

Animation Day Tutti i trucchi di Monster & Co

Come nascono i film della Pixar

di TERESA BETTARELLO

— MILANO —

SI CHIAMA «Animation Day» e nascerebbe come semplice corollario alla mostra «Pixar. 25 anni di animazione», al Pac di Milano (fino al 14 febbraio), nell'ambito della rassegna «Pixarizziamo la città». Il fatto è che quelli del **Museo della Scienza** e della Tecnica «Leonardo da Vinci» quando fanno le cose le fanno in grande e così si rischia che da semplice appuntamento «pixarizzante» quello di domenica si trasformi in qualcosa di più. Qui si avvicinerà il grande pubblico, nello specifico bambini e ragazzi, ai segreti del cinema d'animazione. Nemmeno alla mostra del Pac si era arrivati a tanto. «Credo non sia mai avvenuta una cosa del genere in Italia» annuncia entusiasta Giorgio Bellasio, professionista animatore 2 e 3D e uno degli esperti che domenica interverrà al Museo di via S. Vittore.

CI SARÀ infatti uno studio di animazione aperto a tutti e attivo no stop dalle 10 alle 18, dentro al quale proprio Bellasio dimostrerà come si realizzano le animazioni partendo da disegni che lui stesso

effettuerà al momento al computer e che poi animerà usando un programma molto semplice. Inoltre, saranno attivi tre laboratori nei quali si darà un'idea molto concreta di cosa voglia dire lavorare in 3D e in stop-motion (su prenotazione il giorno stesso all'infopoint del Museo, www.museoscienza.org, età minima 8 anni).

Protagonisti saranno gli stessi partecipanti, che se in «Racing» (ore 12 e 17), macchina fotografica alla mano, aiuteranno Jacopo Martinoni, animatore professionista e professore di «Cinema d'animazione» alla milanese Naba (Nuova Accademia di Belle Arti), a realizzare un breve filmato in stop-motion con soggetto una macchinina, in «Pixilation» (ore 10 e 16) saranno loro stessi gli attori! In «Mostri», invece, partendo da un racconto di Stefano Benni, prima i ragazzi disegneranno il loro personalissimo mostro, poi si sederanno al computer (ognuno avrà il proprio in dotazione) per trasformarlo in 3D grazie, anche qui, a un semplice programma e realizzando un breve cartoon che poi si potranno scaricare sul telefonino (oppure, da

casa, sul computer). Certo, non si raggiungeranno i livelli delle maestranze Pixar, ma il divertimento è assicurato. E non solo. Perché lo spirito di «Animation Day» è proprio quello di passare un minimo di conoscenza tecnica, indicare gli strumenti per poi riprovare a fare a casa quel che si è fatto al Museo, dimostrando quanto sia divertente anche il backstage del mondo dell'animazione.

UN MONDO destinato a essere sempre più in 3D? «Anche nell'animazione si va a periodi, e in questo momento va di moda il 3D - dice Bellasio - ma non penso proprio possa eliminare del tutto le altre tecniche». «Anche perché - aggiunge Martinoni, fondatore, a Milano, dello studio d'animazione Cicciotun - il 3D non serve per tutto». E chi si vuole avvicinare a questo mondo, deve per forza saper tenere bene in mano la matita? «Sì se si vuole lavorare nella pre-produzione - dice Bellasio -, non necessariamente, invece, se si vuole animare i character, ovvero produrli al computer». Ma non crediate, nativi digitali, che basti padroneggiare il programma per riuscirci: anche qui, ci vuole molto studio e una buona dose di creatività.

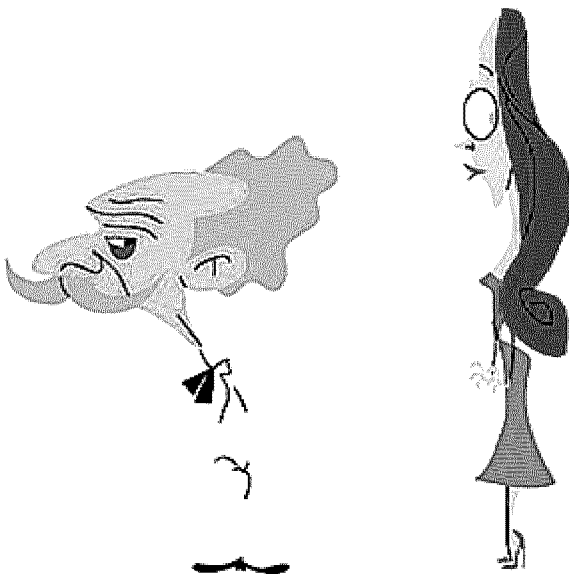
MUSEO DELLA SCIENZA

Una no stop, dalle 10 alle 18
con Giorgio Bellasio
e il suo magico computer

LABORATORI

Bambini protagonisti
nella fase di realizzazione
e nell'interpretazione





Ritaglio stampa ad uso esclusivo del destinatario, non riproducibile.