

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

28/10/2010 (7:0) - PERSONAGGIO

### View Conference 2010, Shantzis: "Così ho costruito il mio Wall-E"



condividi  

Al View Conference, l'ingegnere della Pixar che ha sviluppato il modello reale del robot

**GIUSEPPE FUTIA**

TORINO

Ha partecipato ai più importanti show televisivi americani e "passeggiato" lungo il tappeto rosso su cui hanno sfilato attori del calibro di Tom Hanks e Jack Nicholson. Eppure non si trattava di una star in carne ed ossa, ma piuttosto di un personaggio "in metallo e bulloni": era Wall-E, il robot costruito da ingegneri e artisti dei Pixar Animation Studios, che ha permesso al simpatico e commovente personaggio sviluppato in digitale di uscire dal grande schermo e partecipare a tutti gli eventi legati al mondo dello spettacolo.



Un fotogramma di Wall-E

Michael Shantzis, ingegnere informatico specializzato nella computer graphics, durante la prima giornata della View Conference racconta la propria esperienza all'interno del progetto sottolineando un elemento essenziale: nella storia dei film d'animazione, l'attore prestava la voce al personaggio e allo stesso tempo ne promuoveva l'immagine. Wall-E, però, è un film in cui il protagonista emette soltanto sporadici suoni elettronici, ecco perché occorre trovare una soluzione alternativa.

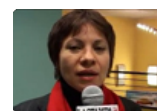
Uno degli aspetti più delicati, sottolinea Shantzis, è stato quello di riuscire a ricreare nel mondo reale la personalità e l'atteggiamento che hanno caratterizzato il Wall-E cinematografico. Raggiungere

questo scopo ha richiesto ingenti sforzi a livello di progettazione, perché il rischio sarebbe stato quello di sortire effetti opposti a quelli desiderati. Gli spettatori, rinalza Shantzis, avrebbero potuto non riconoscere nel robot che abbiamo costruito il piccolo protagonista che tanto hanno apprezzato durante la proiezione in sala.

Shantzis e i suoi colleghi hanno sviluppato il proprio progetto sulla base della lunga esperienza che Disney possiede in fatto di robotica, utilizzata in prevalenza per i propri parchi a tema. Nel 1963 all'interno della Enchanted Tiki Room viene riprodotto per la prima volta un ambiente in cui sono impiegati robot a forma di uccello. A partire dagli anni '70, l'avvento dell'elettronica apporta in questo campo trasformazioni straordinarie e dopo soli dieci anni vengono sviluppati i primi personaggi meccanici che sono in grado di rispondere agli stimoli provenienti dall'esterno.

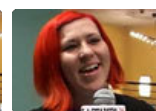
Al pubblico presente in sala, Shantzis ricorda che Wall-E ha terminato il lavoro per cui era stato creato e attualmente si trova chiuso in magazzino negli studi della Pixar. «Ma sono felice di avervi raccontato questa storia, confessa infine con un po' di nostalgia, perché questo mi ha permesso di rivivere quei momenti straordinari».

#### 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



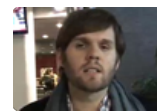
**VIDEO**  
View 2010, il cinema tra luci ed emozioni

> tutto video



**VIDEO**  
View 2010, così saranno le future interfacce

> tutto video



**VIDEO**  
View, tra Usa Francia nasce Cattivissimo e me

> tutto video



**VIDEO**  
View 2010, dopo Avatar, ecco la frontiera del sD

> 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

Annunci PPN



**Cerchi un nuovo lavoro?**  
Accedi a oltre 90.000 posizioni senior. Iscriviti gratis  
[www.experteer.it](http://www.experteer.it)



**Conto Corrente Arancio**  
Zero spese, carta di credito gratis. Scopri i vantaggi!  
[contocorrentearancio.it](http://contocorrentearancio.it)



**Immobiliare.it**  
Immobili in Vendita e in Affitto in tutta Italia. Trova ora!  
[www.immobiliare.it](http://www.immobiliare.it)



[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.](#)