

Imagina 2004 - Panoramica

Inviato da di Mauro Brondi

Imagina (2-5 febbraio 2004) si è ormai riconsolidato come evento importante a livello internazionale per parlare delle nuove tecnologie digitali. Fra conferenze e proiezioni, il Festival è uno specchio di quello che sta accadendo all'immagine virtuale e di come questa vada a fondersi con quella fotografica, o ancora meglio, vada a incorporarsi nella realtà. Sia per quel che riguarda gli aspetti tecnici-teorici sia per quelli produttivo-realizzativi, Imagina 04 non ha deluso, anche se alcuni eventi "must", come ad esempio l'anteprima di Blueberry, tratto da Moebius-Giraud, si sono rivelati alquanto deludenti. Sta di fatto che dopo alcuni anni bui (ebbene sì, succede anche nelle migliori famiglie) Monte Carlo può vantare nuovamente uno dei festival più interessanti e all'avanguardia relativamente ai temi del virtuale e del digitale. Come spesso è successo negli anni passati, a Imagina la vera linfa vitale viene dai giovani (francesi e tedeschi soprattutto) e dalle scuole dedicate al settore che sfornano ogni anno produzioni di corti in digitale. Oltre ad essere dei piccoli capolavori, queste giovani produzioni diventano anche dei cult: sarà forse il caso di Annie & Boo di J.Weiland della Filmakademie di Baden-Wuerttemberg, vincitore non solo del Premio Scuole e Università ma anche del Grand Prix Imagina grazie ad un matrimonio perfetto fra tecnica e abilità narrativa. Nel campo dei lunghi il premio per il miglior film è invece andato a Matrix 3, mentre Il Signore degli anelli – Le due torri si è accontentato del premio per la migliore animazione (come non riconoscere in Gollum uno dei personaggi digitali più straordinari di sempre?). Restando nel settore dei lunghi, l'anteprima di Blueberry, di Jan Kounen, con la coppia Vincent Cassel-Juliette Lewis, si presentava come uno dei punti forti del festival, ma nonostante grandiosi e a volte affascinanti effetti speciali, il film si è dimostrato poco avvincente. Attraverso una costruzione frammentaria, quasi a-narrativa, interessante ma mai portata con vero coraggio agli estremi, il film procede lento e prevedibile facendo diventare l'effetto digitale una semplice e deludente cornice-cartolina. È sembrata più che altro un'occasione sfumata, considerato il maestro dei fumetti all'origine del soggetto del film. Fra le conferenze molti i temi affrontati: realtà virtuale, intelligenza artificiale, montaggio digitale fino alle ultime novità nel campo dei videogames, mondo che (si) sta contaminando sempre più (con) il cinema e l'animazione digitale. Ma soprattutto grande spazio è stato dato alle tecniche dell'animazione digitale grazie alla presenza di molti artisti della computer grafica: fra tutti Chris Landreth, animatore e creatore storico di personaggi digitali.