

L'EPOCA DELL'ANIMAZIONE

Viviamo nell'epoca dell'animazione. Guardiamoci attorno: tanti schermi ci fanno da compagni di viaggio nella vita quotidiana. Gli smartphone, i tablet e quasi tutti i computer ci parlano con un linguaggio grafico intuitivo e accattivante, fatto di immagini in movimento, suoni sincronizzati, transizioni e dissolvenze. Sui social network, poi, possiamo divertirci con filtri ed effetti pronti da aggiungere ai contenuti che condividiamo, trasformandoci quindi, nel nostro piccolo, in autori di spettacoli animati. Con un minimo di competenze in più, e con i software giusti, diventa persino possibile confezionare scene ed effetti completamente originali. In teoria, oggi creare un film animato a casa propria è alla portata di chiunque. Bastano un computer e pochi altri strumenti, assieme a tanta pratica e pazienza. Del resto, è già successo; nel 2002, a 29 anni, il giapponese Shinkai Makoto¹ ha esordito alla regia con il mediometraggio *La voce delle stelle* (*Hoshi no Koe*), completamente realizzato su un computer Power Mac G4. Nel 2016, il suo *Your Name* (*Kimi no Na wa*) sarebbe stato acclamato in tutto il mondo, diventando uno dei lungometraggi anime più noti e amati. L'animazione riempie anche i nostri ricordi. Ogni generazione, in ogni paese, ha avuto i suoi eroi animati, spesso incontrati durante l'infanzia. In Italia, chi ha circa sessant'anni avrà memoria del programma pubblicitario *Carosello* (1957-1977) e dei molti personaggi animati che popolavano le sue scenette, diventate parte integrante dell'immaginario collettivo. Per esempio, si dice che chi esagera col vittimismo abbia la "sindrome di Calimero", il pulcino nero con mezzo uovo in testa che esclamava «È un'ingiustizia, però!» durante le pubblicità create dallo Studio Pagot per una nota marca di detersivi. Chi invece ha

¹ In questo libro i nomi giapponesi seguono l'ordine cognome-nome, secondo l'uso del paese d'origine.

trenta o quarant'anni ricorderà con affetto le moltissime serie anime trasmesse nel nostro paese tra gli anni Settanta e Ottanta, nonché le loro sigle italiane, diventate veri e propri fenomeni di costume. Ecco perché, nel linguaggio politico e giornalistico, troviamo l'espressione "UFO Robot", usata per (s)parlare di individui reputati disumani; deriva dalla serie di Nagai Gō *UFO Robot Goldrake* (*UFO Robo Guren-daizā*, 1975-1977). Che dire, poi, del «D'oh!» di Homer Simpson, o della canzone *All'alba sorgerà* (*Let It Go*), interpretata dalla principessa Elsa in *Frozen* (Chris Buck, Jennifer Lee, 2013)?

In un mondo così "animato", dunque, chiunque sappia interpretare e usare il linguaggio audiovisivo dell'animazione per comunicare avrà, naturalmente, una marcia in più. Ecco perché nei programmi ministeriali delle scuole hanno finalmente cominciato ad apparire insegnamenti e percorsi dedicati proprio all'approfondimento di questo argomento. Non è un fatto da poco, considerando che in Italia l'animazione è stata spesso svilita e marginalizzata da stereotipi difficili da combattere, il più classico dei quali dice che i "cartoni animati" siano cose da bambini, divertenti e poco più, inadatti a trattare temi seri o ad appassionare chi tiene le redini di una società. Intendiamoci: è assolutamente vero che molta animazione è divertente e anche per bambini. Esistono delle splendide opere animate per l'infanzia (che meritano anche l'ammirazione degli adulti). Ma esistono anche film di guerra, raccontati con l'animazione. Vi sono film romantici, erotici, musical e documentari, noir e fantasy. L'animazione, infatti, non è un genere (come pretenderebbe un altro degli stereotipi di cui sopra), perché in ogni genere c'è spazio per storie animate, senza alcun limite.

Cos'è, allora, l'animazione? La risposta non è semplice, ma è utile porsi questa domanda. Per cominciare, in Italia è facile sentir chiamare indifferentemente "cartoni animati" personaggi come lo *space ranger* Buzz Lightyear e il cavernicolo Fred Flintstone; eppure, anche all'occhio meno allenato è evidente che la differenza tra i due non sia solo una faccenda di fisionomia. Buzz Lightyear viene dalla serie di lungometraggi iniziata con *Toy Story* (John Lasseter, 1995), basati su immagini tridimensionali generate al computer; Fred Flintstone, invece, è un disegno "piatto" dai movimenti semplici e limitati, protagonista della sitcom *Gli antenati* (*The Flintstones*, William Hanna e Joseph Barbera, 1960-1966). Disegni animati e immagini digitali in tre dimensioni sono solo due delle innumerevoli "materie prime" che si possono utilizzare in animazione. Ci sono anche le foto di pupazzi (ricordate *Nightmare Before Christmas* [Tim Burton's *The Nightmare Before Christmas*, Henry Selick, 1993]?), le foto di marionette di carta

(pensate a *South Park*, Trey Parker, Matt Stone, 1997-in corso), e persino le foto di esseri umani accostate tra loro per creare movimenti stralunati o impossibili, nella tecnica chiamata *pixilation*. La lista potrebbe andare avanti a lungo, ma anche così non sapremmo ancora cosa mai sia, in fin dei conti, l'animazione. Proviamo allora, adesso, a rammentarci di un passatempo ancora popolare tra i bambini, nonostante la sua ingenua semplicità, così lontana dagli intrattenimenti tecnologici del nostro tempo: uno di quei libretti che, sfogliati col pollice, donano qualche istante di vita a un personaggio disegnato in una posa diversa a ogni pagina. Quei libretti si chiamano *flipbook* e ci dicono tre cose importanti. La prima: l'animazione non ha bisogno a tutti i costi del cinema o della televisione. Le animazioni che prendono a prestito il linguaggio del cinema sono e saranno ancora tante, ma non si tratta affatto di un obbligo. Negli schermi di cui ci circondiamo, del resto, l'animazione compare in moltissime forme non cinematografiche: transizioni tra schermate, cursori sulle mappe dei navigatori satellitari, grafiche informative sovrimpresse in tempo reale a trasmissioni di gare sportive. In secondo luogo, i *flipbook* ci dimostrano che l'animazione non ha nemmeno bisogno di uno schermo! Il più autorevole esperto in materia, lo storico Giannalberto Bendazzi, propone in effetti di considerare animazione qualsiasi forma di arte cinetica, cioè che sia destinata a produrre una coreografia di movimenti. Ci si ritrova così proiettati molto lontano dalla rassicurante idea di "cartone animato", a far conoscenza con automi, sculture mobili e persino con i fuochi artificiali, che riempiono i cieli di suoni e trame di luce sin dai tempi dell'antica Cina imperiale.

A dire il vero, una definizione finale e sintetica di animazione, da inserire in un libro di testo e imparare a memoria, non esiste e forse non esisterà mai. Nemmeno l'ASIFA, l'Association Internationale du Film d'Animation, è riuscita a venirne a capo: nel suo statuto si dice, sintetizzando, che si chiama animazione tutto ciò che non sia ripreso "dal vero". Quel che davvero conta, allora, è prendere coscienza di quanto sterminato e multiforme sia questo orizzonte espressivo. L'animazione va ben oltre i "cartoni animati"; ha a che fare con un vastissimo insieme di pratiche e tecniche fatte per intrattenerci con l'illusione che immagini statiche si dotino di ritmo e movimento, acquisendo una qualità che, secondo logica, non gli spetterebbe, ossia il divenire nel tempo. È l'espressione artistica di un desiderio profondamente umano e molto più antico del cinema: donare un alito di vita – un'anima – a ciò che vivo non è. Questo può succedere grazie a un procedimento che, sotto strati e strati di tecnologie e stili accumula-

tisi nel tempo, rimane sempre lo stesso. Ed ecco, allora, la terza scoperta che possiamo fare grazie ai *flipbook*: il lavoro di chi ha disegnato quei libretti, alla radice, non è diverso da quello di chi anima la principessa Elsa in 3D. Il principio non cambia: si immagina una successione di eventi visivi, la si scompone in pose e poi, mostrando le immagini con il giusto ritmo, la si condivide con un pubblico. Con le note al posto delle immagini, qualcosa di simile succede nella creazione della musica, che dell'animazione è infatti una fedele compagna di viaggio.

C'è da dire che, ormai, non esiste nemmeno più un confine così netto tra animato e "dal vero". Le immagini di molti film contemporanei che ci sembrano interpretati da attori in carne e ossa sono frutto di animazioni digitali: è il caso di *Gravity* (Alfonso Cuarón, 2013) o di *Rogue One: A Star Wars Story* (Gareth Edwards, 2016), dove l'animazione resuscita addirittura un attore defunto, Peter Cushing. Questa ibridazione tra mondi mette a nudo anche i pericoli a cui espone una scarsa cultura in fatto di animazione. Essere consapevoli della facilità con cui reale e virtuale possono fondersi, infatti, aiuta a tutelarsi contro pratiche ingannevoli come quella del *deep fake*, che manipola i volti di persone reali riprese in video per attribuire loro azioni o affermazioni del tutto false. Educare all'animazione, allora, finisce per avere anche un peso politico e civico.

A tutti, dunque, serve l'animazione; sapere bene cosa sia però, forse, serve in modo speciale ai lettori ideali di questo libro. Si sta pensando agli studenti di scuole secondarie di secondo grado come i licei artistici e gli istituti tecnici, in cui l'educazione alla cultura audiovisiva è ormai spesso parte dei programmi didattici; ci si rivolge però anche ai futuri docenti, che necessitano di uno strumento per la preparazione degli esami abilitanti all'insegnamento in questo ambito disciplinare. Anche gli allievi delle accademie artistiche dove sia prevista un'introduzione di base alla storia e alla tecnica dell'animazione potranno far uso del libro, che tuttavia si propone di rimanere accessibile anche al lettore occasionale. Il suo modo di porsi, infatti, non è tradizionalmente manualistico: si basa invece su un'idea già usata in altre pubblicazioni dello stesso editore, ovvero l'utilizzo di ventiquattro immagini – tante quante ve ne sarebbero in un secondo di film – per discutere alcuni punti essenziali riguardanti la storia e la tecnica dell'animazione. Sono, insomma, ventiquattro pretesti per una guida in miniatura. Non bisogna, però, essere tratti in inganno dallo stragemma: la rassegna di immagini non tenta minimamente di stilare una presunta lista d'eccellenza. Non si tratta di una classifica delle venti-

quattro migliori animazioni di sempre. Ogni illustrazione, poi, è stata scelta pensando al suo contesto. Non si tratta di fermi immagine selezionati per la loro bellezza, ma di momenti che racchiudono in sé anche il senso di ciò che li ha preceduti e li seguirà nella catena di pose, oltre a porre in evidenza questioni e concetti importanti per il percorso che stiamo per iniziare. E poi in fondo, per via di tali caratteristiche, sono anche ventiquattro inviti alla curiosità del lettore, per fare nuove esperienze di visione, o anche per ritrovare film e personaggi familiari. I quali, se si vorrà, potranno ancora essere chiamati “cartoni animati”; il che non sarà più, a quel punto, un’espressione trita o discriminatoria, ma un soprannome amichevole.