

MATITE ITALIANE



Volare i protagonisti di «Up»

→ **Il film** della Pixar uscirà ora in Dvd e Blu-Ray. Ce ne parla Enrico Casarosa, uno dei disegnatori

→ **Dalla serie tv** al lungometraggio: al cinema arrivano i simpatici animali del Gruppo Alconi

Da «Up» a «Cuccioli» Cartoon mani in Italy

L'ultima fatica della Pixar, il bellissimo «Up», uscirà in dvd e blu-ray. Ce ne parla Enrico Casarosa, l'italiano che nel gruppo di lavoro del film si è occupato degli storyboard: «Non posso fare a meno di disegnare».

RENATO PALLAVICINI

ROMA
r.pallavicini@tin.it

Per i lamentatori della morte dell'arte e della fine dell'umanesimo, schiacciati dalla dittatura del computer, del virtuale e del 3D - ne abbiamo sentiti tanti, anche in questi giorni, in occasione dell'uscita di Avatar - ecco un'ulteriore smentita. Dietro pixel e software c'è sempre la mano: sì, proprio la vecchia mano, quella a cinque dita, destra o sinistra, dà anima alle figure. Quella che, insomma, disegna. Enrico Casa-

rosa, 37 anni genovese, è una delle matite della Pixar, factory supervirtuale che sforna capolavori animati, generati al computer ma dall'anima artistica, che colpiscono al cuore per bellezza e profondità delle storie, per stupore tecnologico e sentimenti umani. Tra gli ultimi, in ordine di tempo, ci sono Ratatouille, degno del migliore Billy Wilder, e Up che potrebbe averlo diretto Frank Capra. Enrico Casarosa fa storyboard: migliaia e migliaia di disegni, di schizzi in sequenza, un fumetto interminabile, un copione disegnata che anticipa sulla carta quello che farà il regista con la pellicola o con il computer.

L'artista Enrico, perché di artista si tratta (andatevi a vedere i suoi lavori sul suo blog www.enricocasarosa.com), in questi giorni è in Italia per presentare le versioni Dvd e Blu-Ray di Up che usciranno il prossimo 27 gennaio sotto l'etichetta Disney. «Chi fa storyboard - ci spiega - aiuta il regista o lo scrittore a visualizzare la sceneggiatura. Lo storyboard è come la bozza di un film e serve per risparmiare: non si possono sprecare migliaia di disegni e di ore di lavoro per realizzare una scena che poi non funziona o va tagliata.

Ma lo storyboard è anche - aggiunge - un metodo creativo per migliorare e sviluppare un'idea, una storia: ci si confronta con regista e sceneggiatori, ci si mette alla prova e si arriva alla soluzione migliore». Un lavoro collettivo, da sempre, come ai vecchi tempi del capostipite Walt Disney. «Si lavora in team - dice Eugenio Casarosa - da 3 fino a 9 persone, attraverso molte riunioni, veri e propri brainstorm. Per Up abbiamo fatto circa 50.000 schizzi, senza contare quelli che poi non abbiamo usato. Io ne facevo da 70 a 100 al giorno».

Da Genova all'America, passando per un paio d'anni di ingegneria, «una strada sbagliata - ci confessa - poi ho capito che volevo disegnare», un anno allo Ied di Milano, poi un altro anno a Bergamo, «beccato dal servizio militare» e dopo, nel luglio del 1994, volato a Boston per un corso d'animazione; poi ancora a New York, gavetta e piccoli lavori fino ad entrare nella produzione dell'Era Glaciale e, infine, alla Pixar. Per ora si ferma a San Francisco, si sposa e fa una figlia. Italia, America e Giappone: nel cuore e nell'immaginario. Certi suoi disegni con ragazzine a bordo di vecchi biplani sembrano usciti dalla matita di un maestro co-