

Intervista a David Silverman

- INCONTRI - INTERVISTE -



Close-Up.it - storie della visione

Disegnatore, regista, animatore, talentuoso artista del cartoon. David Silverman da anni è tra i padri della famiglia più amata della televisione mondiale, la famiglia Simpson. Abbiamo avuto la possibilità di porgli qualche domanda sull'ultima fatica che ha coinvolto lui e tutto lo staff di cui era a capo, e che ha portato alla realizzazione di *The Simpsons' Movie*.

Mr. Silverman, come mai si è dovuto aspettare così tanto per vedere realizzato il film dei Simpson? E come avete deciso che era arrivato il momento giusto?

Durante gli anni '90 semplicemente non avevamo uno staff sufficiente per realizzare sia la serie in TV che il film. Abbiamo giocherellato con l'idea di espandere un episodio (Kamp Krusty, 1992) e farlo diventare un film, ma l'idea è stata lasciata cadere presto. In generale, il pensiero era rivolto a concentrare gli sforzi per fare dei buoni episodi per la serie televisiva, e così è andata avanti per quei dieci anni. Ma di tanto in tanto veniva fuori il desiderio di fare un film. Dopo aver terminato il mio incarico di co-regista per *Monsters & Co.*, sentii da Matt Groening e Richard Sakai, che c'era una seria intenzione di realizzare *The Simpsons' Movie*. Era la fine del 2001. Entro la fine del 2003, tutti i maggiori partner, la Fox, Gracie Films, i principali scrittori, gli attori, la casa di animazione, erano d'accordo, e si cominciò a scrivere la sceneggiatura. Io lasciai la Pixar per poter essere inserito nel progetto come regista, da molte parti si premeva perchè fossi io a dirigere il film, e da poco stavo di nuovo lavorando come regista e supervisore delle animazioni per la serie TV. Quando il lavoro sulla sceneggiatura iniziò, alla fine del 2003, anche per la serie televisiva c'era stato il passaggio alla colorazione e alla "camera" computerizzata (nel 2002 abbiamo abbandonato il vecchio sistema di colorazione a mano e macchina "fisica"). Volevo sperimentare nell'Halloween show, di cui ero regista, la maggiore flessibilità che l'evoluzione di questi nuovi sistemi tecnologici mi permettevano, in vista del loro utilizzo nel film. La prima stesura della sceneggiatura era pronta per l'estate del 2005, e subito ci fu la prima lettura con gli attori, a luglio di quello stesso anno. Ne restammo soddisfatti e la data di uscita fu fissata al 27 luglio del 2007. Una nuova stesura fu realizzata e il piano di lavorazione venne organizzato a partire da gennaio 2006. E così è andata avanti. E in qualche modo, anche con riscritture e aggiustamenti alle animazioni dell'ultimo minuto, siamo riusciti a fare il film in tempo!!!

Quali sono state le difficoltà tecniche che avete dovuto affrontare nel passaggio dal formato televisivo al grande schermo?

Le principali modifiche ci sono state per la maggiore ampiezza del formato. Le dimensioni televisive sono regolate sul formato 1.33. Io invece ho scelto quello più ampio possibile che è il 2.39, in quanto volevo che l'aspetto del film fosse chiaramente differente da quello dello show in TV. Ma tutti hanno modificato questo formato in maniera abbastanza semplice. Si sono divertiti con un palcoscenico più ampio a disposizione per comporre azione e personaggi. È stato differente anche l'utilizzo delle ombre. Nello show televisivo i personaggi hanno le ombre solo nelle scene notturne, o nelle scene in cui le luci sono utilizzate in maniera più "artistica". Per il film, tutte le scene hanno ombre. Sui personaggi, sul terreno. La dimensione delle immagini sul grande schermo richiede maggiori dettagli. Ciò vuol dire molto più lavoro sia nell'impostazione che nell'esecuzione. E poi c'è stata una grande sfida di carattere produttivo: abbiamo dovuto reclutare molti più artisti per la serie in TV e per il film in modo da poter portare avanti entrambi i progetti. Abbiamo diviso gli artisti più esperti tra le due produzioni. Per fortuna coordinare questo aspetto del lavoro non è stato un compito mio! Da me si voleva soltanto che realizzassi un buon film!

È stato usato maggiormente il computer di quanto si faccia per gli episodi della serie televisiva?

Per aumentare l'impatto visivo del film abbiamo usato molto di più il computer. Tutti i mezzi meccanici (automobili, elicotteri, ecc.) sono fatti al computer e abbiamo usato fondali in computer grafica per rendere le scene molto più dinamiche e eccitanti. Abbiamo anche avuto un maggiore bisogno del computer per pianificare le scene e gestire le angolazioni di ripresa. Ciò non solo ha reso il film molto più "cinetico" ma ha anche fatto risparmiare molto tempo.

Anche nel fare lo storyboard ci siamo serviti maggiormente del computer. Molti artisti hanno usato la tavola da disegno Wacom Cintiq in modo da inserire il proprio lavoro direttamente al computer. Di conseguenza le immagini acquisite in questo modo potevano essere direttamente passate al programma di montaggio Avid risparmiandoci una considerevole quantità di tempo!

Ho notato che la storia raccontata nel film è molto focalizzata sul personaggio di Homer. Sia la famiglia che gli altri personaggi non hanno lo stesso rilievo che hanno invece nella serie televisiva. Lei pensa che il film dovesse essere concentrato su un solo "eroe" e non avere il più usuale sviluppo corale per funzionare bene?

Per questo film la storia che abbiamo deciso di raccontare funzionava meglio concentrandosi unicamente su Homer. È lui il grosso della storia, si parla di lui, del suo viaggio ecc. Ma uno svolgimento differente poteva essere usato per un differente protagonista o per differenti protagonisti. Io penso che QUESTO film doveva avere un solo "eroe". Se avessimo trasformato Kamp Krusty in un film, la storia sarebbe stata basata su Bart, Lisa e Krusty. Dipende dalla storia che deve essere raccontata.

Qual è il suo personaggio preferito e perché?

Homer è di certo il mio favorito. È pressoché unico tra tutti i personaggi. La performance di Dan Castellaneta come voce di Homer è sempre stata una grande ispirazione. E poi è divertente da disegnare!

Come mai avete scelto una tematica legata all'ambiente come spunto per il film? Si tratta di un argomento così sentito dal popolo americano?

La prima idea era stata quella di Springfield ricoperta da una cupola per colpa della stupidità di Homer. La storia dell'inquinamento è venuta in un secondo momento. Credo che la prima idea riguardasse una qualche sorta di incidente con la centrale atomica. Non so bene ma mi sembra che in seguito Matt abbia letto un articolo circa l'inquinamento di una falda acquifera per colpa del letame di maiale. Comunque non avevamo intenzione di fare una predica, volevamo solo far ridere. L'ambiente sarà un problema per tutti sul pianeta per molto tempo, non è possibile "datarlo", è sempre un tema fondamentale fin dagli anni '60! In una delle scene finali, poi scartata, c'erano Kang e Kodos (i due alieni ndr.) che riguardavano il film, Kang dice: "Bhè, almeno ha un messaggio positivo" e Kodos: "Ooo, l'inquinamento è brutto! Questo sì che è un brutto guaio".

Mi è piaciuta molto la caricatura di Schwarznegger. Penso sia geniale! Lui l'ha apprezzata?

Credo che nessuno di noi sappia se gli sia piaciuta o no! Credo che sarebbe costretto a dire di sì! Ormai è un pezzo grosso della politica! E poi onestamente si tratta di una parodia innocua, sono sicuro che gli piacerebbe, se la vedesse! È un governatore molto impegnato. E sorprendentemente molto bravo!

Nel film la slapstick comedy si mischia in maniera perfetta con le gags e la satira politica e sociale. Si è ispirato a qualche particolare modello?

Sono stato ispirato dalla grandissima sceneggiatura su cui mi sono trovato a lavorare! È venuto tutto fuori grazie agli sforzi di uno staff di sceneggiatori e di animatori di talento. Certamente ci sono state delle influenze, dai cartoni della Warner fino a Stan Laurel e Oliver Hardy, anche dalla cinematografia moderna. Ma queste sono influenze che si riscontrano nella qualità visiva. La sceneggiatura è nata dopo numerose e dure sedute di scrittura. Non c'è stato un modello su cui basarsi. Nessuno dello staff ha mai pensato in questi termini.