI | ECONOMIA | SPORT | TORINO | CULTURA | SPETTACOLI | MOTORI | DONNA | CUCINA | SALUTE | VIAGGI | EXTR@ | FOTO | VIDEO

VIEW CONFERENCE & FEST - TURIN 2010

30/10/2010 (11:41) - VIEW 2010

"Alice in Wonderland", così nascono i personaggi delle meraviglie

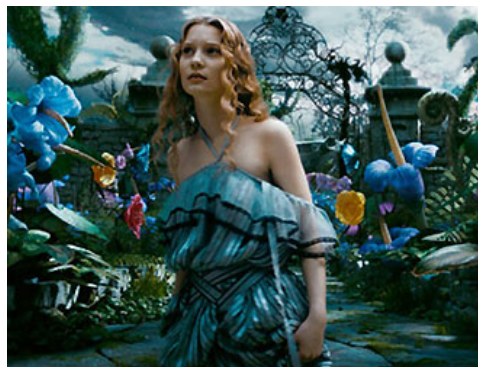


condividi  

Alla View Conference 2010, David Shaub della Sony Pictures Imageworks svela i segreti dei protagonisti del film

GIUSEPPE FUTIA

La grande passione per l'universo dell'animazione è il carattere distintivo che emerge dalle parole di David Shaub. Nella penultima giornata della View Conference 2010, l'animation director della Sony Pictures Imageworks, svela in che modo sono nati alcuni dei personaggi più importanti che popolano il mondo di "Alice in Wonderland". «In soli nove mesi, racconta Shaub, abbiamo dovuto creare e animare ben trenta personaggi. È stata un'impresa unica, resa possibile grazie al lavoro di un team meraviglioso».



Una scena di "Alice in Wonderland"

Il tempo ha rappresentato lo scoglio più insidioso da superare. «Abbiamo cominciato a fare i primi test di animazione ancor prima che Tim Burton avesse chiaro in mente cosa intendesse girare. Lavorare con Tim, spiega inoltre Shaub, è stata un'esperienza fantastica. È una persona che riesce a tirare fuori il meglio da tutti coloro che hanno la fortuna di lavorare con lui». Un film di questo genere dimostra inoltre come il 3D possa trasformarsi in un vero e proprio strumento narrativo a disposizione di registi-autori come Burton, anziché essere soltanto un mero accessorio commerciale per i blockbuster d'azione.

All'interno della storia sono state sviluppate tre tipologie di personaggi. I cosiddetti "ibridi" su cui, a partire dalle caratteristiche fisiche degli attori, venivano costruiti nuovi elementi con la computer grafica. "Pinco Panco" e "Panco Pinco", ad esempio, sono stati realizzati sfruttando le peculiarità del volto di Matt Lucas. A questo proposito, è molto interessante scoprire quali fossero i modelli preesistenti da cui gli autori hanno tratto ispirazione per poter costruire i propri personaggi. In questo caso "Pinco Panco" e "Panco Pinco" dovevano provocare nello spettatore sensazioni d'inquietudine. «E dunque, sottolinea Shaub con un sorriso, abbiamo deciso che le gemelle del film "Shining" ci avrebbero fornito i giusti presupposti per cominciare a inventare».

Esistevano poi i personaggi definiti "realistici" contraddistinti da aspetti e comportamenti che rispecchiavano la realtà quotidiana, ma sviluppati totalmente al computer. "Bayard", ad esempio, era in grado di riprodurre i movimenti naturali di un cane, pur essendo controllato in maniera pressoché completa dagli animatori. Un vero animale come il cavallo de "Il mistero di Sleepy Hollow" avrebbe richiesto tempo ulteriore, poiché sarebbe stato necessario attendere che compiesse i movimenti desiderati, in parallelo alla recitazione dell'attore.

Vi erano infine i personaggi "stilizzati", le cui caratteristiche rispondevano a specifiche esigenze cinematografiche. Il "Bianconiglio", ad esempio, non aveva le sembianze e il comportamento di un classico coniglio bianco, ma era contraddistinto da elementi che ne caratterizzavano l'essenza in relazione al personaggio che doveva interpretare. «Seguire Tim Burton durante la direzione degli attori, afferma infine Shaub, ci è stato di grande aiuto, poiché le sue "lezioni" ci hanno consentito di infondere all'interno dei nostri personaggi animati un assaggio di realtà».

MULTIMEDIA



VIDEO
Il punto finale di Maria Elena Gutierrez

> tutto video



VIDEO
"L'animazione di tutto il mondo passa per Klik!"

> tutto video



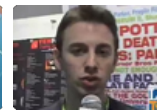
VIDEO
View Fest 2010, il videomaking al tempo del web

> tutto video



VIDEO
View 2010, ecco i segreti visivi di Inception

> tutto video



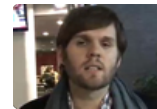
VIDEO
View 2010, il cinema tra luci ed emozioni

> tutto video



VIDEO
View 2010, così saranno le future interfacce

> tutto video



VIDEO
View, tra Usa e Francia nasce Cattivissimo e me

> tutto video



VIDEO
View 2010, dopo Avatar, ecco la frontiera del 3D

> tutto video



VIDEO
View 2010, il "meraviglioso" mondo di Alice

> tutto video



VIDEO
View 2010, arte e tecnologia nel mondo di Alice

> tutto video



VIDEO
View 2010, così nasce un Wall-E "meccanico"

> tutto video



VIDEO
View 2010, l'arena di gioco diventa città

> tutto video



VIDEO
View 2010, ecco come si crea un eroe nell'era 3D

> tutto video



VIDEO
View 2010, Kim White e le luci nel cinema 3D

> tutto video



VIDEO
View 2010, i plus del cinema 2D su quello 3D

> tutto video



VIDEO
View 2010, le differenze fra cinema e tv

> tutto video



[Il sito ufficiale
e il programma](#)



[Il sito ufficiale
e il programma](#)



FOCUS 2009

[Notizie, interviste e video
della passata edizione
di VIEW Conference & Fest.](#)

[Fai di LaStampa la tua homepage](#)

[P.I.00486620016](#)

[Copyright 2013](#)

[Per la pubblicità](#)

[Scrivi alla redazione](#)

[Gerenza](#)

[Dati societari](#)

[Stabilimento](#)

[Sede](#)