

martedì 2 aprile 2002

l'Unità | 21

LA SCALA A WASHINGTON: E IL «BALLO IN MASCHERA» DIVENTA UN GARDEN PARTY

Bruno Marolo

L'Opera di Washington ha trovato l'America a Milano. Ha importato il Ballo in Maschera di Verdi nell'allestimento «americano» ideato da Liliana Cavani per il Teatro della Scala, con ambienti che ricordano vagamente il Congresso e la Casa Bianca.

«Abbiamo cambiato qualche battuta che ai giorni nostri sarebbe inaccettabile negli Stati Uniti», spiega la regista Marina Bianchi, che ha curato la messa in scena a Washington. Per esempio la maga Ulrica, che nel libretto originale viene definita «immondo sangue dei negri», diventa una ribelle bianca, e il suo antro si trasforma in una taverna simile a quelle frequentate dai patrioti della guerra di indipendenza. Così ritoccato lo spettacolo funziona

benissimo.

Il tenore Marcello Giordani e la soprano Ines Salazar, italiana di adozione, lo hanno portato al successo e hanno avuto gli elogi del «Washington Post». Di solito, in America e in Inghilterra il Ballo in Maschera si rappresenta secondo l'idea originale di Verdi, ispirata dall'assassino del re di Svezia Gustavo terzo. La censura borbonica costrinse il compositore a spostare l'azione nell'America coloniale e a trasformare il protagonista in «Riccardo, conte di Warwick, governatore di Boston». Oggi, da questa parte dell'oceano, l'idea che nella Boston dei puritani si organizzassero balli in maschera come in una corte reale europea non manca mai di far ridere. Quando Riccardo chiama i sudditi «figli» e promet-

te di vegliare «perché sia pago ogni voto, se giusto», il pubblico americano si domanda se sia per caso conte di Warwick nel Rhode Island, e l'effetto comico è irresistibile.

Ebbene, da questo materiale Liliana Cavani e Marina Bianchi sono riuscite a trarre un'azione teatrale credibile, con l'aiuto dei costumi di Gabriella Pescucci adattati da Flora Brancatelli. «Le signore del coro - racconta Marina Bianchi - erano sbalordite dagli abiti di vera seta. In America, dove i teatri dell'opera non sono sovvenzionati dal governo, raramente si vedono edizioni di lusso come quelle della Scala». L'azione, invece che in un palazzo, comincia in una sala del consiglio che allude ai primi germogli della democrazia americana sotto

l'impero britannico, e termina con un «garden party» non molto diverso da quelli della Casa Bianca ai tempi spensierati di Bill Clinton. È inconfondibilmente americano perfino «l'orrido campo» dove nel secondo atto il duetto d'amore viene interrotto dai congiurati. «Marion Berry potrebbe pensare a un luogo simile per il suo prossimo convegno politico notturno», ha scritto il critico del Washington Post, con una allusione all'ex sindaco di Washington, condannato per traffico di droga, che sta tramando con le sue clientele per tornare al potere. La prima è stata diretta, con le repliche cederà il podio a Plácido Domingo, ormai lanciaatissimo nella carriera parallela di capo d'orchestra.

testimonial

MEL GIBSON STAR DEL VIDEO

DI MICHAEL JACKSON

Sarà Mel Gibson la star del nuovo video di Michael Jackson, «Unbreakable». L'attore australiano girerà nelle prossime settimane a Los Angeles il videoclip, prodotto da Jackson e diretto da Brett Ratner. Con il coinvolgimento di Gibson il re del Pop spera di rilanciare il suo ultimo album, «Invincible», che non ha avuto il successo sperato e che è appena uscito dalla classifica Billboard Top 100.

lirica

l'Unità
ONLINEnasce
sotto
i vostri
occhi ora
dopo ora

www.unita.it

in scena

teatro | cinema | tv | musica

l'Unità
ONLINEnasce
sotto
i vostri
occhi ora
dopo ora

www.unita.it

CARTONI DIGITALI

Per un pugno di pixel

Federica Fantozzi

ROMA Un cinema qualsiasi di domenica sera, quando i bambini sono già a dormire. Proiettano *Monsters & Co.*, film animato in 3D coprodotto dalla Pixar e dalla Walt Disney. Sullo schermo, genere «quella sporca dozzina», appaiono gli Spaventatori: Sulley, nerboruto simil-gorilla con pelliccia a sprazzi viola; Randall, specie di minaccioso lucertolone sibilante; il vermore con la dentiera che ghigna; la lumaca limacciosa e altri orrorucci a seguire. Ciascuno spalanca la propria porta su una cameretta rosa o azzurra e si mette al lavoro: stimolare freschi strilli d'infante umano per fornire energia elettrica a Mostropolis. La sala è piena di adulti che ridono e si spellano le mani. Gli stessi che poco prima si erano cimentati in un campionato di fischi e smorfie durante il trailer del *Ritorno di Peter Pan*. Nonostante gli sforzi degli autori, infatti, non si può non notare che: a) i tratti da elfo del ragazzo che non cresce sono stati sottoposti a plastica facciale per renderli anonimi; b) i «nuovi personaggi» sembrano prelevati da altri cartoni (vedi il calamaro che sostituisce il cocodrillo a caccia di Capitano Uncino); c) la magia di Campanellino, Wendy e Michele Darling è svanita. Inghiotta dall'evoluzione dell'Impero del Topo. Da uno dei presenti in sala, l'epitaffio: «Non capisco le persone che guardano i film di Walt Disney da quando lui è morto».

Vabbè, si potrebbe dire, il passato è un Paese diverso, da laggiù vengono sempre le cose migliori. E poi i sequel sono destinati alle nuove generazioni, che non hanno in memoria l'ingombrante confronto con gli originali. Eppure, l'animazione digitale guadagna terreno. E soldi. Lo sa Steven Spielberg, la cui DreamWorks in associazione con la PDI ha prodotto *Shrek* (sottotitolo: anche per gli orchi verdi con le orecchie a trombetta trionfa l'amore), fra i cinque migliori incassi 2001 negli Usa, 42,4 milioni di dollari solo alla «prima». Lo sa bene anche la Disney, che quest'anno ha in programma di licenziare almeno 250 animatori tradizionali. Motivo, che nessuno dice a voce alta: sono obsoleti. Il contratto per cinque lungometraggi con la Pixar, invece, le ha regalato una boccata di ossigeno dopo la delusione di *Atlantis*. *Toy Story 1 e 2* sono stati en-



I personaggi di «Monsters & Co.»
Sotto, un'immagine da «Ice age»

peraltro del Pete Docter alla regia di *Monsters & Co.* - che esordisce quest'anno con *The ice age*. Il kolossal - ambientato nella preistoria glaciale in cui vive lo scoiattolo dai denti a sciabola Scrat - uscirà da noi il 24 aprile. Negli Usa ha incassato 47,9 milioni in tre giorni, rilanciando la Fox come sfidante qualificata nel duello Disney-Dreamworks.

Che la tendenza si sia consolidata in *business* l'hanno capito anche gli svelti signori dell'Academy. Detto fatto: da quest'anno è stata coniata una nuova categoria del premio Oscar, destinato al miglior lungometraggio animato in 3D. Prontamente vinto da *Shrek*, battendo appunto *Monsters & Co.* La Pixar si è rifatta con il premio al miglior corto per il suo *For the birds* (in italiano *Pennuti Spennati*: esilarante vendetta di una gru su uno stormo di calimeri malmostosi) di Ralph Eggleston. Non è la prima statuetta della società: nel 1988 aveva vinto con *Tin toy* e nel 1997 con *Geri's Game*.

I motivi del successo dell'animazione digitale sono vari. Primo e scontato: l'avanzata del nuovo nei gusti del pubblico, sotto forma di pupazzi tridimensionali al posto dei vecchi disegni contaminati dalle nuove tecnologie. Secondo: l'intensa gestualità e la mimica dei volti dei pupazzi, che agevola il processo di immedesimazione. Woody, il cow-boy di *Toy Story*, ha oltre cento movimenti facciali. Seppellita l'animazione tradizionale, gli animatori moderni sono burattinai che attraverso il computer portano in vita le loro creature. Parti laboriose: per rendere un *frame* - cioè un singolo fotogramma, ognuno dei quali rappresenta un ventiquattresimo di secondo sullo schermo - ci vogliono in media sei ore. Per alcuni ce ne sono volute novanta. Ne vale la pena: il risultato in termini di umanizzazione è appena una spanna sotto l'*Intelligenza Artificiale* di Spielberg, ere luce dallo stile *Final Fantasy*. E agli ex pionieri restano ancora autostrade digitali da percorrere. Ma se i bambolotti eclissano sempre più i loro fratelli di carta, è perché hanno radici forti. L'impatto emotivo rimane dopo che quello visivo - pur impressionante - si è esaurito: storie originali e ben dirette, caratteri delineati, sviluppo dei sentimenti. Non a caso, fra le direttive del team Pixar c'è anche una «mappa delle emozioni» e delle variazioni d'umore dei personaggi». Così, in *Monsters & Co.* l'invito al sushi bar di Mike Wazowski alla sua serpentina Celia fa sganasciare. E l'affetto fra Sulley e la bimba, l'adorabile incontentibile Boo che lo chiama «gatto», tocca il cuore.

«Ice Age», Fox sfida Disney

Distribuito dalla 20th Century Fox, arriva nelle sale italiane il 24 aprile *The ice age* (L'era glaciale). Ambientato ventimila anni fa in un mondo innevato e dominato da creature preistoriche, il cartoon rappresenta il quanto di sfida della Fox al duopolio digitale Disney-Dreamworks. La storia ha qualche assonanza con *Il libro della Giungla*: un bambino orfano, Roshan, viene preso sotto protezione da un'improbabile trio composto dallo scorbutico mammoth Manfred, dal bradipo Sid e da Diego, tigre dai denti a sciabola in crisi di identità per mancanza di ferocia. Ma il protagonista è Scrat, buffo scoiattolo anche lui dai denti a sciabola, afflitto da un irrisolvibile problema: trovare un posto dove seppellire la sua ghianda.

Nelle intenzioni del regista Chris Wedge c'era un film insieme surreale e tenero, demenziale e commovente. Ma soprattutto il kolossal si misura sul terreno della CG. L'obiettivo: uno stile autonomo che lasci il proprio *imprinting* nei gusti del pubblico. Wedge, poco più che trentenne, ha già una carriera alle spalle: vincitore dell'Oscar per il miglior corto in 3D nel 1998, ha sviluppato un'avanzatissima tecnologia di illuminazione digitale ed è considerato fra i talenti emergenti. Con i suoi Blue Sky Studios ha realizzato alieni per *Star Trek: Insurrection* e per *Alien Resurrection*. Ha lavorato agli effetti speciali di *Titan A.E.* e alla produzione di *Fight Club* e di serie televisive. Al suo fianco ha una squadra di giovani creativi che si è fatta le ossa con *Tarzan*, *La bella e la bestia*, *Il re leone*, *A bug's life*, *Il gigante di ferro*.

f.f.

Grande rivoluzione a Cartoonia
Il digitale sta sbaragliando
i fumettoni tradizionali...
è la fine di Peter Pan & co?

trambi blockbuster: *A bug's life* è andato bene; *Monsters & Co.* ha trionfato (negli Usa 62,6 milioni di dollari nei primi tre giorni, campione al botteghino anche qui). L'accordo si concluderà nell'estate 2003 con *Finding Nemo*, poi si vedrà. Ne ha fatta di strada la piccola Pixar: nata nel 1984 per gemmazione (e per 10 milioni di dollari) dalla Lucasfilm, cofondata da Steve Jobs (Apple) e da Ed Catmull, oggi è titolare di gran parte dei software usati nel settore. Il suo logo è il vivace cucciolo di abat-jour già protagonista del fortunatissimo corto *Luxo Jr.* La DreamWorks, lanciata nel 1994 dalla potenza di fuoco del trio Spielberg-Katzenberg-Geffen, ha dappr-

ma sfidato la Disney sul terreno classico: *La strada per Eldorado*, *Il principe d'Egitto*. È però con *Small Soldiers* e *Antz* la formica (in polemica con *A bug's life*) che l'arena si fa digitale. Se n'è accorta anche la Fox che nel 1999 si è associata con Blue Sky Studios del 32enne Chris Wedge, mago della computer grafica e vincitore l'anno prima dell'Oscar per il miglior corto in 3D *Bunny*. Wedge sostituisce il precedente partner della *major* l'ex disneyano Don Bluth, i cui prodotti *Anastacia* e *Titan A.E.* avevano avuto scarsa fortuna. Così la Fox ha chiuso gli studi di Phoenix, liquidato la vecchia guardia e spalancato le porte (e il portafoglio) al giovane Wedge - coetaneo

«Tusker»: chi l'ha visto?

Sul fronte dei cartoni digitali risulta anche un disperso: *Tusker*. Del progetto annunciato nel 1998 dalla Dreamworks in associazione con la PDI si sono perse le tracce. La data di uscita prevista - dicembre 2002 - è slittata prima all'anno successivo, poi «a data da destinarsi». Dalle ultime notizie sembra che il film sia ancora nell'agenda della società di Spielberg: inizio della produzione calendarizzata dopo il sequel di *Shrek* e dopo *Madagascar*.

Nelle intenzioni originarie della società, il kolossal avrebbe dovuto fare concorrenza a *The ice age*. La storia è quella di un branco di elefanti in viaggio attraverso il Sud-Est asiatico impegnati in una «missione impossibile». Incontreranno braccatori, affronteranno predatori di ogni genere, si troveranno di fronte fiumi in piena e altre catastrofi naturali. Prima di partire per un sopralluogo in Asia, Jeffrey Katzenberg ne aveva sottolineato il carattere epico: «È un omaggio ai classici della seconda guerra mondiale, come *Quella sporca dozzina* e *I cannoni di Navarone*, dove una banda di pazzi si imbarca in una missione impossibile per salvare il resto del mondo». Nel 2000 è stata ufficializzata la partecipazione alla pellicola «fantasma» delle voci di Jodie Foster e Morgan Freeman. Meno di un mese fa, la conferma che il lavoro di animazione è cominciato ma è ancora «nelle sue fasi iniziali».

f.f.

«Monsters & co»
trionfa ai botteghini:
storia originale, ben
diretta, caratteri «forti»...
e a Biancaneve restano
solo i sequel

La Disney vuole licenziare
250 disegnatori...
e una nuova generazione
di registi e produttori
sta rimpiazzando
le antiche glorie