

Imagina 2002 - Panoramica

Inviato da di Mauro Brondi

Imagina02, il ritorno. Dopo un anno di passaggio e di vuoto, il Festival Internazionale dell'Immagine Digitale riparte da Monaco, nel nuovo centro congressi del Grimaldi Forum, ancora una volta con conferenze, dibattiti, esposizioni e, soprattutto, video.

A differenza delle scorse edizioni, in cui gli spettatori avevano un ruolo fondamentale nell'assegnazione dei premi, quest'anno i vincitori sono stati tutti decretati dalla giuria (presidente Pitof, videoartista francese che ha collaborato anche con Jeunet), ed è arrivata anche la sorpresa italiana (ma in realtà bisognerebbe parlare di conferma internazionale) del corto in 3D di Daniele Lunghini e Diego Zuelli *Le foto dello scandalo*, che si è aggiudicato il premio come Miglior Produzione Europea. Quest'opera, già vincitrice del Word Animation Celebration a Los Angeles, fa respirare, almeno idealmente, una nuova aria per il video digitale italiano, senza dubbio in ritardo rispetto alle scuole giapponesi, francesi o americane.

Anche l'altro video italiano, *The hunt* di Marco Spitoni e Giovanni Bianchin, in concorso nella categoria Best Direction, fa pensare ad un certo dinamismo che speriamo venga presto valorizzato dagli addetti ai lavori e supportato attraverso gli investimenti.

Il Grand prix Imagina è andato ad Alain Escalle con *Le conte du monde flottant*, opera visivamente suggestiva che fonde le più classiche tecniche della videoarte con un maturo utilizzo della computer grafica. *Le conte du monde flottant* risulta un'opera esteticamente perfetta, ma poco coinvolgente, sebbene alcune immagini possono essere considerate dei quadri dinamici e viventi. Escalle recupera la tragedia di Hiroshima attraverso uno sguardo poetico estremamente raffinato e curato, giocando con i corpi nudi inseriti in un contesto spaziale ricostruito al computer. L'operazione è visivamente suggestiva ma al contempo distanzia lo spettatore, non coinvolgendolo nella rappresentazione.

Ha giocato invece sul dinamismo e sul coinvolgimento Tim Hope, vincitore del Prize for Best Direction con il video per Playstation2 *The Wolfman*. Un intro del gioco estremamente accattivante in cui si crea una tensione (soprattutto sonora) che si scatena in una corsa veloce e distruttiva di *Wolfman* attraverso una sorta di galassia.

Il Prize for Best Animation, che insieme al premio per il miglior rendering è dato anche in base al lavoro tecnico, è andato a *Top Gum* di Victor Vinyals che ha creato un simpatico draghetto la cui sfortuna è quella di calpestare una gomma da masticare e rimanerci attaccato. La giuria ha certamente valorizzato le espressioni visive-facciali del drago realizzate con le tecniche più sofisticate della computer grafica, molto simili a quelle utilizzate per il lungometraggio *Shrek*. Il cui volto è stato realizzato costruendo con il computer tutta una serie di piccoli muscoli facciali (sotto la texture del personaggio) che garantiscono agli animatori una grande possibilità nel variare le espressioni visive dell'orco. Anche qui il personaggio inventato da Vinyal è certamente molto complesso per una mobilità e una sensazione di estrema naturalità che pochi anni addietro sembrava quasi impossibile ottenere col computer.

Un capitolo a parte spetta alla sezione Scuole e Università, nella quale, come capita regolarmente da alcuni anni a questa parte, si vedono le opere migliori per ricchezza tecnica ma anche per importanza linguistica e narrativa.

Se ricordiamo ancora oggi le opere prime di Carlos Eduardo Nogueira (253-b) e di Christiane Sawade-Meyer (*Stationen*), presentate nel 2000 a *Imagina*, quest'anno le aspettative non sono state deluse: il premio è stato un ex-aequo tra una produzione australiana e una francese, a testimonianza di una ricchezza e di una difficoltà della giuria nella decisione.

L'autentico capolavoro di Peter McDonald Harvey, cortometraggio australiano (produzione AFTRS), sposa il tradizionale girato in pellicola con le tecniche digitali della computer graphics. La storia è quella di un uomo rimasto in vita con una sola metà del corpo, tagliato in senso verticale, che spia la vicina di casa fino a entrare nel suo appartamento per tagliarla e attaccarne una metà alla sua. Oltre al forte lato simbolico, per nulla scontato e ricco di sfumature, il corto sorprende per una tecnica straordinaria capace (questa sì, a differenza del film di Escalle) di coinvolgere facendo rizzare i capelli.

La scena dei due corpi attaccati (cuciti insieme da uno spago: il regista non lo mostra, ma noi sappiamo bene che il lavoro è stato compiuto dall'uomo) ha suscitato in sala reazioni diverse, dal riso sdrammatizzante, a sospiri, a silenzi pesanti e tesi.

Ma ha meritato il giusto riconoscimento anche *Hôtel du phare* di Tugdual Birotheau (produzione Ensad, Francia), autentica poesia realizzata attraverso una storia semplice (si potrebbe dire alla D'Alò): un ragazzo abbandona il faro in cui lavora per tornare sulla terraferma inventandosi una nuova occupazione e diventando un elemento di una giostra (il faro al centro della giostra a cui attorno girano le barche finte). Anche in questo caso la tecnica e l'idea vanno di pari passo ad alcune immagini del corto che non risultano solo belle ma anche cariche di senso con una valenza più forte e vitale rispetto ad una certa "freddezza digitale" delle esperienze delle grandi produzioni americane (*Toy Story 1 e 2*, *Shrek*). L'importanza di questi lavori è anche legata al fatto che quasi sempre sono opere senza dialoghi, in cui l'immagine è la vera protagonista del racconto caricandosi quindi di tutte le responsabilità significative.

Per quello che riguarda le conferenze e gli incontri con i professionisti, quella con Stan Winston, il genio americano degli effetti speciali (lui il creatore di *Terminator*, dei raccapriccianti mostri di *Alien*, e naturalmente dei dinosauri di *Jurassic Park*, solo per citarne alcuni), è stata senza dubbio il punto forte dell'intera manifestazione. Partendo dalla sua passione per la recitazione e trasferitori a Hollywood per realizzare il suo sogno, Winston ha poi inventato una serie di caratteri che resteranno nella storia dell'immaginario cinematografico e non solo. Toccante il momento in cui ha parlato del suo stupore nel vedere la nascita del primo T-Rex di *Jurassic Park*, quasi fosse un papà che raccontava la nascita del suo

bambino.

Industry e Innovation village è stato il palcoscenico per vedere e far vedere "dal vivo" alcune applicazioni di realtà virtuale e per illustrare alcuni progetti basati sulla computer grafica (sperimentazioni sull'intelligenza artificiale, ricostruzioni virtuali di zone archeologiche, motion capture, solo per citarne alcune) che fa ben capire l'intenzione profonda dell'organizzazione (il festival della televisione di Monte-Carlo e non più l'Ina), e cioè quella di mostrare a 360 gradi il mondo professionale della computer grafica, diventando punto di incontro fondamentale per tecnici, studiosi, artisti e professionisti dell'immagine numerica.

L'appuntamento è già per la prossima edizione dal 3 al 5 febbraio 2003 con Imagina03.