

▼ Alcuni disegni di Dario Fo per la creazione dello storyboard del film

Fo, dove lo stesso attore interpreta più personaggi, ognuno con la sua caratterizzazione, la sua voce, il suo modo di muoversi», spiega Angelo Beretta. «È diverso il linguaggio, per cui per raccontare certe cose si deve spendere anche in particolari necessari per costruire il momento, l'azione; nel cinema si fanno dei salti, dei balzi, per cui ci si sofferma a raccontare quel che è necessario, ciò che è indispensabile».

C'è però un aspetto importante che mette in comunicazione il testo originale di *Johan Padan* col mondo dell'animazione e delle immagini in movimento: la scrittura dei testi di Fo parte sempre da idee e situa-



zioni che l'autore fissa sulla carta attraverso delle immagini, per cui la scrittura arriva in un momento successivo, e non è mai solo testo, ma anche gesto, parola in movimento, elaborazione continua. «Questo lavoro è nato proprio in conseguenza di segni che avevo realizzato», racconta Fo. «Si potrebbe dire che l'ho raccontato a fumetti prima ancora di cominciare a recitarlo, perché era uno spettacolo che aveva bisogno dell'immagine più che delle parole. Poi le parole si sono aggiunte appresso, e nell'esposizione ho mantenuto naturalmente questo spirito, che si è sviluppato». È vero, la sceneggiatura di un cartone animato non permette d'interagire col pubblico, ma si concretizza attraverso la magia delle immagini in movimento, e questo in fondo rappresenta un ritorno al gesto originario del testo di *Johan Padan*, quello del disegno, del racconto per immagini.

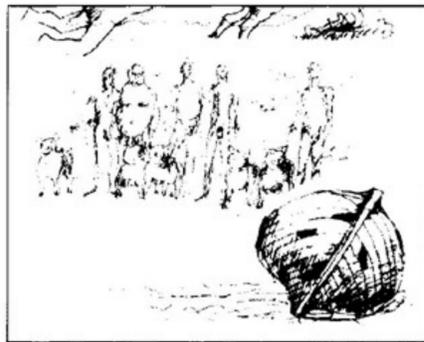
Fo ha anche partecipato attivamente alla produzione, e non si è limitato a proporre il soggetto del film. «A un certo punto sono dovuto rientrare nel lavoro materiale ridisegnando certe parti per chiarire l'andamento di questo lavoro: ho collaborato al film facendo un sacco di disegni». Si è trattato di un lavoro che non ha deter-

minato il tratto, lo stile delle immagini che noi vediamo sullo schermo, ma ha contribuito a dare forma alla storia, come possiamo vedere nelle pagine del sito che raccoglie una grande quantità del lavoro realizzato da Fo per il film ([www.archivio.francarama.it/pagina-doc.asp?descrizione=JOFI](http://www.archivio.francarama.it/pagina-doc.asp?descrizione=JOFI)).

Con un testo così complesso, il rischio naturalmente era di banalizzare i temi e appiattare i personaggi, smussare le provocazioni linguistiche e di contenuto del testo originale. «Nella stesura della sceneggiatura bisognava fare delle variazioni, perché c'è una sintesi maggiore rispetto al teatro», afferma Fo. «Alcune cose si sono dovute modificare. Credo comunque che normalmente non si veda un fumetto con questi temi: è capovolta prima di tutto la chiave dell'idea del buon selvaggio. E di colpo ecco che il buon selvaggio diventa il bianco, il marinaio che si trova lì deve imparare la lingua di chi possiede il potere in quel momento, perché lui cade prigioniero degli indios, e deve vivere la condizione degli indios, imparare la loro cultura, sopravvivere. Si trova nella stessa situazione che si trova a vivere oggi un africano, un orientale, che viene a lavorare qui da noi».

### Un "gran birignao": tecnica e tecnologia digitale

«Mi sono trovato alle volte davanti a un testo che conoscevo carico di problemi, di denunce... aggressivo e poetico insieme», racconta Fo in un libro-intervista con Luigi Allegri, «e non riuscivo più a riconoscerlo, lo trovavo come completamente sfasciato, svuotato, con dentro un gran birignao». Nel gergo degli attori, il birignao rappresenta un testo teatrale viziato da un'eccessiva coloritura, o se vogliamo un eccesso di virtuosismo. Un uso della tecnica svincolata dai contenuti, che



porta poi a non prendere posizione su nulla. Quando si parla di effetti visuali e di computergrafica, spesso la dimensione spettacolare prende il sopravvento, e la distruzione di un palazzo che crolla, lo spavento, il fuoco, diventano protagonisti della scena.

L'idea che Fo esprime per il teatro, secondo il quale l'importante è, «magari con il minimo mezzo, riuscire a proiettare un'emozione più grande di quella di vedere cascare, crollare», ha sicuramente caratterizzato il lavoro del gruppo degli effetti visuali di *Johan Padan*,



che ha integrato all'animazione tradizionale interessanti effetti di computergrafica 3D, che non è stata usata per realizzare intere scenografie o per l'animazione dei personaggi, ma per arricchire le immagini realizzate a mano, o come spiega Enrico Pieracciani, responsabile degli effetti digitali, «per andare a coprire delle problematiche di realizzazione, come l'effetto dell'acqua, oppure la pioggia».

Per *Johan Padan*, era importante «nascondere» il 3D e gli effetti visuali, per non staccare troppo dalla qualità artistica del film, che era stato pensato come un lungometraggio d'animazione tradizionale. «Siamo partiti con l'intenzione di un film d'animazione nel quale il 3D si doveva integrare, doveva essere un contributo per arricchire le immagini», afferma Angelo Beretta, «per cui ci siamo incamminati in una strada più difficile, perché dovevamo trovare delle soluzioni nelle quali il 3D s'integrasse perfettamente senza sfondare, senza rendersi protagonista». In realtà, il 3D è presente in buona parte del film e su 62 scene ce ne sono 40 che hanno degli aiuti in



▲ Il personaggio di Johan Padan: per realizzarlo i disegnatori si sono ispirati alla fisionomia di Dario Fo, di cui sono stati studiati anche gesti e movimenti ripresi con una videocamera

3D.

«Come software per il 3D per *Johan Padan* abbiamo usato *Softimage 3D* fino a metà produzione, poi siamo passati a *XSI*», afferma Pieracciani. La resa cromatica degli elementi creati in 3D è stato un punto su cui il gruppo degli effetti ha lavorato molto; per esempio, per le luci hanno cercato sempre di conservare uno stile molto cartoon, usando *toon shader* per creare i tre colori di base (il colore di riferimento, l'ombra e l'effetto di luce). «Per questo film non abbiamo avuto la possibilità di uno sviluppo interno di software o plug-in. Ci siamo appoggiati a società che hanno sviluppato plug-in. Per esempio, *toon shader*, che fa parte dei *Phoenix Tools*», aggiunge Pieracciani.

L'integrazione non doveva avvenire solo sul piano grafico, ma anche per i movimenti. «Un'animazione è la somma di tanti momenti: c'è un momento dell'estetica, della forma, c'è poi un'animazione, il movimento, e c'è la durata del movimento», spiega Angelo Beretta. Nella scena della tempesta, per esempio, è stato scelto di usare il 3D, ma era importante che immagini e movimenti s'integrassero perfettamente. «Dovevamo realizzare la tempesta», continua Angelo Beretta. «L'abbiamo realizzata in 3D, ma con dei contributi di animazione tradizionale, però il 3D lo abbiamo "spento", gli abbiamo tolto tutti quei particolari, perché dovevamo dare dei movimenti di onde a più livelli, e allo stesso tempo togliere le caratteristiche del 3D. Per cui abbiamo trovato delle soluzioni interessanti per i movimenti, per le onde, i flussi; questo per poter rendere il 3D al livello del disegno animato, per poter integrare personaggi e altri elementi». Nella scena del mare in tempesta i personaggi sono stati creati sul mare in 3D, quindi sono stati importati, messi a registro e compostati. «Anche le barche sono state realizzate a mano, per una scelta artistica e di tempo, perché farle in 3D avrebbe richiesto molto più tempo e comunque avevamo fatto degli elementi della nave come l'albero e le vele che affondano, e il 3D si vedeva troppo; abbiamo cercato d'integrarlo il più possibile, ma le navi sono state lasciate come scenografie 2D», spiega Pieracciani.

Il 3D è stato importante anche nella scena del tornado, che è stato creato usando effetti particellari, ma sempre con l'idea di conservare uno stile cartoon. Tutti i particellari delle foglie, dei tronchi, del vento, erano geometrie modellate, e la mappatura è sempre stata fatta da texture pittoriche create dagli scenografi. Nella stessa sequenza c'è una capanna che viene investita dal vortice del tornado,



◀ Johan Padan è fidanzato con una zingara, e proprio per causa sua è costretto a fuggire, inseguito dall'Inquisizione. Nell'immagine il personaggio della zingara e gli sfondi sono 2D, la sfera di cristallo è in 3D