



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SASSARI
Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica

Scuola di Dottorato in Architettura e Pianificazione

INDIRIZZO
CICLO
COORDINATORE

Progettazione Architettonica e Urbana
XXII
Prof. Giovanni Maciocco

TESI DI DOTTORATO

I LINGUAGGI DELL'ANIMAZIONE

Strumenti per la Comunicazione Visiva tra continuità e innovazione

DOTTORANDO
RELATORE

Carlo Turri
Prof. Nicolò Ceccarelli

A/A 2009/2010



I LINGUAGGI dell'ANIMAZIONE

INTRODUZIONE alla RICERCA

ABSTRACT

The research explores the field of Animation and aims to connect it to the Visual Communication Design's one, in order to depict the recent contact between the two disciplines due to the spread of digital media and tools.

At first the research presents an interdisciplinary vision of the subject based upon a collection of studies rising from Neuroscience, Psychology, Semiotics and Theory of Cinema.

Secondly, the work proceeds by analyzing the methods and the processes of animation-making and it focuses on the interdependences between the techniques employed and the resulting visual language; this part also underlines the digital shift's consequences occurred to the medium.

Given the theoretical-operational framework of the subject, the thesis analyzes the factors that leads the two practices to converge: here, in what we call 'the animated product', the overlap between new means of animating and new tools for the communication designers' becomes clearer.

The research completes outlining a specific approach to the moving image domain: by applying the paradigms of visual design, it is possible to draw a conceptual map that emphasizes the 'functional' aspects of the various animated formats.

Further, this approach leads to the invention of a working visual-database for storing and evaluating the massive material today available: the prototype summarizes many key-aspects discussed across the research and it defines the first stage toward a 'grammar' of the animated languages.

La ricerca si colloca nel campo del Design della Comunicazione Visiva e muove dall'interesse di esplorare l'Animazione, una disciplina a sé ma che recentemente si è affiancata alle pratiche della progettazione grafica, di interfacce e dei prodotti multimediali.

Lo scenario di riferimento è quello nuovi canali comunicativi prodotti dalla rapida diffusione delle tecnologie digitali, i quali hanno favorito la comparsa di nuovi e specifici prodotti per la comunicazione. A partire dalla metà degli anni Novanta, il trasferimento di un complesso insieme di pratiche operative sulla piattaforma digitale ha posto anche le basi per l'avvicinamento tra l'animazione e il design, generando una convergenza che di fatto è già sfociata in una vera e propria sovrapposizione tra gli ambiti.

In uno scenario frammentato e mutevole come quello della contemporanea comunicazione multimediale globale, si rende perciò necessario un ampliamento del bagaglio conoscitivo e la ridefinizione di quelli che sono i termini, gli approcci e la cultura del Design per la Comunicazione Visiva.

Questo lavoro ha pertanto l'obiettivo di indagare il vasto e articolato territorio dell'immagine animata, al fine di ricavare elementi utili alla comprensione di questo nuovo e straordinario 'strumento' a disposizione del progettista. Contestualmente, l'interesse è quello di mettere in chiaro alcuni importanti fondamenti conoscitivi e di formulare le linee guida per futuri e ulteriori approfondimenti.

Il progetto di ricerca poggia su due basi fondamentali: cogliere i tratti salienti di questa particolare forma di linguaggio, e indagare gli approcci, le tecniche e i procedimenti che servono per dare forma al medium.

[CAP. 01]

Il primo aspetto riguarda lo studio delle basi teoriche di questa disciplina e l'acquisizione di un primo quadro degli strumenti concettuali e terminologici indispensabili per trattare le complessità di un campo apparentemente 'semplice'. Si è scelto un'approccio 'epistemologico', legato ad una visione generale e molteplice del medium animato, che spazia dalla fenomenologie percettive alla manualistica, dalla semiotica alla psicologia.

[CAP. 02]

Il secondo approfondimento getta uno sguardo sulle 'pratiche' dell'Animazione: attraverso l'analisi delle principali modalità realizzative, viene dato rilievo alla corrispondenza tra le tecniche e i linguaggi visivi prodotti, e contestualmente, una lettura diacronica del 'fare animazione', consente di identificare anche le continuità e le innovazioni derivate dai nuovi strumenti digitali.

[CAP. 03]

Chiarito il campo di interesse negli aspetti 'essenziali' e operativi, la ricerca mette a fuoco gli ambiti in cui l'arte animata diviene 'strumento per comunicare'. Il problema di fondo è quello di definire i contorni di una nuova e frammentata area, caratterizzata da peculiarità riscontrabili sul piano dei formati, dei linguaggi, dei processi realizzativi, nonché di sviscerare il ruolo funzionale degli innumerevoli artefatti che popolano i flussi comunicativi odierni. La ricerca mette soprattutto in evidenza una spiccata corrispondenza tra questi nuovi approcci al medium animato e le dinamiche della progettazione visiva: nel suo lavoro, l'animatore/designer affronta specifiche problematiche

di comunicazione, attraverso un percorso progettuale caratterizzato in primo luogo dalla mediazione tra le specifiche funzionali e i limiti produttivi.

[CAP. 04]

Dopo aver discusso la sovrapposizione tra le pratiche dell'animare e la progettazione dell'artefatto comunicativo, la ricerca si completa, nella previsione di indagare ulteriormente il campo, con l'indicazione della necessità di un approccio più prossimo alla cultura e alle necessità del designer.

La proposta è quindi di quella di applicare allo studio del panorama animato un paradigma fondamentale della progettazione (il rapporto tra forma e funzione): tale chiave interpretativa porta alla definizione di una 'mappa tipologica', concepita per suddividere e ordinare l'eterogeneo mondo dell'immagine animata a seconda dei formati, del ruolo comunicativo e del tipo di fruizione/consumo.

[CAP. 05]

Parallelamente, viene presentato un strumento-prototipo pensato per l'archiviazione e lo studio comparativo dei linguaggi animati. Tale necessità muove dalla recente possibilità di accedere ad una vasta quantità risorse disponibili on-line, le quali offrono la possibilità di affacciarsi su uno straordinario patrimonio visivo; il sistema-funzionante, accessibile e predisposto per future implementazioni- è progettato per raccogliere e schedare centinaia di animazioni, e, assieme ai più comuni metodi di interrogazione, il database propone anche una forma di filtraggio basata sulle 'componenti visive' dell'immagine in movimento.

Le attese, sul piano della ricerca, sono che questa piattaforma -idiomanima.net- possa rivelarsi utile sia come strumento per ampliare la cultura visiva di studenti e praticanti, che come occasione per coinvolgere le varie realtà di ricerca, nazionali ed internazionali, interessate a questo approccio analitico-teorico del medium animato.

01. PUNTI di VISTA

'EPISTEMOLOGIA' DEL MEDIUM ANIMATO

L'ARTE DI COMUNICARE: incominciando da Disney..	6	DALLA PRATICA ALLA TEORIA	24
1.1 RIVOLUZIONE!	7	1.11 SAPERI e MAESTRI	“
1.2 LE 12 REGOLE	8	1.12 La STRUTTURA VISIVA	26
1.3 TEMATICHE e PSICOLOGIA DEI PERSONAGGI	10	1.13 Le 6 COMPONENTI DELL'IMMAGINE	27
1.4 WALTER ELIAS DISNEY	12	1.14 PROSPETTIVE di STUDIO	30
IMMAGINI IN MOVIMENTO	16	IL SEGNO ANIMATO	32
1.5 PERCEZIONI	17	1.15 Le SINTASSI del LINGUAGGIO ANIMATO	33
1.6 SPAZIO	18	1.16 SIMBOLI+ ICONE +INDICI =CINEMA	34
1.7 MOVIMENTO	19	1.17 Il TERRITORIO dell'ICONICITÀ	37
1.8 SUONO	20	1.18 SEMANTICA del LINGUAGGIO ANIMATO	43
1.9 FLUSSO VISIVO	21	1.19 I GENERI nell'ANIMAZIONE	44
1.10 L'IMMAGINE ANIMATA	22		

02. TECNICHE e LINGUAGGI

2.1	Una 'TASSONOMIA DELLE TECNICHE'	48
2.2	OGGETTI in MOVIMENTO	49
2.3	DISEGNI in MOVIMENTO	53
2.4	MESCOLANZE: fusioni, sovrapposizioni, accostamenti	59
2.5	PIXELS IN MOVIMENTO	62
2.6	ANIMAZIONE e INNOVAZIONE	71

03. PRODOTTI ANIMATI

3.1	AFFINITÀ	74
3.2	Le NUOVE FORME dell'ANIMAZIONE	77
3.3	PROBLEMA / PROGETTO / PROCESSO / PRODOTTO	79
3.4	ANIMAZIONE e DESIGN	83

04. MAPPA TIPOLOGICA

4.1	UNA QUESTIONE DI DESIGN	85
4.2	TRA ISPIRAZIONE E INFORMAZIONE	“
4.3	MAPPARE L'ANIMAZIONE	86

05. IDIOMANIMA.net VERSO UNA GRAMMATICA DEI LINGUAGGI ANIMATI

5.1	PROBLEMATICHE e LINEE GUIDA	91
5.2	IL MODELLO	94
5.3	I PARAMETRI	95
5.4	PROTOTIPO	98

BIBLIOGRAFIA	100
--------------	-----

01. PARTE 1

L'ARTE di COMUNICARE: incominciando da Disney..

“He remains the single-most important person in the history of animation, as well as major figure in the twentieth-century popular culture..”¹

Il nostro ingresso nell'Animazione comincia dalle opere e dalla figura di Walt Disney. Non potrebbe essere diversamente, perché il ruolo di Disney è centrale nella letteratura storica, critica, teorica del Cinema Animato.

In primo luogo, lo ‘zio Walt’, ha rivoluzionato il modo di intendere e di fare animazione, ed il suo approccio è divenuto un punto cardinale per tutte le successive generazioni di sceneggiatori, animatori e registi.

Parallelamente, i personaggi e le storie provenienti dai Burbank Studios, si sono talmente radicati nell'immaginario collettivo che per il pubblico - almeno fino alla fine del secolo scorso- l'animazione stessa *equivale* a Disney.

L'importanza è quindi duplice, perché la ‘disneyanità’ è da intendersi come un modello (ammirato e contestato) dell'arte dell'animare, e come un'istanza, universalmente riconosciuta, della modernità occidentale.

Molta letteratura si concentra quindi sul primo aspetto, mettendo in luce le progressive innovazioni tecniche e formali avvenute nei primi 30 anni di attività dello studio californiano. Mentre un grande numero di pubblicazioni è invece centrato sulle tematiche e sulle relazioni tra il pubblico e l'universo disneyano.

Sono due approcci diversi ma ugualmente coinvolgenti: il primo tende a sviscerare la creatività e l'artificio che è all'origine dell'universo disneyano, il secondo punta invece all'interpretazione dei significati (psicologici, culturali, artistici, etc.) che emergono dalle pellicole.

1 The Animation Art, Jerry Beck, p.213

Come vedremo, entrambi i filoni di indagine condividono un punto comune, quasi una costante: le riflessioni -siano esse indirizzate alla tecnica o alla poetica- sono spesso accompagnate da citazioni, aneddoti, testimonianze e digressioni biografiche che mettono in risalto (e non sempre positivamente) la figura dello stesso Disney. Ciò non solo perché egli ha rivestito il ruolo di autore, di inventore, di supervisore, di imprenditore, di regista e di attore (sua era infatti la voce di Micky Mouse). L'avvicinamento alla sfera disneyana implica soprattutto il confronto con una figura dalla straordinaria e complessa personalità: un visionario, un patriarca, un romantico, ma anche un monarca, un egocentrico, un despota.

Non a caso, esistono numerose chiavi di lettura su Walt Disney, così come sono numerose le sue biografie (alcune non-ufficiali)², i documentari, e gli speciali televisivi. Si tratta di resoconti diversi: alcuni esaltano la sua ‘leggenda’ e ciò che simboleggia, altri, al contrario, de-mitizzano la sua figura, citando episodi che contrastano con l'immagine che Disney offriva di sé. Faremo solo qualche accenno, senza naturalmente entrare nel merito delle interpretazioni, ma solo quanto necessario a riscontrare che la personalità dell'uomo Disney è indissolubilmente intrecciata alla sua visione (le tematiche narrative e la psicologia dei personaggi) ed il suo *genius* (innovazione tecnica e virtuosità). In altre parole, conoscere la figura di Disney

Come già abbiamo accennato, l'animazione Disney è stata, ed è ancora, un solido punto di riferimento per chi pratica e studia l'Animazione.

In una prospettiva storica, l'approccio disneyano al cartoon, è da considerarsi come un momento di radicale innovazione, seguito poi da una fase di consolidamento di questo nuovo *modus* in una forma canonica, cristallizzata, e per certi versi, ‘classica’. Per usare una metafora, il lavoro di Disney e dei suoi collaboratori ha svolto il ruolo una bussola: esso ha indicato dapprima la direzione per rivoluzionare il cartoon (il lungometraggio, il colore, il realismo dei personaggi, etc.) ed poi è divenuto una sorta di convenzione, uno specifico orientamento del medium animato rispetto al quale possiamo collocare i

2 Walt Disney Family Museum ‘The Man, The Magic, The Memories’. Disney Pres, ‘Walt Disney: His Life in Pictures. (Walt Disney: Hollywood’s Dark Prince by Marc Eliot) (Disney’s World: A Biography by Leonard Mosely). Others have been a bit more sympathetic (Neal Gabler’s Walt Disney: The Triumph of the American Imagination and Bob Thomas’s Walt Disney: An American Original). Remembering Walt: Favorite Memories of Walt Disney and Inside the Dream.

successivi 60 anni di immagini in movimento. Nel bene o nel male, Disney è stato la cifra stessa dell'animazione e il riferimento inevitabile per chiunque volesse praticare quest'arte.

In molti hanno infatti provato a seguire la rotta tracciata da Walt Disney, ma forse nessuno (compresi gli stessi Disney Studios durante gli anni 70 e 80)³ è riuscito a raggiungere la raffinatezza e l'intensità dei suoi primi lungometraggi. Sono moltissimi poi gli artisti che hanno intrapreso -fortunatamente!- altre direzioni, alcune delle quali sono nate proprio come esplicita opposizione all'egemonia dei modelli disneyani.⁴ Molto pochi sono invece coloro che hanno fatto proprio l'approccio di Disney nel proposito, però, di superarlo; stiamo parlando delle produzioni americane contemporanee, le quali, sebbene diverse nelle tematiche nelle trame e diversissime nei linguaggi visivi, sono in grado di offrire al pubblico pellicole altrettanto avvincenti. La critica è abbastanza concorde nell'affermare che in alcune di queste produzioni -soprattutto nei film Pixar- emerge un'autentica filosofia disneyana, ovvero la capacità di capire le aspettative del grande pubblico e di lavorare con il fine di anticiparle.⁵ Tale aspetto della disneyanità verrà ripreso nel punto 1.4.

Vogliamo invece parlare, in questa sezione, di un'altro importante aspetto della *disneyanità*: la propensione ad innovare attraverso la ricerca della qualità formale (nel disegno, nel colore, nel movimento, etc.) e la sofisticazione del linguaggio visivo.

La maggiore eredità che Disney e i suoi artisti hanno lasciato, consiste in una serie di innovazioni tecniche e metodologiche che poi sono diventate la norma, lo 'standard' dell'alta qualità; alcune di queste si sono trasformate in veri e propri precetti (da insegnare, da imparare, o da trasgredire).

Vediamo di mettere a fuoco i principali aspetti dell'innovazione disneyana.

3 Si veda il recente e ottimo documentario 'The weaking beauty' che racconta la rinascita creativa e commerciale degli Studios alla fine degli anni ottanta (raggiunta con "The little marmaid", 1989 e coronata con "The Lion King" 1994)

4 Qui vedere 'Wells e l'animazione ortodossa e non ortodossa

5 L.Raffaelli 'Le anime disegnate' p.94/95

1.01 RIVOLUZIONE!

In primo luogo, Disney inventa il Cinema d'Animazione, nel senso che è il primo a fare narrativa nel formato del lungometraggio.

Per la prima volta ciò si realizza con l'uscita in sala di *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937), a conclusione di tre anni di una produzione complessa e dispendiosa (il costo finale superò quattro volte quello previsto inizialmente). Fino ad allora, il cartoon era considerato una breve e scherzosa forma di divertimento, e per elevarlo allo status di opera cinematografica, fu necessario un intenso lavoro preparatorio e di sperimentazione che ricoprì il decennio precedente.

A cominciare con *Plane Crazy* (1928) e con la serie delle *Silly Sinphonies* (iniziata nel 1929), Disney punta sull'introduzione del sonoro, capendo da subito che la musica, le voci e i suoni ambientali potevano non solo migliorare di molto la percezione del flusso visivo: il suono poteva essere la chiave per allungare la durata dei film animati. Il sonoro trasformò infatti profondamente il medium animato, arricchendolo di possibilità espressive che Disney, per primo, esplora e consolida: sincronia tra musica e movimenti, recitazione, voce fuori campo, etc.

Nel 1932, viene introdotto il Technicolor (*Flowers and Trees*, premiato con un Academy Award) e per circa tre anni Disney detiene l'esclusiva sull'impiego di tale (molto costosa) tecnologia.

L'apporto del colore è fondamentale, perché permette un avvicinamento del cartoon ai canoni della pittura: la novità cromatica permette di esaltare la profondità e la tridimensionalità dei sfondi (che venivano realizzati con le tempere, acquerelli o tramite pittura ad olio su vetro), e soprattutto, le immagini a colori permettono di esprimere atmosfere e di trasmettere stati d'animo.

Qualche anno dopo, nel 1937, il cortometraggio *The Old Mill* è l'occasione per applicare la tecnologia della *multiplane camera* e per sperimentare alcuni effetti speciali (pioggia, fulmini, fluidi), i quali saranno ulteriormente perfezionati in *Biancaneve* e i Sette Nani.

L'innovazione tecnologica è stata quindi un'importante elemento dell'animazione disneyana, ma la vera rivoluzione è avvenuta soprattutto sul piano tecnico: qui Disney ed un gruppo di straordinari animatori re-inventano il *movimento*, ovvero -come vedremo più avanti- la componente principale del linguaggio animato.

Nei film antecedenti a Disney, i movimenti dei personaggi erano semplificati (flessioni, appiattimenti, torsioni, contrazioni, rotazioni) e venivano ripetuti in cicli. L'azione era fine a sé stessa, e molta della comicità dei 'tubi di gomma' (epiteto questo che usato che descrive la primissima generazione di personaggi dotati di arti lunghi flessibili e colorati di nero) derivava dal solo fatto di muoversi in maniera bizzarra o convulsa. Le primissime animazioni realizzate dallo stesso Walt (quando lavorava per la Universal Pictures) presentavano queste caratteristiche; e anche qui vengono intraviste le possibilità di compiere miglioramenti, e così, soprattutto grazie al talento di Ub Iwerks, le forme dei personaggi e la loro gestualità incominciano ad evolversi: dalla caricatura verso la fisionomica, dall'azione verso la recitazione, dalla comicità verso l'identità.

Durante questo periodo di ricerca e di perfezionamento tecnico, nascono e si affermano i più celebri protagonisti del mondo disneyano; tuttavia, sebbene i progressi (e i successi) raggiunti attraverso i cortometraggi furono notevoli, per raggiungere l'obiettivo di 'reggere' la durata di un intero lungometraggio, furono necessari ulteriori sforzi.

Vengono così tenuti corsi di disegno, di anatomia e di recitazione; si studiano i movimenti della danza, degli animali, dei fenomeni naturali, e avviene attraverso lo studio modelli dal vero e l'analisi di riprese e materiale fotografico appositamente realizzati.

L'obiettivo primario di questo lavoro era la ricerca della verosimiglianza del cartoon rispetto al mondo fisico: poiché il dinamismo di quest'ultimo è governato da leggi precise, è importante che queste siano sviscerate e comprese: in questo modo diviene possibile un riproporre i movimenti in maniera accurata e convincente.

Tuttavia è importante sottolineare che tale operazione andava oltre il tentativo di imitare l'esistente: fare propri i meccanismi e le regole cinetiche di un soggetto reale (un animale, un attore, un fenomeno naturale) era la prima tappa all'interno di un sofisticato processo creativo. Per restituire la vitalità dei movimenti originali anche nella dimensione animata, era necessario compiere una raffinata mediazione tra ciò che si vede nella realtà e ciò che si vede sullo schermo. La percezione bidimensionale del disegno animato è tutt'altra cosa, e pertanto, le conoscenze addotte dallo studio dei modelli reali e delle riprese, dovevano essere reinterpretate in maniera tale da risultare effettive anche nella dimensione artificiale.

L'animazione di Disney nasce dall'osservazione della realtà fisica (il chiudersi delle palpebre, l'oscillare dei rami, la camminata di un gatto, l'irregolarità della

fiamma di una candela, etc.) unita ad una successiva ricodifica dei movimenti, che vengono così adattati alle peculiarità e ai limiti del medium animato.⁶ In numerosissimi autori, il risultato di tale processo viene definito come una forma di 'realismo'; per Disney e i suoi collaboratori si trattava invece una questione di *credibilità*.

In questa digressione su Disney non vi è lo spazio per approfondire la nascita ed il consolidamento della tecnica disneyana, ma è bene cercare di chiarirne alcuni importanti aspetti, poiché essi ci permettono di svelare una parte della sua 'magia', e quindi di apprezzarla ulteriormente.

1.2 LE 12 REGOLE

Durante gli anni trenta, l'innumerabile serie di studi ed sperimentazioni precedentemente incontrati (l'osservazione del reale e la trasposizione nell'artificiale), si cristallizza nei 12 fondamentali *Principi dell'Animazione*.

L'arte di dare vita alle immagini diviene quindi un codice, un'insieme di regole; sebbene di carattere generale, esse erano e sono ancora necessarie per rappresentare con verosimiglianza ciò che conosciamo, ma soprattutto permettono di dare credibilità a ciò che non esiste o che non è 'mai stato visto prima'.

Come Dumbo, ad esempio: il volo del piccolo elefante è indubbiamente 'irreale', ma però è allo stesso tempo assolutamente credibile; i suoi movimenti ci indicano infatti il peso corporeo, la spinta sull'aria delle ali/orecchie, la forza di gravità. Inoltre, come per tutti volatili di grossa taglia, il volo comporta anche il bilanciamento del corpo ed alcuni moti inerziali.

Dal punto di vista dello spettatore, questo tipo di dinamismo passa spesso inosservato: esso ci appare come spontaneo e naturale, e quindi credibile 'in quanto tale'. Sebbene il pubblico (esclusi forse i piccolissimi) sia consapevole di tale finzione, i personaggi vengono percepiti come vere e proprie entità viventi.

Disney sa che la credibilità delle immagini è strettamente collegata alla percezione del movimento, e per questa ragione molti dei 12 principi, offrono

⁶ Vale la pena di ricordare che, rispetto al cinema 'dal vero', nel disegno animato pre-digitale non era possibile riprodurre il fenomeno ottico del Motion Blur

indicazioni di tipo ottico, mettendo in primo piano la naturalità e la fluidità delle azioni.⁷

Il moto degli oggetti reali (soprattutto se si tratta di qualcosa di non-meccanico) avviene sempre attraverso accelerazioni e decelerazioni, e tende a seguire traiettorie curve. Le azioni dei personaggi devono poi sovrapporsi con continuità ed è importante considerare che per alcune tipologie di soggetti, il movimento deve essere 'scomposto' in parti: alcune di queste compiono l'azione, altre la seguono per inerzia (capelli, code, mantelli,...).

Oltre ai suggerimenti per minimizzare l'artificialità del moto, e le indicazioni per costruire azioni plausibili, Disney ritiene fondamentale impiegare un disegno particolarmente plastico, che tende ad esaltare i volumi e a rispettare le regole prospettiche.⁸

Dall'analisi dei 12 principi dell'animare, emergono infine delle indicazioni legate all'espressività, ovvero l'importanza del comunicare la psicologia dei personaggi -o l'anima- attraverso i loro movimenti.⁹

In primo luogo, si tratta di posizionare i soggetti in modo da consentire una visione chiara dell'azione. Quest'ultima deve poi essere rappresentata con particolare enfasi, caricata il più possibile, ed esagerata nell'evidenza.

Per Disney l'esagerazione era l'aspetto più importante e sul quale, in veste di regista e supervisore, si dimostrava particolarmente intransigente. Ciò perché la credibilità del personaggio animato deriva dalle emozioni che riesce a trasmettere: tristezza, gioia, timidezza e ogni altro stato d'animo interiore dovevano essere il più possibile espliciti, ad ogni livello e con qualsiasi mezzo. L'esagerazione (di un tratto somatico, di uno sbadiglio, di una camminata furtiva, ecc) è la chiave che permette al pubblico di cogliere l'essenza del personaggio, di riconoscere la sua personalità, e di percepirla compiutamente. La verosimiglianza e l'esagerazione (da un lato delle costrizioni, dall'altro la spinta a superarne i limiti) sono chiaramente due attributi diversi, praticamente opposti: ma essi coesistono, e possono essere considerati come l'essenza stessa del 'realismo' disneyano.

Ollie Johnston, uno dei più validi collaboratori, descrive bene questa alchimia tra verosimiglianza ed espressività, la quale era fondamentale per

la rappresentazione degli animali, ovvero i personaggi più ricorrenti della cinematografia Disney:

When we say 'real', we mean only what the audience accepts as being real, for obviously a real animal cannot act or emote as broadly as animators require. The more an animator goes toward caricaturing the animal, and the more he seems to be capturing possibilities for acting. [...] Of course, style and design are part of this, too. A caricature cannot be made without them. But the big point is that characters on the screen appear to be most real when they can be animated to have personalities.¹⁰

Come abbiamo accennato, i 12 principi del disegno animato risultano tuttora validi e sono materia di insegnamento in tutte le scuole d'animazione. Anche nell'era digitale, allorché declinati alle peculiarità delle nuove tecniche, i precetti disneyani permettono di infondere l'impronta vitale alle nuove generazioni di personaggi e modelli CG.

Il trasferimento delle 12 regole dai disegni ai pixel si deve a John Lasseter: fu il primo a realizzare che le immagini digitali 'potevano e dovevano' beneficiare della straordinaria conoscenza sedimentatasi negli Studios (la carriera di Lasseter iniziò proprio come animatore alla Disney, nel 1983). Il pionieristico lavoro di Lasseter incomincia con i corti *The Adventures of André and Wally B* (1984) e *Luxo Jr.* (1986): queste occasioni sono il banco di prova per applicare i principi e confrontarsi con i pro e i contro delle tecniche computerizzate. Soprattutto, Lasseter dimostra di aver ereditato non solo un bagaglio di conoscenze tecniche ma anche e soprattutto un'autentico approccio disneyano al medium animato:

Whether it is generated by hand or by computer, the first goal of the animator is to entertain. The animator must have two things: a clear concept of exactly what will entertain the audience; and the tools and skills to put those ideas across clearly and unambiguously. [...] The principles [...], so useful in producing 50 years of rich entertainment, are tools as well... tools which are just as important as the computers we work with.¹¹

7 Facciamo qui riferimento a: Slow-in & Slow-out, Anticipation, Overlapping action & Follow Through, Secondary Action, Arcs,

8 Qui la fondamentale regola del Solid Drawing;

9 Stiamo parlando di: Timing, Staging, Appeal and Exaggeration

10 The Illusion of Life: Disney Animation - p. 332

11 J.Lasseter, 'Principles of Traditional Animation Applied to 3D Computer Animation', 1987 p.43

1.3 TEMATICHE e PSICOLOGIA DEI PERSONAGGI

*Fortunatamente, su Disney, è stato detto di tutto e l'incontrario di tutto [...] e l'incontrario dell'incontrario.*¹²

Così il critico e storico Mario Pintus, ci indica, dopo un'attenta analisi, che il dibattito attorno al messaggio disneyano è pieno di voci e di interpretazioni contrastanti. Si tratta inoltre di una letteratura che copre un ampio segmento temporale, e pertanto molte posizioni risentono dei vari periodi storici.¹³

Anche tra i contemporanei di Disney vi erano posizioni controverse: da un lato, nessuno dubitava dell'alta spettacolarità delle pellicole, dall'altro, erano però pochissimi coloro che le consideravano come delle autentiche opere d'Arte. Il grande dibattito sviluppatosi attorno a *Fantasia* (1940), ad esempio, descrive bene il contrastato rapporto tra Disney e il mondo della critica; il tentativo originario, ovvero quello di costruire un ponte tra due poli culturali estremamente diversi (il cartoon e la musica classica), non venne riconosciuto come tale, e così furono in molti ad esprimersi negativamente a proposito di questo film.¹⁴

Tra le persone che invece consideravano gli Studios più di una fabbrica dello spettacolo popolare, spicca la figura di Sergej Eisenstein, regista, teorico e caposcuola del Cinema Sovietico.

Eisenstein visitò gli Studios nel 1930, conobbe personalmente Disney e apprezzò molto i suoi lavori. Tornato in Unione Sovietica, ebbe modo di seguire le produzioni successive e scrisse numerose riflessioni (mai pubblicate fino al 1986) sull'approccio disneyano e sul significato della sua arte. Sebbene si tratti di scritture incomplete e seminali, sono di indubbio interesse.

In primo luogo, Eisenstein intendeva il cartoon una forma di animismo moderno, e vedeva nelle opere disneyane la più raffinata e potente manifestazione del *dare vita alle cose*.¹⁵ Quello del regista è un pensiero di ispirazione freudiana: Disney compie una forma di totemismo, ovvero l'arcaica operazione di

infondere un'anima nella materia inerte; e secondo Eisenstein, l'animismo del cartone animato disneyano è un'atto di assoluta creatività, ed esso si manifesta in tutta la sua purezza originaria. Agli occhi del teorico russo, questo modo di fare arte significa dare forma ad un *plasma* o sostanza primordiale: il disegno, plastico e duttile, è la materia con la quale Disney ri-crea un mondo.

*[...] The greatness of Disney, as the purest example of the application of the method of art in its very purest form.*¹⁶

In secondo luogo, Eisenstein osservava che il raggiungimento di tale livello artistico era collegato alle qualità tecniche che solo Disney sapeva padroneggiare: egli considera l'animazione disneyana assolutamente *virtuosa*, tale da permettere al pubblico di soddisfare una seconda istanza psicologica: la sublimazione di un -altrettanto arcaico- *desiderio di onnipotenza*.¹⁷

Anche questo concetto è attinto da Freud, e si tratta dell'avvicinamento -in termini psicologici- ad una condizione meta-umana, quella cioè di un grande potere creativo e di un assoluto controllo. In altre parole, secondo il maestro russo, nel cinema Disney vi era una "terrificante" spinta verso la perfezione; e tale condizione, per via dei meccanismi proiettivi, era vissuta anche dallo spettatore, il quale 'vede' il soddisfacimento del proprio personale desiderio di onnipotenza. Per Eisenstein la virtuosità disneyana è un attributo *in sé*, trasversale a tutte le opere, e sebbene il pubblico non sia completamente consapevole di questo 'onnipotente controllo', esso ne rimane ugualmente affascinato e partecipe:

*How much (imaginary!) divine omnipotence there is in this! What magic of reconstructing the world in according to one's will.*¹⁸

L'entusiasmo di Eisenstein può forse sembrarci eccessivamente influenzato dal forte impatto dei primi film e dal loro 'spirito innovatore', e verrebbe da chiedersi quale potrebbe essere il suo pensiero a proposito dello scenario -altrettanto fervido e rivoluzionario- dell'odierna Animazione digitale.

Ciò non di meno, le sue riflessioni ci sembrano ancora attuali e importanti per la piena comprensione dell'Universo Disney, perché indicano il cuore della

12 M.Pintus, F. Guido, 'Il Cinema Disegnato' p.335

13 Per molti anni, ad esempio, le produzioni Disney erano ritenute uno dei simboli della cultura capitalista americana, poiché molte riflessioni nascevano sotto l'influsso di una contrapposizione (per lo più ideologica) tra i due grandi blocchi; sotto questa luce, i film sembravano incarnare uno spirito massificato, stereotipato, frutto di una società di stampo consumista e conservatore.

14 In primis, l'animatore astrattista Oskar Fishinger, che diresse una parte del film, ma, con grande disappunto, chiese alla produzione di escluderlo dai crediti finali.

15 J.Leyda 'Eisenstein on Disney', 1986

16 Eisenstein in J.Jay p.62

17 M.O'Pray 'Eisenstein and Stokes on Disney: animation film and omnipotence' in J.Pilling 'A reader in animation studies', 1997

18 Eisenstein in M. O'pray, p.200 / in J.Lay p.3

disneyanità, ovvero ciò che gli Studios hanno cercato di perseguire anche senza la guida dello 'zio Walt'.¹⁹

Eisenstein, spostando lo sguardo oltre i significati delle storie e dei personaggi, vede la moltitudine delle pellicole come un'unica grande opera, e ne coglie così l'essenza: animista, onnipotente e collettiva. Un autentico *totem* dell'epoca moderna.

E per certi versi, dobbiamo riconoscere che, nei decenni successivi ai primi acclamati film, questa visione è stata progressivamente confermata.

L'internazionalizzazione dei prodotti, il dominio sul mercato dell'intrattenimento, la piena affermazione nel Cinema Animato e nell'immaginario collettivo, un'eredità di stilemi e codici inconfondibili, il cristallizzarsi in un modello culturale tanto consolidato quanto criticato; sono infatti tutti elementi che sottolineano la centralità -totemica appunto- dell'opere disneyane rispetto a numerosi punti di vista, compreso il nostro.

All'interno della moltitudine di riflessioni attorno al messaggio disneyano, l'analisi compiuta da Luca Raffaelli ci sembra particolarmente interessante, perché è in grado di identificare alcuni importanti *tòpos*, i quali non sono 'troppo' legati a particolari istanze di tipo storico, culturale, sociale, etc. In altre parole, anche Raffaelli indaga 'dentro' le opere e così mette in evidenza le strutture psicologiche che attraversano l'intera cinematografia disneyana.

In primo luogo, e in accordo con molti altri autori, Raffaelli riscontra che i film Disney ricalcano una struttura dicotomica tra Bene e Male. La tensione ed il contrasto tra questi due poli sono alla base delle opere maggiori

Le forze negative e avverse, le quali irrompono nella serenità dei protagonisti e danno inizio alle difficoltà, sono, in un modo o nell'altro, inesorabilmente respinte; nell'epilogo disneyano i conflitti vengono risolti e così i protagonisti realizzano la propria felicità: alla fine, il bene trionfa sempre.

L'analisi di Raffaelli si sposta sui personaggi, e scopriamo che gli archetipi più ricorrenti nella favola disneyana sono: la figura del bambino (ovvero l'innocenza psicologica), della donna-madre (la Natura, la famiglia), e quella del saggio-saggia (la coscienza del giusto). L'archetipo dell'uomo-padre è invece quasi

del tutto assente, e pertanto il mondo disneyano risulta praticamente privo di vicende eroiche, di passaggi iniziatici e di momenti di disincanto.

Raffaelli nota inoltre che sono invece le figure maschili-adulte quelle che occupano una posizione secondaria all'interno della cosmogonia disneyana, e che, in alcuni film come *Bambi*, *La Spada nella Roccia* e *l'Apprendista Stregone*, esse incarnano ruoli negativi o disfattisti. Le figure paterna è pertanto confinata in personaggi di poco spessore psicologico, i quali, sebbene con diverse modalità, dimostrano una comune impossibilità di accedere all'incanto e all'armonia del contesto.

La tematica della morte è invece una sorta di taboo, e, nell'insieme alle produzioni direttamente supervisionate da Disney, la drammaticità di tale argomento fu affrontata in una sola occasione (*Bambi*, 1942).

Infine, come è evidente, anche la sessualità e la sensualità fisica sono rigorosamente escluse dalle novelle disneyane.

Complessivamente, la narrativa disneyana è retta da personaggi dalla psicologia ben definita, i quali, secondo Raffaelli, possono essere raggruppati in: buoni, cattivi, e personaggi di accompagnamento (i buffi), i quali possono essere suddivisi a loro volta a seconda della posizione morale che occupano all'interno del racconto.

I buoni sono caratterizzati dalla semplicità di spirito e sono animati da un desiderio/sogno/speranza verso un miglioramento o uno stato gioioso (che verrà puntualmente raggiunto nel finale).

Anche i cattivi ambiscono a qualcosa, ma sono molto più passionali: le loro azioni scaturiscono da un'idea fissa, da un'ossessione oppure, in molti casi, da una incondizionata e 'naturale' malvagità.

Le figure 'spalla' dei cattivi risultano invece meno pericolose, perché si tratta di personaggi dalla poca personalità e per lo più incapaci (e quindi buffi) di portare a compimento le loro intenzioni.

Infine, gli alleati-buffi sono quelli che presentano sempre qualche eccesso nel carattere (ma anche nell'aspetto fisico e nei movimenti) e perciò risultano psicologicamente meno proporzionati dei protagonisti buoni: troppo paurosi, troppo golosi, troppo sbadati, etc.; tuttavia, conseguono anch'essi una certa felicità.

Sia che si tratti di una tipologia o di un'altra, i personaggi disneyani non sono colti da dubbi interiori, non compiono riflessioni sui loro comportamenti e, soprattutto, le loro caratteristiche psicologiche si mantengono costanti dall'inizio alla fine del film. In altre parole, la visione disneyana non ammette

19 Sulla necessità/capacità degli Studios di continuare ciò che W.Disney aveva iniziato, si veda 'Waking Sleeping Beauty', 2009

sfumature psicologiche, né radicali ribaltamenti della personalità; viceversa, i personaggi aderiscono con coerenza sia al ruolo narrativo di ciascun film, che -e soprattutto- ad un ordinamento superiore, uno *schema* comune a tutte le opere.

E tale schematismo è talmente presente che, secondo Raffaelli, l'intera cinematografia disneyana può essere considerata come il *'manifesto di una filosofia che può essere proposta attraverso storie e personaggi diversi, in un caleidoscopio di situazioni nuove eppure già conosciute'*.²⁰

Raffaelli osserva infine che anche la matrice disneyana si rispecchia anche nella morfologia dei personaggi: ecco che allora la fisicità/plasticità dei protagonisti buoni diviene rotondeggiante, soffice, e rosea; mentre l'ossessività delle figure malvagie si traduce nella tensione, nella spigolosità, e nel livore dei corpi. Il buono assume quindi un aspetto piacevole e invitante; le sembianze dei cattivi provocano invece inquietudine e repulsione.

1.4 WALTER ELIAS DISNEY

Come anticipato, anche in questo breve excursus sull'animazione disneyana non possono prescindere da alcune notazioni bibliografiche sull'inventore di questo vasto mondo. Ciò non solo perché si tratta di una biografia densa di spunti e di aneddoti interessanti, ma perché in essa possiamo cogliere alcuni importanti nessi tra la figura di Walt Disney e la sua grande creazione.

Innanzitutto, vi sono significative corrispondenze tra il vissuto di Walter Elias Disney e il suo mondo immaginato, soprattutto a livello delle tematiche e dei personaggi. Secondariamente, cercheremo di inquadrare la personalità ed il pensiero di colui che ha guidato il materializzarsi di tale visione.

Se dalla prima indagine sarà possibile individuare i legami tra l'autore-Disney e i contenuti delle sue opere, la seconda ci restituirà la figura di produttore/comunicatore, e la ricerca del più largo successo di pubblico.

L'infanzia di Disney è stata segnata da un quadro familiare poco edificante, soprattutto per quanto riguarda la figura del padre. Va detto che si trattava di un uomo autoritario, poco realizzato e che tendeva a sfogare le proprie frustrazioni sui cinque figli è tale conflittualità spinse tre di loro (Walter compreso) ad andarsene di casa molto presto. La rigidità della figura paterna

contrastava con quella della madre, la quale aveva invece una personalità allegra e positiva, ed era, di fatto, il punto di riferimento della famiglia.

Nei trascorsi familiari di Disney si intravede così la contrapposizione tra due poli, ovvero la negazione della felicità e lo stimolo a compensare questa mancanza con la fantasia e con l'entusiasmo.

Emerge così un primo parallelismo con l'immaginario cartoon: come abbiamo visto in precedenza, le figure paterne sono messe in secondo piano anche nella dimensione animata, e qui assumono un ruolo severo, che si contrappone con l'esuberanza e l'allegria dei personaggi principali.

A fare da sfondo ai difficili anni della giovinezza vi erano i contesti rurali e provinciali del Midwest americano: Walter ed i suoi fratelli iniziarono a lavorare presto e tra le numerose mansioni svolte, contribuirono, per alcuni anni, anche alla gestione di una fattoria nel Missouri.

Nonostante le fatiche del lavoro agreste, fu questo per Disney un periodo memorabile e gioioso, e così molti autori collegano quest'esperienza ad alcune dominanti del suo cinema: la predilizione per le atmosfere bucoliche e naturali, la messa in scena degli animali (domestici e non), le umili origini di molti dei protagonisti.

Soprattutto, la vita del Disney 'pre-Hollywoodiano' permette di capire le origini di quel sentimento nostalgico -o velatura di romanticismo- che emergerà in tutte le sue più celebrate produzioni.²¹

Il cinema disneyano è infatti sempre proteso verso una dimensione perduta, all'evocazione di un'infanzia ricca di ispirazioni, innocente e armoniosa. Ed è facile capire che si tratta di una condizione ideale, perché, all'interno del mondo animato, lo stadio infantile viene depurato dalla brutalità e dalle ingiustizie della vita. Sono perciò in molti a sostenere che nelle opere disneyane vi è la manifestazione, o la ri-costruzione artificiale, di un contesto mancato e perciò anche fortemente desiderato.

*"All our dreams can come true...if we have the courage to pursue them."*²²

Nel passato del giovane Walt troviamo quindi l'origine dei principali *tòpos* delle sue creazioni, ma anche la spinta e la determinazione verso la propria

20 Ibid. p.98

21 In capolavori come *The Old Mill*, *Snow White*, *Bambi* o *Pinocchio*

22 Celeberrimo aforisma dello Zio Walt

e personale realizzazione; inizia così il lungo racconto di un mediocre cartoonist di Kansas City che riesce -con molto coraggio e tantissimo lavoro- ad affermarsi nell'olimpo di Hollywood, e proseguire oltre.

Le biografie ufficiali dipingono questa ascesa (coronata da 25 Academy Awards e da oltre una cinquantina di candidature) come un'autentica affermazione del *sogno americano*; ma a fianco della realizzazione di questo ideale, possiamo collegare il successo di Disney al suo vissuto, e considerarlo perciò anche come una forma di riscatto sul proprio passato.

Che Disney non mancasse di ambizioni né di desiderio di successo, era risaputo; e ciò si evince, oltre che alle varie testimonianze raccolte all'interno degli Studios, anche dal progressivo consolidarsi del Disney-personaggio, il quale comincia a comparire sullo schermo a partire dagli anni '50.²³

Inoltre, la spinta all'auto-affermazione è tale da spingere Disney anche oltre il medium animato, e così lo 'zio Walt' intraprende rivoluzionarie incursioni anche nel mondo del film live-action, nel documentario, nella divulgazione scientifica, nell'editoria, e nella nascente televisione. L'*opus* disneyana si completerà infine con la progettazione e la creazione dei grandi parchi tematici in Florida: un nuova forma di intrattenimento -immersiva ed esperienziale- nella quale 'solidificare' l'interezza del suo immaginario

Va sottolineato però, che il profitto non era il principale obiettivo di Disney e che anzi, il perseguimento della massima spettacolarità, portò più volte gli Studios a rischiare la bancarotta. Ciò che Disney persegue e raggiunge è invece il successo di massa, il riconoscimento presso il grande pubblico; e per ottenerlo, come abbiamo visto, re-inventa il cartone animato e lo innalza al rango dei grandi e popolari film di Hollywood.

L'arte di Disney non era destinata ad una ristretta *élite* culturale: viceversa, l'obiettivo di tutte le produzioni era quello di piacere alla più larga collettività.²⁴ Per Disney era cruciale poter condividere il proprio immaginario, perché in questo modo egli poteva renderlo 'vero' e universalmente valido. Di conseguenza, il raggiungimento del successo diviene un'imperativo di tutti i progetti intrapresi: maggiore è la quantità di persone con la quali condividere la propria visione, maggiormente questa è reale.

23 Soprattutto nell'introduzione dei documentari e nei programmi televisivi.

24 A questo proposito, è estremamente illuminante un dialogo tra Walt Disney e Igor Stravinskij, riportato dal celebre compositore in un articolo del Musical Digest. Cit Raffaelli p.66

Ricordandoci che il significato etimologico della parola comunicazione è quella di *condividere*, siamo possiamo cominciare a vedere la figura di Walt Disney come quella di un'*eccezionale comunicatore*.

Nella sezione 1.1 abbiamo sottolineato l'importanza della credibilità del segno animato, la quale è raggiunta da un lungo e meticoloso perfezionamento formale.

Va aggiunto che anche i temi e le strutture narrative passarono attraverso un'elaborazione analoga, anch'essa orientata alla chiarezza e all'universalità. Robin Allan, a tal proposito, mette in luce gli influssi della cultura popolare europea nel cinema Disney e ci racconta che si trattò di un processo di assorbimento e rielaborazione avvenuto su fiabe, racconti popolari, e materiale iconografico che lo stesso Disney aveva raccolto nel 1935, durante un viaggio nel vecchio continente.²⁵

Tali fonti sarebbero divenute poi le basi per i più acclamati lavori (7 dei primi 8 film sono basati infatti su fiabe e racconti europei); qui il riferimento alla letteratura e all'iconografia originali possono risultare sconosciuti, ma non lo sono la sensazione di familiarità e di 'vicinanza' che proviene dalle pellicole. Gli archetipi adottati dal fiabesco costituiscono più un'ispirazione: sono un ponte di collegamento tra l'immaginario collettivo e quello disneyano.

Disney mescola così le istanze della propria visione (l'ottimismo, la famiglia, la natura, etc.) con i significati originali (moralì, pedagogici, psicologici) delle fiabe, selezionando e combinando i punti di forza di entrambe. Il risultato è quello di una straordinaria alchimia, tra modernismo e tradizione.

Le note biografiche mettono in evidenza la grande capacità di Walt Disney di porsi dall'altra parte dello schermo, di sapersi immedesimare nel pubblico e di anticiparne così le reazioni. Le testimonianze di coloro i quali hanno lavorato a Burbank descrivono bene le fasi di supervisione sul processo creativo/ produttivo: sebbene alcuni ricordino Disney come uomo estremamente autoritario e difficile da soddisfare, nessuno manca di riconoscere la sua straordinaria bravura nel guidare l'esuberanza creativa degli Studios verso un'unica direzione: soddisfare pienamente il pubblico.

L'animazione per Disney non comporta la sola *espressione* e il virtuosismo in sé, ma implica anche la piena consapevolezza del destinatario (le masse, in primis) e quindi l'attenzione verso le sue aspettative, le sue capacità cognitive,

25 R. Allan 'European influences on early Disney feature film' in J.Pilling p.241

le sue risposte emotive, etc. L'opera disneyana è particolarmente centrata sulla ricezione, e ciò implica la presenza di strutture (semiotiche e semantiche) preposte per la piena condivisione -o comunicazione- dell'opera stessa, e tali strutture -nella riflessione di Raffaelli- sono così ben radicate nella cultura occidentale, da risultare familiari, quasi una parte di noi stessi: che ci piaccia o no.²⁶

Ostentare, semplificare, trasmettere sono quindi i pilastri della disneyanità, e, come abbiamo visto, tale approccio concerne sia i significati (temi, personaggi, narrativa) che i costituenti del linguaggio animato (diegesi, suono, componenti visive).

In Disney ogni cosa (un'azione, uno stato emotivo, il ruolo del personaggio nel racconto) risulta evidente, delimitata, certa; l'ignoto e l'ambiguo sono quasi del tutto assenti, così come sono pochi gli spazi concessi all'interpretazione.

L'animatore/storico John Canemaker ritiene che vedere un film Disney sia per il pubblico un'esperienza 'passiva', nella quale tutto viene spiegato.²⁷

E a tal proposito, Raffaelli compie un'ulteriore brillante riflessione, indicandoci i limiti di questo approccio basato sull'esagerazione dell'evidenza (visiva, narrativa, simbolica, etc.).

In *Fantasia* infatti, la volontà di Disney nel plasmare il film secondo il gusto del pubblico, portò all'eccessiva semplificazione dell'immaginario, falsando così sia l'identità delle opere sinfoniche che quella del suo stesso cinema.²⁸

Per Raffaelli, la depurazione del messaggio da elementi misteriosi, irrazionali o viscerali, abbinata all'introduzione di riferimenti (o stereotipi) alla cultura popolare, portarono alla costruzione di un'opera che non convinse né la critica né il grande pubblico.

Disney credeva che quest'ultimo, in quanto poco abituato al linguaggio astratto, non avrebbe facilmente accettato le sequenze iniziali curate da Oskar Fischinger, e per questa ragione chiese all'artista tedesco di armonizzare le colorazioni e di mettere in scena geometrie semplici.

Analogamente, anche l'analisi di O'Ray mette in luce la volontà di Disney nel mediare tra la propria visione (fondere musica e animazione in un grande spettacolare flusso) e il punto di vista dello spettatore (la necessità di mettere in scena elementi popolari e facilmente assimilabili). Ecco che allora il linguaggio

visivo per la sequenza della Pastorale prende spunto dalla pittura romantica e simbolista (nelle ambientazioni), così come dall'art-decò (nelle colorazioni) e dalla moda anni Cinquanta (nelle acconciature dei personaggi). Anche qui l'intenzione di Disney è quella di costruire un ponte per il pubblico, attraverso la mescolanza di riferimenti iconografici tra loro diversi ma ugualmente radicati nella cultura visiva popolare. Purtroppo è l'abbinamento di questo immaginario con il lirismo sinfonico di Beethoven che provoca le perplessità della critica -Kunst und Kitsch!²⁹

Se nel caso di *Fantasia* l'approccio di Disney rivela il suo limite (ovvero l'eccessiva semplificazione ed edulcorazione del messaggio artistico con il fine di renderlo idoneo al grande pubblico), all'interno della vasta filmografia disneyana, troviamo opere che, sebbene meno famose, esprimono pienamente la grande capacità dello 'zio Walt' di plasmare il medium animato per costruire una comunicazione chiara e scorrevole.

Ci riferiamo al film *Victory Through Air Power* del 1953, e ad un significativo insieme di documentari e di prodotti destinati agli show televisivi (iniziati nel 1950) e ai parchi tematici.³⁰ A questi film si affiancano inoltre alcune produzioni commissionate dal governo americano per l'educazione nelle scuole superiori e per l'addestramento di alcuni reparti militari (durante la seconda guerra mondiale).

Nel terzo capitolo approfondiremo questo particolare segmento produttivo nel quale Disney ci insegna che il linguaggio animato può semplificare la comprensione di argomenti complessi e può essere adattato ad un ampio ventaglio di contenuti (dalle esplorazioni spaziali alla coltivazione del mais, dalla geometria euclidea all'energia nucleare).

26 L. Raffaelli , p. 98

27 J. Canemaker 'Treasures of Disney Animation Art', 1982

28 Ibid. Raffaelli, p.110

29 R. Allan in J.Pilling p.251

30 *The Grain that Built an Emisphere*, 1943; *What is Disease? (The Unseen Enemy)* e *Cleanliness Brings Health*, 1945; *Planning for Good Eating*, 1946; *Donald in Mathmagic Land*, 1953; *Man and the Moon* e *Man in Space*, 1955; *Mars and Beyond* e *Our Friend the Atom* 1957

01. PARTE 2 IMMAGINI IN MOVIMENTO

Cosa è l'Animazione?

Se questa domanda fa riferimento alla *sostanza* del medium animato, ovvero ci si interroga su ciò che, all'interno di un'opera, prescinde i contenuti, le forme ed i significati, diviene necessario cercare le risposte tra le teorie dell'immagine, le quali implicitamente rimandano agli ambiti della psicologia cognitiva e della semiotica.

Si tratta di un'indagine -certamente difficoltosa- che va oltre le nostre effettive capacità di ricerca, ma che ci permette di raccogliere significative informazioni -non solo teoriche- per comprendere il linguaggio animato.

Prima di cominciare questo excursus, sono necessarie due premesse: una per delineare il percorso della nostra indagine, l'altra per mettere in evidenza i limiti (soprattutto di tipo bibliografico) che emergono da tale esplorazione.

Cominciamo da quest'ultima, e da una fondamentale constatazione: il corpus della letteratura di orientamento teorico e critico specificatamente legato all'Animazione è, se paragonato al quello del cinema dal vero, estremamente esiguo. Analogamente, anche la letteratura incentrata sulla rappresentazione bidimensionale (pittorica, grafica, fotografica, etc.) e quella legata alle arti plastiche, è molto più numerosa di quella dedicata al cartoon o all'animazione stop-motion. In altre parole, sebbene il linguaggio animato incorpori sia la pratiche della cinematografia che quelle delle tradizionali arti visive, esso non ha ricevuto, nel secolo scorso, le stesse attenzioni da parte di studiosi e accademici.

Ciò si traduce in un assottigliamento della bibliografia specifica, ma soprattutto, risulta che lo studio dell'immagine animata è 'orfano' di quel grande dibattito

(letterario, teorico e filosofico) che ha accompagnato, attraverso il Novecento, tutte le altre arti visive.¹

In altre parole, lo studio del medium animato risulta essere un campo relativamente poco esplorato, privato di quei punti di riferimento, consolidati e condivisi, che affiorano invece negli studi iconografici e cinematografici.

Sappiamo che ciò deriva di un problema di ordine culturale e che è legato al generale declassamento dell'Animazione ad un'arte inferiore e/o di poco spessore, la quale, essendo rivolta prevalentemente al pubblico giovanile, viene riconosciuta come una forma culturale 'di nicchia'.²

Negli ultimi venti anni però, sono venuti alla luce serie di importanti contributi di autori, gruppi di ricerca e teorici, i quali, oltre che contrapponendosi a questa diffusa imparzialità, si preoccupano di sancire la centralità del medium animato nella cultura visiva contemporanea. E ciò spesso avviene attraverso il confronto con le altre discipline. Pertanto, gli studi teorici nel campo dell'Animazione sono guidati dalla necessità di distinguere questo medium dagli altri, ma anche dall'importanza riscontrare affinità con gli altri ambiti della cultura visiva, con il fine di irrobustire le fondamenta della disciplina animata.

Detto diversamente, per conoscere e indagare il poliforme regno delle immagini in movimento, è necessario allargare il campo di ricerca e sconfinare nelle discipline limitrofe (cinema dal vero, pittura, scultura, musica, danza, grafica, etc.). Analogamente, e come vedremo più avanti, anche le posizioni teoriche tendono ad incorporare approcci adottati dai campi della semiotica, del cognitivismo e delle neuroscienze.³

Tale sconfinamento è avvenuto anche nel nostro caso, e vi è stato un'avvicinamento a testi che non affrontano direttamente il medium animato, ma dai quali possiamo recuperare alcune importanti risposte all'interrogativo di partenza.

1 A titolo di esempio si potrebbe menzionare l'assenza di esplicite osservazioni di Arnheim -importante teorico della Gestalt- in merito ai linguaggi animati in 'Film as Art' (1975) o la netta posizione di Kracauer -filosofo del cinema vicino alla Scuola di Francoforte- che considera l'animazione una 'falsa deviazione all'approccio cinematografico' da parte dell'artista-artigiano in Theory of Film (1960).

2 L'argomento è approfondito nella sezione introduttiva.

3 Qui si potrebbe aprire una parentesi su il colorato dibattito, che vede favorevoli e contrari sul relazionarsi con le altre discipline e ai diversi approcci teorici: se da un lato ciò contestualizza lo studio dell'animazione rispetto alle altre pratiche cinematografiche (N. Cholodenko, 2008), dall'altro vi è il sostanziale rischio di perdere di vista, generalizzando, le peculiarità del medium animato. (A. Darley, 2007)

La seconda premessa a quest'indagine sull'immagine animata serve per delineare le coordinate del nostro ragionamento: l'esplorazione avverrà lungo un'asse ai cui estremi troviamo l'immagine studiata ad un *livello ottico-percettivo* e quella intesa a *livello mentale-cognitivo*. Da un lato quindi lo stimolo visivo, dall'altro i processi di significazione.

Si tratta di una posizione - quella di una lettura 'a livelli' di questo vastissimo argomento- vicina alla concezione proposta da Erwin Panowsky, nella quale la il processo di significazione delle immagini viene diviso in tre stadi (livello pre-iconografico, iconografico e iconologico). Per Panowsky la lettura di un'immagine implica sempre: il riconoscimento di un referente attraverso determinate configurazioni di forme, colori, pattern, etc.; l'attribuzione di un secondo significato rispetto a determinati motivi artistici, temi o concetti; e infine la realizzazione del valore simbolico e del contesto storico-culturale al quale appartiene l'immagine.⁴

Secondo Panowsky le riflessioni nel campo dell'iconografia/iconologia devono perciò essere diversificate in altrettante direzioni: in questo modo è possibile comprendere il processo di percezione/significazione delle immagini.

Analogamente, nel compiere una brillante rassegna delle principali posizioni sul linguaggio visivo espresse durante il Novecento, C. Branzaglia ordina la moltitudine di modelli teorici/riflessioni/approcci su di un'asse ai cui estremi troviamo coloro che colgono nell'immagine implicazioni soprattutto di ordine sensoriale ed estetico (l'approccio della Gestalt, le teorie del Colore, gli studi fisionomici di Gombrich), e dall'altra gli studiosi che si concentrano sugli aspetti di tipo cognitivo, di codice e generalmente di ordine culturale (le posizioni di Moles, Massironi, Anceschi, Panowsky, ma anche Peirce e Jakobson).⁵ Il merito di questo approccio è proprio quello di armonizzare i diversi punti di vista, favorendo così una comprensione pluralistica dell'immagine.

Sebbene ciò non porti a 'certezze assolute' sulla natura dell'*éikón*, il lavoro di Branzaglia evita sproporzioni tra coloro che intendono l'immagine come un oggetto che si auto-esprime, e coloro la considerano come un mezzo per la significazione (o Representamen).

Anche nell'analisi del segno animato -o perlomeno di quello cinetico- diviene per noi importante ordinare i punti di vista, e procedere per gradi: dapprima nel campo della percezione visiva, poi attraverso la grammatica e le strutture

sintattiche, arrivando infine agli approcci semiotici, ovvero le riflessioni maggiormente *epistemiche*.

Si tratta di una chiave per ordinare e chiarire una bibliografia eterogenea, la cui diversità deriva proprio dalla intrinseca complessità del medium animato, e dalla conseguente necessità, da parte di studiosi e teorici, di affrontarlo 'per parti'.

Come vedremo, nel linguaggio animato i fenomeni della visione e della cognizione sono particolarmente intrecciati e sovrapposti, e ciò rende questo medium unico e peculiare, ma anche difficile da sviscerare. Per questa ragione pensiamo sia opportuno condurre un'approccio graduale (dall'occhio al significato), confidando che questo metodo ci permetta di districare -almeno parzialmente- l'ontologia dell'immagine in movimento.

1.5 PERCEZIONI

*The retinal image is seldom an arrested image in life. Accordingly, we ought treat the motion picture as the basic form of depiction and the painting or photograph as a special form of it [...] Moviemakers are closer to life than picture makers.*⁶

Il moto degli oggetti è un fenomeno fisico, e la percezione del movimento è un fenomeno ottico.

Il sistema visivo (qui da intendersi come l'apparato oculare, il nervo ottico e le zone cerebrali preposte alla decodifica degli stimoli neurali) pone l'essere umano nelle condizioni di interpretare, reagire e interagire con l'ambiente circostante. Il senso della vista è un attributo sicuramente naturale, frutto di migliaia di anni di evoluzione, e per questa ragione, tale sofisticato insieme di processi biologici e psicologici, deve comportarsi secondo criteri *ecologici*. Questo è -in maniera estremamente sintetica- uno dei principali concetti alla base degli studi condotti da James J. Gibson nel campo della percezione visiva. Per lo psicologo americano, i processi cognitivi (legati sulla vista) sono infatti governati da leggi naturali e da meccanismi percettivi. Si tratta di fenomeni e processi psicologici che sono studiati in maniera sperimentale, e quindi hanno un vero e proprio valore propriamente scientifico.⁷

4 E. Panowsky 'Studi di iconologia. I temi umanistici nell'arte del Rinascimento, 1975

5 C. Branzaglia 'Comunicare con le Immagini', 2003

6 J.Gibson in J.D. Anderson in 'The Movie Image Theory: Ecological Considerations', p.224

7 E questa posizione contrasta con il pensiero di Metz, teorico del Cinema, a sua volta collegabile alla concezione semiotica di Peirce

Un secondo importante aspetto dell'apparato teorico di Gibson è l'idea che il sistema visivo si trovi sempre in uno stato dinamico, poiché esso è normalmente e costantemente investito da un flusso di stimoli sempre diversi.

Per questa ragione, il *movimento* (una variazione nel campo visivo derivante dal moto degli oggetti, ma causata anche da quello corporeo e quello ottico) è per Gibson un elemento centrale sia nei modelli teorici, che nelle verifiche sperimentali.⁸

L'analisi sul lavoro di Gibson è necessaria al fine di inquadrare la base teorica e metodologica di alcuni approcci analoghi, più recenti, che sono stati specificatamente indirizzati all'ambito dell'immagine in movimento. Più precisamente, ci riferiamo soprattutto agli studi compiuti da J.D. Anderson, J.K. Hodgins e S.Rogers, i quali, sebbene indirizzati verso fenomeni specifici e diversi tra loro (la percezione della profondità, il ruolo sonoro, l'informazione nelle espressioni facciali, etc.), sono accomunati dall'*approccio ecologico* indicato da Gibson.

Sebbene i linguaggi animati non siano espressamente menzionati in queste riflessioni, abbiamo isolato alcuni argomenti che sono pertinenti al nostro campo di indagine: spazio, movimento, suono, diegesi

1.6 SPAZIO

Dal momento che il sistema visivo si è sviluppato per permettere la percezione e la relazione con lo spazio circostante, uno dei principali campi di indagine delle *teorie ecologiche* è la ricerca di differenze e affinità tra la visione del mondo reale (tridimensionale) e l'osservazione di un'immagine (bidimensionale), sia essa disegnata, fotografata o generata al computer.

Naturalmente, è impossibile dubitare della sensazione di irrealtà che accompagna la visione di qualunque film, ma è anche innegabile che questa esperienza risulti anche credibile e coinvolgente, capace di indurre il pubblico alla partecipazione (emotiva e cognitiva).

Per il teorico cognitivista non è importante capire se l'immagine filmica sia reale o illusoria al fine di decretarne l'ontologia; nell'intenzione di formulare

modelli scientifici prima che interpretativi, egli cerca invece di identificare quali sono gli elementi (biologici e percettivi) che conducono verso l'una o l'altra consapevolezza.

Per capire questo tipo approccio è indispensabile appropriarsi del concetto del *optical array* o *immagine retinica*, ovvero il sedimentarsi, all'interno del nostro organo oculare, della luce proveniente dal mondo esterno. Sappiamo infatti che le radiazioni luminose, le quali provengono dalle superfici degli oggetti, attraversano la lente del cristallino, il quale le converge verso sulla superficie della retina; qui la luce stimola milioni di cellule, chiamate fotorecettori, all'interno delle quali avviene la fototrasduzione, ovvero il processo attraverso il quale il segnale luminoso viene convertito in segnale nervoso. L'impulso nervoso raggiunge infine cervello e viene quindi decodificato: a questo punto inizia il vero e proprio processo cognitivo, e viene a formarsi la coscienza di ciò che vediamo.

Pertanto, la nostra mente non 'vede' direttamente il mondo fisico, ma piuttosto l'impronta che esso lascia sulla membrana retinica: una sensibile matrice neurale, la quale, a seconda della luce ricevuta, si configura in aree geometriche e *pattern*.

In altre parole, la tridimensionalità degli oggetti che stanno attorno a noi è sistematicamente filtrata e trasformata in una (doppia) 'immagine' bidimensionale, e per via di questo fenomeno, lo studio dell'arte cinematografica può essere affrontato con gli stessi strumenti (conoscitivi, sperimentali, teorici) usati nell'ambito della psicologia cognitiva: *we encounter visual arrays of motion picture as we encounter the visual arrays of the world. We perceive them as we perceive natural arrays. We have no capacity to do otherwise.*⁹

Chiarito questo concetto chiave, proprio dell'approccio ecologico, diviene possibile apprezzare i contributi di Cutting e Rogers¹⁰, i quali indagano le differenze tra la percezione dal vero e la percezione delle immagini in movimento.

Con estrema sintesi, vediamo quali sono i principali punti di questi due studi.

8 E tale approccio prende le distanze da quello della Psicologia della Gestalt, il cui campo di ricerca era legato soprattutto alle immagini statiche e ai processi detti di 'fissazione'.

9 Ibid. p.65

10 Ibid. 'Perceiving Scenes in Film and in the Real World' p.9 e Through Alice's Glass: the Creation and Perception of Other Worlds in Movies, Pictures and Virtual Reality p.217

Sebbene gli schermi e le superfici di proiezione siano evidentemente piatti, possiamo ugualmente percepire una certa tridimensionalità delle immagini. Tale fenomeno dipende da una serie di particolari configurazioni retiniche, chiamate *depth cues* o *indicatori della profondità*.

Si tratta di una serie di fenomeni ottici che sono legati sia alla fisicità dell'ambiente reale (height of visual field, occlusion, aerial perspective, realtive size, realtive density, motion perspective), che alla biologia oculare (accomodation, convergence, binocular disparity) e che sono alcuni tra i 'codici' che l'occhio usa per trasmettere alla mente le informazioni sulla spazialità di ciò che vediamo.¹¹

Allo stesso tempo, Cutting ci spiega che alcune fra queste istanze erano state comprese sin dal Rinascimento e così applicate nella pittura di tele e affreschi. Successivamente, con l'avvento della fotografia e della cinematografia, diviene possibile il confronto -ancora del tutto artistico- con quei fenomeni legati al moto degli oggetti e/o del punto di vista.

Le proprietà degli indicatori della profondità verranno riprese nelle prossime pagine, ma è qui importante sottolineare che due fra i *depth cues* precedentemente incontrati, non possono essere ricreati artificialmente se non attraverso alcuni specifici apparati per la visione stereoscopica: la *convergenza* dei due assi foveali e il fenomeno della *disparità binoculare*. Si tratta due fenomeni ottici che sono cruciali per il conseguimento dell'illusione/ sensazione della profondità, e che Rogers identifica come quei fattori la cui assenza determina l'innaturalità dell'esperienza cinematografica.¹²

In altre parole, le immagini non hanno la facoltà di veicolare alcune informazioni che invece appartengono alla visione del reale, e tale omissione contrasta o disturba la percezione di quegli elementi (prospettiva, parallasse, occlusione, etc.) che indicano invece la profondità delle scene.¹³

Secondo Rogers e gli esponenti del *echological approach*, l'esperienza cinematografica è un continuo passaggio tra la percezione della spazialità interna alle immagini, e quella relativa alla superficie dello schermo. Più precisamente, ciò che si riscontra a livello retinico, è la sovrapposizione tra due

11 Ibid. pp.11-16

12 Le tecnologie stereoscopiche e il progressivo abbattimento degli 'ostacoli tecnologici' verso l'emulazione della visione binoculare costituiscono un argomento di importante attualità, ma troppo specifico per essere affrontato in questo spazio. Verrà comunque ripreso nel II capitolo, all'interno del discorso sulle tecniche e sulle tecnologie.

13 Ibid. pp. 220-223

blocchi di informazioni, i quali, sebbene diversi, sono entrambi 'otticamente validi'.

Inoltre, il fenomeno di una doppia e alternata configurazione dell'*optical array*, sembra essere maggiore nelle immagini statiche, poiché la fissità delle informazioni visive favorisce la percezione della superficie/contenitore.

1.7 MOVIMENTO

Prima di introdurre gli studi e gli esperimenti rivolti alla percezione del movimento, è opportuno specificare alcune ulteriori nozioni relative alla biologia oculare.

Abbiamo visto che la membrana retinica (la quale ha una forma circolare) è costituita da una fitta matrice di cellule che reagiscono alla luce. È importante aggiungere che il tessuto della retina è costituito da due distinti tipi di fotorecettori: i coni, che sono maggiormente presenti nella parte centrale della retina (chiamata *fovea*), e i bastoncelli, i quali occupano la parte periferica (detta *macula*). Le aree retiniche assolvono funzioni molto diverse: l'area di visione foveale è la più ridotta e permette una visione nitida, cromatica e ricca di dettaglio; l'area periferica offre un campo visivo più esteso, meno preciso ma, in virtù di un'alta sensibilità alle variazioni luminose, in grado di cogliere il movimento.

Come abbiamo accennato in precedenza, la percezione del movimento deriva, secondo l'approccio ecologico, nella relazione tra gli eventi del mondo reali e il conseguente il disturbo (o la trasformazione) degli *optical arrays*. Se agli eventi del mondo fisico si sostituiscono sequenze di immagini, e se queste si susseguono con una sufficiente frequenza (dai 20 ai 30 fotogrammi al secondo), le perturbazioni sul campo retinico risultano del tutto analoghe alla visione della realtà. Anche il teorico Christian Metz, le cui posizioni semiotiche risultano molto lontane dalla chiave di lettura ecologica, considera il movimento come un'importante segno (o indice) del reale all'interno del medium artificiale: *it is movement (one of the greatest differences, doubtless the greatest between still photography and the movies) that produces a strong impression of reality [...] Because movement is never material but is always visual: to reproduce its appearance is to duplicate its reality.*¹⁴

Il movimento risulta quindi centrale sia nello studio delle esperienze ordinarie -ricordiamoci di Gibson-, che in quello della dimensione filmica, e ciò diviene

14 Cit. in Anderson p.49, from C.Metz 'Film Language: A Semiotics of the Cinema', 1974

il punto di partenza per una serie di esperimenti, i quali cercano di verificare se il moto percepito può recare, in maniera implicita, qualche istanza di significato. In altre parole, l'approccio ecologico si interroga sui nessi tra le proprietà dinamiche dell'immagine retinica e la cognizione di determinati attributi.

Vengono perciò condotti degli esperimenti sul il riconoscimento della figura umana in movimento; i modelli di indagine consistono essenzialmente nella visualizzazione di figure molto semplici, e il campionamento delle reazioni di decine di spettatori.

Sebbene le immagini utilizzate non sono fotorealistiche e risultano private degli indicatori della profondità (si tratta di punti, linee e/o superfici su sfondo nero), gli spettatori sono in grado di percepire con esattezza alcuni attributi, quali: il tipo di soggetto, il sesso, e, nei casi di simulazioni di movimenti facciali, l'identità e l'espressività.^{15 16}

Complessivamente, gli esiti di queste ricerche dimostrano che il movimento è da considerarsi come un vero e proprio *segno*, ovvero una componente visiva in grado di produrre, attraverso codici che sono già impliciti al sistema percettivo umano, precisi significati. Inoltre, tali esplorazioni rivelano che la percezione del moto può avvenire anche con una quantità minima di informazioni visive; per contro, l'efficacia percettiva e cognitiva sembra invece dipendere dalla *qualità* del moto delle immagini.

A tal proposito, ma senza entrare troppo nel merito dei vari apparati sperimentali, va detto che la riconoscibilità dei soggetti (azioni, espressioni, fisionomia, etc.) dipende molto dal tipo di simulazione impiegata. I risultati più certi sono stati infatti ottenuti dai modelli sperimentali basati sulle tecniche di *motion capture*¹⁷ (ovvero la duplicazione di movimenti reali), e attraverso le rappresentazioni più essenziali (ovvero le figure composte da soli punti) Ciò -a nostro parere- enfatizza ulteriormente l'*invisibilità* del movimento rispetto a quella parte dell'apparato ottico (la fovea e il suo sistema di connessioni neurali) che invece è specializzata nella registrazione e nella cognizione di forme, colori e dettagli; e diviene così spontaneo collegare questa riflessione con il pensiero di Normann McLaren, il quale ci insegna che l'animazione non è fatta di disegni o oggetti, ma da 'quel qualcosa' che sta tra un fotogramma e

l'altro. Anche Anderson coglie i nessi con il mondo del Cinema, e, nel merito nella ricerca condotta sulla percezione dei movimenti corporei, arriva alla conclusione che: *what filmmakers have know for a long time is confirmed: with regard to realism, more information is sometimes less. The dot figure is the lighting case: no elaboration can improve the human motion it specifies.*¹⁸

1.8 SUONO

Nell'introduzione di questo testo, abbiamo specificato che la mancanza del background conoscitivo necessario allo studio della dimensione sonora, ci costringe a trascurare questo argomento. Tuttavia, pensiamo che sia importante concedergli il quanto è possibile, affinché risulti chiaro che il suono è una *componente fondamentale* di tutte le arti cinematografiche. Pertanto, questa breve digressione sui fenomeni percettivi aurali, ci serve soprattutto per rimarcare, anche in una prospettiva scientifica, l'importanza del sonoro.

È importante sapere che il processo uditivo risulta più rapido della visione foveale, e pertanto la percezione del suono anticipa la cognizione visiva; le neuroscienze hanno messo in chiaro che, quando siamo in presenza di eventi acustici, l'udito guida la visione foveale.

Inoltre, la percezione degli oggetti attraverso le sole stimolazioni sonore artificiali risulta credibile, sorprendentemente precisa, e carica di informazioni dinamiche. Le prove sperimentali dimostrano che anche attraverso la riproduzione artificiale del sonoro, l'apparato auditivo ci permette di 'indovinare' la grandezza e la forma degli oggetti, così come, nel caso delle simulazioni fatte con il suono dei passi umani, diviene possibile capire se si tratta di un uomo o una donna, la taglia e la direzione della camminata.¹⁹

Il ricercatore, teorico e pluripremiato *sound editor* Walter Murch, propone un modello teorico con il quale identifica i tre principali costituenti del sonoro cinematografico: la voce, i rumori ambientali, e la musica. Murch dispone tali istanze lungo una scala (analoga a quella cromatica) ai cui estremi vi sono *encoded sounds* (il linguaggio) e *embodied sounds* (la musica); egli contrappone quei suoni che producono significati attraverso di codici condivisi con il

15 Joseph D. Anderson 'Perceiving the Human Motion in Syntetized Images', ibid. pp. 64/65

16 Karen Lander e Viki Bruce 'Facial Motion as Cue to Identity', ibid. pp 135/141

17 Approfondiremo la tecnica del motion-capture nel corso del secondo capitolo

18 Ibid. p. 66

19 Claudia Carrello, Jeffrey B. Wagman, Michael T. Turvey in 'Acoustic Specifications of Object Properties', ibid. P.79

pubblico, a quelli in il significato è implicito e direttamente comprensibile (la musica come linguaggio universale).

La parte centrale del modello è invece occupata dai suoni ambientali o *sound effects*, ovvero quegli stimoli aurali che possono assumere, a seconda delle circostanze, sia ruoli di codice che di indice. Ad esempio, gli spari, lo sbattere delle porte o i rumori ritmici, possono funzionare come una forma di linguaggio, e trasmettere significati narrativi di senso compiuto; allo stesso modo, alcuni suoni (tra i quali i rumori atmosferici e l'acustica delle stanze) possono agire come un accompagnamento il quale, attraversando e raccordando più scene, permette di connotare un particolare momento del film.

Gli studi sperimentali di Murch sviscerano infine anche i limiti dell'apparato uditivo. Come è facile intuire, la presenza di troppi stimoli simultanei compromette il riconoscimento (parziale o totale), di alcune parti della traccia sonora. Murch analizza questo fenomeno e fissa a cinque il numero massimo dei segnali che possono essere percepiti e riconosciuti; inoltre rileva che possiamo processare solo circa 2 / 2,5 suoni appartenenti alla medesima area dello spettro sonoro. Ad esempio, è possibile distinguere e comprendere due voci in simultanea, ma ciò non accade quando vi sono tre sorgenti.^{20 21}

Lo studio della componente rivela ulteriori complessità, soprattutto quando tali fenomeni percettivi vanno contestualizzati alle varie tecnologie audio; tuttavia, nell'economia di questa nostra riflessione, il dato principale è emerso: il sonoro rafforza l'immagine perché ne attenua la finzionalità, e, soprattutto, esso assolve vere e proprie funzioni cognitive, semantiche e quindi narrative. *We do not see and hear a film, we hear/see it.*²²

1.9 FLUSSO VISIVO

In quest'ultima digressione nel campo della 'visione ecologica', prenderemo in esame il montaggio: un attributo di primaria importanza e alla base di tutte le forme audiovisive.

Gli artefatti cinematografici e televisivi, sono cadenzati, per il 95% dalla tecnica del *direct cut*, ovvero il passaggio immediato da una sequenza

all'altra.²³ Si tratta di un cambiamento di immagine improvviso, che contrasta chiaramente con la percezione/cognizione del mondo ordinario; nel mondo reale, le trasformazioni nel campo visivo si susseguono con continuità e in maniera progressiva. L'assimilazione del film avviene invece 'a scaglioni', con evidente innaturalità.

Tuttavia, sebbene manifestamente artificiale, il linguaggio filmico risulta otticamente accettabile, e in alcuni casi, straordinariamente fluido. Come è possibile? Esistono dei nessi tra i processi della visione e i tagli e le assolvenze che legano una scena all'altra?

La prima risposta sorta a questo interrogativo proviene dal regista John Hutson, il quale osserva che molti degli espedienti usati nel montaggio, fanno già parte del bagaglio delle esperienze fisiologiche e psicologiche dell'essere umano: *move your eyes, quickly, from an object on one side of the room to an object to the other side. In a film you would use a cut [...] In moving you head form on side to the other, you briefly closed your eyes!*²⁴

Le intuizioni di Hutson, le quali risalgono agli anni sessanta, trovano conferma in una serie di studi in questa direzione (anni '80), i quali mettono in evidenza due particolari fenomeni percettivi: il battito delle ciglia (*blink*) e i movimenti oculari (*saccade*). Si tratta di due processi di tipo muscolare ma connessi a particolari trasformazioni neurali, e, secondo James E. Cuttings, qui possiamo cogliere i nessi ecologici tra i processi della visione e il montaggio cinematografico.

Il movimento cigliare provoca una brevissimo abbassamento della luce che arriva alla retina, causando una discontinuità temporale della durata di 200 millisecondi.

Analogamente, anche la saccade, ovvero la veloce rotazione del bulbo oculare e la variazione dell'asse foveale, causano un'interruzione della visione, ma tale fenomeno si verifica molto più frequentemente (ogni 3/4 secondi). I movimenti oculari sono molto rapidi (la loro durata è compreso tra i 20 e 90 ms) e la loro ampiezza arriva a coprire un raggio a 20°.

Ulteriori studi hanno messo in evidenza che durante il movimento del bulbo, il flusso delle informazioni visive si interrompe. Si tratta di fenomeno di tipo neurale, denominato *saccade suppression*, che avviene contemporaneamente

20 Munch Articles, lectures and interviews in filmsound.org

21 Charles Eidvik 'Backgrounds Tracks in Recent Cinema' Ibid. pp.72 -74

22 Walter Munch, 'Stretching Sound to Help the Mind See', 2000

23 J.E.Cuttings, Ibid. p.22

24 Ibid. pp. 18/19

alla saccade e tale blocco del flusso visivo, impedisce che la retina registri un'immagine mossa e sfocata (e quindi inadatta a veicolare informazioni).

Inoltre, è stato osservato che la sospensione del flusso visivo anticipa, di circa 10 ms, la contrazione muscolare; analogamente, finito il movimento del bulbo, sono necessari circa 100ms prima del ritorno della vista. Quest'ultimo tipo di soppressione, chiamato *metaccontrast masking*, si verifica anche nella percezione del film: il taglio tra una sequenza e l'altra comporta sempre un breve momento di non-visione

Per tale ragione, osserva Cuttings, i tagli 'troppo stretti' (cioè quelli che durano meno di due secondi) sono sempre disturbanti, poiché essi causano un susseguirsi di innaturali e affaticanti momenti di cecità.

L'analisi di Cuttings ci spiega infine che 'lo stacco' è otticamente accettabile solo quando le immagini sono sufficientemente diverse tra loro: la naturale condizione del vedere implica sempre un flusso di impronte retiniche molto diverse, perché diversi sono gli elementi 'inquadrati' tra una saccade e l'altra (sfondi, oggetti, dettagli, luminosità, textures, etc...).²⁵

La conclusione di Cuttings è quella che la *discontinuità del flusso visivo* è per noi una condizione naturale, ecologicamente valida e (sebbene i capovolgimenti di visuale, i primi piani improvvisi, gli sbalzi di luce, etc.) anche l'assimilazione dei film può avvenire con altrettanta spontaneità.

Come è evidente, l'accostamento tra immagini diverse produce soprattutto effetti di senso: narrativo, logico, ritmico ed espressivo; per questa ragione, l'indagine dei fenomeni ottici e dei meccanismi percettivi non consente di spiegare quelli che sono soprattutto processi di ordine mentale e cognitivo. E pertanto, le riflessioni ecologiche nel ambito del montaggio si fermano quindi qui.

D'altro canto, è importante ricordare che mentre il movimento delle immagini è implicitamente collegato all'invenzione delle tecnologie di ripresa e di riproduzione (apparse alla fine dell'Ottocento), le pratiche del montaggio si sviluppano in un secondo momento, durante gli anni Venti, dando inizio ad un lungo corso di sperimentazioni ed innovazioni.²⁶ In altri termini, dobbiamo

²⁵ Cuttings aggiunge che, quando le immagini sono tra loro molto simili, il nostro apparato visivo tende a processarle in maniera unitaria, e la differenza tra l'una e l'altra viene così percepita come un movimento: è la condizione del beta movement, ovvero il principio ottico alla base di tutte le tipologie di immagini in movimento.

²⁶ Lev Kuleshov fu il primo a dimostrare che il significato che emerge da un'immagine è variabile e relativo alle immagini precedenti e seguenti.

soprattutto considerare il montaggio come una forma di *codice*, nel quale le regole logiche e grammaticali sono relative al contenuto, ma anche al genere, al tipo di pubblico, al contesto storico, etc.

1.10 L'IMMAGINE ANIMATA

Come abbiamo potuto osservare, l'approccio 'ecologico' alle immagini in movimento è purtroppo privo di espliciti riferimenti alla sfera dell'Animazione. Tuttavia, gli argomenti precedentemente affrontati ci sembrano comunque pertinenti all'oggetto della nostra ricerca.

Il sonoro ed il montaggio sono attributi impliciti anche al Cinema d'Animazione, e, come vedremo meglio nel secondo capitolo, rivestono un'importante -e talvolta cruciale- ruolo all'interno del linguaggio animato.

Il sonoro, ad esempio, è un elemento fondamentale per 'dare vita' a disegni, pupazzi, e modelli 3D: all'interno di un contesto interamente artificiale, la componente sonora (intesa come le voci e gli effetti) è l'unica ad essere percepita come 'reale'.

Soprattutto, le fonti consultate ci sembrano confermare ciò che gli animatori avevano già compreso da tempo: il movimento dell'immagine è una componente visiva *per se*, presente ma non strettamente legata ai segni. Le teorie ecologiche ci dicono che la percezione del dinamismo (visione periferica) e la percezione della forma (visione foveale) sono due fenomeni diversi e complementari: il flusso visivo (sia quello proveniente dal mondo reale, che da quello cinematografico, e da quello animato) è dato dalla copresenza dei due fenomeni.

Per questa ragione anche segni semplicissimi ma ben animati possono portare alla percezione di attributi fisici: peso o leggerezza, flessibilità o rigidità, fluidità o discontinuità, etc.²⁷

Infine, anche le indagini sulla percezione dello spazio possono aiutarci a chiarire il 'funzionamento' del medium animato, ma, in questo caso, l'estrapolazione è meno immediata.

Ciò perché a differenza dell'immagine ripresa, il segno animato può offrire uno spettro estremamente variabile degli indicatori di profondità, e tale diversità dipende in larga misura dalle tecniche impiegate.

²⁷ Tra i numerosi casi di questo tipo, il più esemplare è forse Sysiphus (Marcell Jankovics, 1974),

Come è evidente, il cartone animato offre immagini molto poco profonde, e cui tra le tecniche tradizionali, solamente quelle dell'*object animation* e della *pixillation* potevano consentire una profondità analoga al film dal vero, seppur con alcune evidenti limitazioni (campi stretti, poco parallasse e l'impossibilità di ricreare la profondità atmosferica). Da quasi venti anni però, le tecniche di animazione digitale hanno reso possibile la creazione dell'intero insieme dei *depth cues*, e tali avanzamenti fanno sì che, nei casi dell'animazione 3D e nell'intero filone dei *visual effects*, la percezione dello spazio implichi tutti i fenomeni ottici precedentemente incontrati.

La diversità nell'aspetto visivo è un argomento cruciale nella comprensione dell'Animazione: da un lato, l'estrema varietà di segni e degli stili dona a questa disciplina una straordinaria ricchezza, dall'altro ciò ne complica lo studio, la divide per comparti, relativizza i giudizi estetici, rende difficili le comparazioni.

Nel corso di questa ricerca avremo modo di esplorare le tecniche e i linguaggi, mettendo in rilievo l'enorme cambiamento conseguente alla diffusione/specializzazione dagli strumenti digitali (una trasformazione ha introdotto nuovi codici visivi e reso possibile l'ibridazione di quelli già esistenti).

A questo proposito -e in conclusione- vale la pena qui di accennare la teoria delle visioni di David Marr, perché presenta un interessante parallelismo con l'insieme dei diversi linguaggi animati.

Per Marr, psicologo e neuroscienziato impegnato nel campo della visione artificiale, il processo visivo è diviso in tre livelli di elaborazione dell'informazione ottica: livello 2D o *primal sketch*, livello 2.5D e modello tridimensionale.

Quando percepiamo un oggetto o un ambiente, il nostro sistema visivo comincia ad elaborare le informazioni primarie, ovvero la registrazione di cambi nella intensità luminosa e il contrasto (i contorni dell'oggetto). Secondariamente, avviene l'elaborazione 'approssimativa' dello spazio, il posizionamento degli oggetti rispetto al punto di vista e gli eventuali movimenti nella scena; nella seconda fase avviene inoltre anche il riconoscimento delle textures e dei chiaroscuri. Infine, nella terzo livello, si forma l'immagine 'mentale' dell'oggetto, ovvero ne viene percepita la tridimensionalità in un sistema di coordinate indipendenti dall'osservatore.

Questo modello, sviluppato durante gli anni Settanta, è alla base di numerosi algoritmi per la visione computazionale e non è mai stato applicato ai

linguaggi animati.²⁸ Tuttavia, la struttura proposta da Marr coincide con un'analoga tripartizione che divide il territorio dell'arte animata: si tratta di categorie tecnico/morfologiche, le quali sono ugualmente nominate 2D, 2.5D e 3D. Al di là delle coincidenze verbali, il modello della visione di Marr ci sembra interessante perché, nel descrivere il processo di trasformazione dell'immagine retinica-piatta- in un'immagine mentale-volumetrica, riesce a circoscrivere l'estrema varietà dei linguaggi animati: l'Animazione include infatti sia rappresentazioni di tipo schematico che quelle di elevata complessità iconografica, e inoltre, differenziandosi qui sia dal cinema 'dal vero' che dal disegno, presenta un'area 'di mezzo', la quale è costituita da un'infinito spettro di combinazioni fra i due estremi.

Nelle prossime pagine torneremo su questa questione e approfondiremo la principale peculiarità del medium animato: un sostanziale *poliformismo*, il quale incorpora tutte (o quasi) le modalità di rappresentazione e che rende questa forma filmica tanto straordinaria quanto 'sfuggibile'.

28 D.Marr 'A computational investigation into the human representation and processing of visual information', 1982, pp.31-39

01. PARTE 3

DALLA PRATICA ALLA TEORIA

It is important, however, that ambitious movie makers first learn the rules before breaking them. [...] Learn to know your audience. Place yourself in the viewer's position.¹

Nella precedente sezione ci siamo occupati di indagare l'audiovisivo a partire dalla sua sostanza. Come funzionano le immagini? In che modo le percepiamo? Quali sono le dinamiche della significazione?

Gli studi cognitivisti ci hanno offerto alcune risposte ma è facile rendersi conto che questo approccio, benché propriamente scientifico, spesso conduce alla conferma di ciò che già era noto, da parecchi anni, ad animatori e registi. La verifica sperimentale condotta da Anderson, ad esempio, rispecchia parte del sapere maturato presso i Disney Studios già dagli anni Trenta: il movimento incorpora sempre una grande quantità di informazioni (peso, espressività, carattere, etc.) e la sua percezione 'prescinde' dalla sua rappresentazione. Nella prima parte di questo Capitolo, abbiamo visto che il 'realismo' disneyano si basa proprio su questo principio: si tratta di un'animazione che scrupolosamente replica, sovverte o ricombina le leggi del mondo ordinario, e che per questo riesce a coinvolgere il pubblico attraverso un gioco percettivo/cognitivo che Walt Disney chiamava *the plausible impossible*.²

1 Joseph V. Mascelli 'The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques', 1965 p.8.

2 *The Plausible Impossible* è anche un episodio di Disneyland del 1956, nel quale Disney svela al pubblico parte dei suoi artifici.

1.11 SAPERI e MAESTRI

Nell'affrontare gli approcci teorici all'Animazione, più di una volta ci è sorto il dubbio che la *pratica* (e con essa la ricerca, la sperimentazione e l'invenzione) fosse il punto privilegiato per osservare e comprendere il nostro soggetto di ricerca. Chi meglio del maestro/esperto può infatti fare luce sulle proprietà dell'immagine animata?

Si prenda ad esempio *The Illusion of Life* di Ollie Johnston e Frank Thomas: questo testo cristallizza il sapere di due tra gli artisti più capaci e competenti degli Disney Studios e può essere considerato una vera e propria pietra miliare sia per i novizi che per gli esperti.³

Nello stesso filone della manualistica, ma con maggiore enfasi sugli aspetti tecnici, troviamo *The Animation Survival Kit* (scritto dal regista e animatore Richard Williams)⁴ e pubblicazioni quali: *Timing for Animation* di Tom Sito, *The Animation Book* di Kit Laybourne, *Animation: the Mechanics of Motion* di Chris Webster e *From Pencils to Pixels* di Tony White. In tutti e cinque i contributi, gli autori ci offrono un condensato di esperienze, di regole, di astuzie e di consigli di validità generale; soprattutto, essi indirizzano il lettore/praticante verso l'acquisizione di una *forma mentis*, sottolineando che, nonostante sia indispensabile imparare le regole e padroneggiare la tecnica, il mestiere dell'animatore richiede anche sensibilità, pensiero analitico, creatività e capacità progettuali.

Il sapere raccolto in quest'area bibliografica deriva da decenni di applicazioni sul campo e pertanto, contestualmente alle nozioni, veniamo a conoscenza di aneddoti, testimonianze e modi di dire che sono peculiari della dimensione lavorativa; analogamente, questi scritti includono sempre alcuni brevi ma indispensabili incisi, riguardanti gli apparati tecnologici, i formati di registrazione, le metodologie produttive, etc.

Complessivamente, questo comparto bibliografico rende perfettamente chiaro che, sebbene la maggior parte delle animazioni (cinema, videogiochi, produzioni seriali) prenda forma in contesti industriali e sempre più attraverso l'ausilio di sofisticati strumenti digitali, la capacità di *dare l'anima* a disegni, pupazzi o modelli 3D giace tutt'oggi su un sapere/fare artigiano, fondato sull'abilità e sul controllo: due istanze conoscitive (quasi mai innate) che derivano esclusivamente dall'esperienza pratica. In altre parole, questi testi

3 Appendice / Intervista a Paul Wells

4 R. Williams è stato allievo di Milton Kahl, altro indiscusso 'patriarca' del cartoon Disney

ripropongono in forma scritta quel *dialogo* che l'animatore/insegnante instaura con all'apprendista/studente.

Attorno ai volumi precedentemente citati, i quali si concentrano sui fondamenti dell'animare, troviamo un'estesa corona di manuali, guide pratiche, tutorial on-line che trattano nel dettaglio solo alcuni aspetti, e si dividono per tecniche, strumenti e fasi di lavoro, linguaggi visivi, generi e tipologie merceologiche. Alcuni -come vedremo nelle prossimi capitoli- forniscono indicazioni sulla gestione/configurazione dell'intero processo produttivo, altri invece ne mettono a fuoco solo precisi segmenti quali: la sceneggiatura, il sound-design, gli effetti speciali, etc.⁵

Oltre che guidarci nelle specificità 'del fare', questo sconfinato insieme di nozioni tecnico-realizzative ci fa comprendere la complessità intrinseca all'artefatto animato: esso è il risultato di un lavoro *collaborativo*, articolato in *fasi* e suddiviso per *ruoli*, e in esso si convergono specifici saperi ed un grande quantità di conoscenze tecniche. Per questa ragione, il Secondo Capitolo offrirà un compendio -sintetico ma il più esaustivo possibile- sugli strumenti, sulle tecniche e sui metodi di lavoro: senza un adeguato bagaglio di conoscenze pratiche e contestuali, ogni riflessione sull'Animazione risulterebbe alquanto 'superficiale', soprattutto per coloro che -come noi- intendono usare questo straordinario medium.

A fianco di queste due aree bibliografiche (la prima riguardante la creazione e il controllo del movimento, la seconda sulle modalità e le tecniche di rappresentazione) abbiamo consultato un terzo corpus di fonti, il quale mette in primo piano gli aspetti registici, ovvero la complessiva organizzazione del flusso visivo al fine di comunicare un dato messaggio. E poiché questo è uno degli ambiti dove sono poche le posizioni esplicitamente rivolte al campo delle immagini animate, abbiamo consultato alcuni testi 'di confine', quali: *The Grammar of the Film Language* di Daniel Arijon, *The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques* di Joseph V.Mascelli e *In the Blink of an Eye* di Walter Munch (sound editor/ricercatore incontrato nella Seconda Parte).

Anche in questi testi si condensano decenni di pratica e di cultura visiva e, al pari dei *fundamentals* dell'immagine animata, gli autori/film-makers si

propongono qui *di accorciare gli anni di apprendistato ed evitare l'incerto lavoro di collezionare brandelli di informazioni per ricostruire le regole basilari della narrazione cinematografica*.⁶

Per Arijon tutte le forme audiovisive seguono sempre un principio di *intelligibilità* e il *montaggio in parallelo* (di due o più punti di interesse) risulta essere la 'chiave di volta' dei quel segmento spazio-temporale che viene raccontato nei film, nei documentari, nei formati televisivi. Le eccezioni a questo 'dato di fatto' risultano pochissime, sperimentali, e che possono generare una 'ripugnanza naturale' per il fruitore contemporaneo.⁷

L'autore non si interroga sul *perché* l'intera cinematografia sia fondata su un *linguaggio logico* e quindi universale: per Arijon è importante il *come* impiegare questo codice/strumento espressivo, frutto della scoperta dei primi pionieri (Méliès e la Scuola di Mosca) e del lavoro di perfezionamento avvenuto nelle successive generazioni di registi (Bergman, Fellini, Hitchcock, Welles). Per fare questo, Arijon scompone la sintassi del film in costituenti (dialoghi, azioni, movimenti di camera, montaggio e punteggiatura visiva) e in ciascuno di essi identifica insieme di categorie e di sottocategorie: viene così a formarsi un sorta di 'tassonomia' di tutte quelle situazioni/configurazioni che possono verificarsi sul set o durante la fase di editing. Si tratta di un ricco campionario di strumenti e stratagemmi per aiutare il regista a risolvere (o evitare) i più svariati problemi narrativi ed espressivi.

Analogamente, anche Mascelli presenta una visione strutturale dell'artefatto filmico, e ne isola cinque aspetti interdipendenti: l'angolazione della macchina da presa, la continuità, il montaggio, i primi piani e la composizione. E anche in questo caso l'insegnamento è arricchito da riferimenti visivi, diagrammi, precisazioni terminologiche e nozioni tecniche.

Quest'ultima 'incursione' nelle strutture grammaticali del cinema *live action* potrebbe non interessare l'animatore, poiché è evidente che molte delle regole valide sul set sono impraticabili nel campo animato, ed in quest'ultimo, per contro, si avvale di soluzioni visive impossibili da realizzare con attori, operatori, scenografi, etc. (almeno fino all'avvento dei vfx-digitali).

Tuttavia, dal nostro punto di vista, il confronto con le pratiche cinematografiche risulta importante proprio per cogliere le affinità tra due mondi diversi, ma confinanti.

6 D.Arijon, 'The Grammar of the Film Language', 1975 / ED.Italiana p.9

7 Ibid. p.13

5 Si veda la bibliografia riferimento

Capiamo allora che l'Animazione e il Cinema 'dal vero' sono analoghi nella *struttura*, perché in entrambi i filoni l'autore/animatore/regista è chiamato a confrontarsi con le problematiche e le regole della narrazione visiva: e ciò avviene sia all'interno dell'inquadratura (la *ricerca dell'evidenza* dei soggetti e delle azioni), che tra le sequenze, e per l'intera durata dell'artefatto (la *disposizione logica* degli elementi di significato). Inoltre, entrambi le arti condividono un'elevata *complessità* realizzativa, e pertanto: maggiore è il *controllo* delle variabili e delle possibili soluzioni, migliore sarà il risultato finale. Infine, qualsiasi siano gli strumenti e le tecniche realizzative, è necessario che il film-maker sappia 'indossare i panni' dello spettatore, per poter così prevedere, disporre e gestire la comunicazione tra l'artefatto e i suoi destinatari.

Complessivamente, questo bagaglio conoscitivo si rivela, al di là delle ricadute prettamente applicative, estremamente utile: il sapere pratico-tecnico fin qui incontrato mette in chiaro quali sono i principali costituenti dell'audiovisivo, e con esso gli strumenti e metodi di lavoro, nonché le peculiarità dei diversi media; inoltre, possiamo qui attingere un'appropriata terminologia, e soprattutto -come abbiamo visto- assimilare la mentalità di fondo che accomuna tutti gli approcci all'immagine in movimento.

Tuttavia, questo corpus bibliografico presenta -rispetto al nostro interrogativo di partenza- una chiara limitazione: questi testi ci offrono infatti un'accurata analisi del medium, ma mancano nel cristallizzare una vera e propria visione di sintesi, che non sia quella che è nasce dall'esperienza diretta.

In altre parole, se da un lato acquisiamo qui una conoscenza 'anatomica' dell'immagine in movimento, dall'altro viene meno un quadro 'organico' delle parti. Il sapere pratico tende a cristallizzarsi in elenchi più o meno dettagliati: ma è solo nella dimensione applicativa e soggettiva che l'animatore/regista può cogliere i nessi e le relazioni tra questi preziosi strumenti conoscitivi.

1.12 La STRUTTURA VISIVA

Quando intesa come cicli di osservazioni, sperimentazioni e verifiche, può l'esperienza pratica produrre una consapevolezza teorica e oggettiva del linguaggio audiovisivo?

Sì, ma il convergere di centinaia di conoscenze tecnico-pratiche in un modello dotato di validità universale, e capace di dialogare con le principali teorie sull'immagine del 900, è un'operazione di enorme complessità. Secondo

Arijon, *solo pochi registi hanno [effettivamente] la capacità di razionalizzare i propri processi mentali convertendoli in teoria scritta e analitica.*⁸

Per questa ragione, nonché perché di recente pubblicazione, il lavoro di Bruce Block (*The Visual Story*, 2001-2008) assume un ruolo primario in questo contesto bibliografico, e -come vedremo nel Capitolo 5- il suo approccio al linguaggio visivo diviene una delle 'pietre angolari' della nostra ricerca.

Al pari delle opere precedentemente affrontate, questo testo si rivolge ai praticanti, e anch'esso si avvale di schemi, di diagrammi, e di riferimenti ad un'ampia filmografia. Sebbene tutti gli esempi provengano dalla sfera del Cinema 'dal vero', è l'autore stesso a sottolineare la pertinenza con il nostro soggetto di ricerca: *there is no gap between the live action world and the animation world. Both share a common visual language. [...] Every aspect on this book relate directly to the creation of animated films, and must be used with even more control than in live action production.*⁹

Anche la riflessione di Block muove da un'ampio ventaglio di conoscenze di tipo tecnico-applicativo maturate in campi specifici e diversi, in qualità di: operatore, tecnico di effetti speciali, supervisore, regista, produttore e consulente.¹⁰

Dopo aver considerato le analogie e le differenze tra i saperi pratici, l'autore accorpa le informazioni raccolte in decenni di esperienze all'interno di *un modello valido per tutti i tipi di immagine*, attraverso il quale elabora *un metodo per la progettazione e il controllo della narrazione visiva*.

Block presenta la sua teoria in veste di strumento-guida per la pratica: pertanto -come vedremo- sarà solo la bibliografia di riferimento a dare prova che il suo pensiero nasce da un solido background teorico.

Infine, anche qui troviamo alcune sintetiche ma indispensabili nozioni che spaziano dalle tipologie di lenti ai rudimenti della sceneggiatura, dalla Sezione Aurea alla temperatura-colore della luce.

8 Ibid. p.12

9 B. Block 'The Visual Story: creating the visual structure for film, TV and digital media', II Ed., 2008, p.269

10 Bruce A. Block in IMDB

Il modello di Block si basa su due importanti concetti.

Il primo consiste nel parallelismo tra lo sviluppo narrativo e la progressione, altrettanto temporale, del flusso visivo.

Tutte le storie si articolano in tre basilari momenti: l'*esposizione* (introduzione dei soggetti e del contesto), il *conflitto/climax* (le azioni/reazioni delle parti fino ad un punto di compimento) e la *risoluzione* (punto di chiusura della storia e riflessione su quanto accaduto).¹¹

In queste fasi, avviene sempre una variazione dell'*intensità narrativa*, ovvero l'aumentare del grado di conflittualità della storia da un minimo (esposizione) ad un massimo (il climax), e alla successiva decrescita finale (risoluzione).

Block applica lo stesso principio alle immagini, e introduce così il concetto di *intensità visiva* o *dinamica*, la quale, analogamente alla progressione narrativa, segue fasi di crescita/decrescita.

Il concetto di intensità visiva è sostanzialmente collegato alla risposta emotiva dello spettatore, e solitamente, maggiore è l'intensità dello stimolo visivo, maggiore è la reazione del pubblico.¹² Si tratta quindi di un indice di fondamentale importanza, poiché qui giace il nesso tra storia, immagini e partecipazione dello spettatore.

Il secondo elemento chiave nella comprensione di questo approccio consiste nel *Principio di Affinità e Contrasto* dell'immagine in movimento. L'intensità visiva dipende proprio da questo binomio, poiché secondo l'autore: *the greater the contrast in a visual component, the more visual intensity or dynamic increases. The greater the affinity in a visual component, the more the visual intensity or dynamic decreases.*¹³

Block spiega l'affinità e il contrasto, i quali possono sussistere tra immagini diverse o tra parti della stessa figura, attraverso due esempi 'estremi'. Nel primo mette a confronto lo stroboscopico effetto di un ipotetico film a schermate bianche e nere (qui vi è solo contrasto e quindi troppa intensità) con un'unica lunga scena di solo colore grigio (qui l'affinità è totale e l'intensità visiva è nulla). Nel secondo esempio, l'autore ci presenta un fotogramma diviso in due sezioni: una metà è occupata da un 'groviglio' di linee e forme geometriche,

l'altra è vuota. Nella prima vi è contrasto e quindi intensità visiva, nella seconda vi è invece affinità delle parti e così il dinamismo visivo risulta minore.¹⁴

Naturalmente i film, le animazioni e i programmi TV presentano chiaramente un maggiore livello di complessità iconografica e per comprenderne il grado di intensità, Block suddivide l'immagine in *sei componenti visive*, analogamente descrivibili attraverso il binomio affinità/bassa intensità visiva e contrasto/alta intensità visiva. I 'mattoni' alla base di tutti i media cinematografici sono: *spazio, linea, forma, tono, colore, movimento e ritmo*.

1.13 Le 6 COMPONENTI DELL'IMMAGINE

Prima di passare in una sintetica rassegna le peculiarità delle sei fondamentali componenti visive sono necessarie due precisazioni.

In primo luogo, questi attributi sono sempre o quasi presenti (e perciò Block insiste nell'importanza del loro controllo); secondariamente, l'affinità e il contrasto in ciascuna delle componenti avviene sempre a tre livelli: all'interno della scena (*shot*), tra l'una e un'altra, tra una sequenza e l'altra (*sequence*).

SPACE

La spazialità dell'immagine è una componente molto complessa, poiché è costituita da numerose sottocomponenti, che Block raggruppa in due categorie di spazio: quello profondo (*deep space*) e quello piatto (*flat space*).

Tale divisione implica la necessità di considerare l'immagine filmica nella sua doppia e sovrapposta natura: (illusoria) visione di uno spazio tridimensionale e visione di una superficie bidimensionale. Block è quindi consapevole che la visione dell'artefatto cinematografico implica quegli aspetti ottico-percettivi che abbiamo incontrato nella precedente sezione.

Pertanto, ritroviamo qui gli indici di profondità (la sovrapposizione tra oggetti, le prospettive, la densità dell'aria, i movimenti di parallasse, etc.), assieme ad alcune considerazioni sull'aspect-ratio del fotogramma, la percezione delle sue linee di contorno, la sua suddivisione interna.

Block identifica così quattro tipologie di configurazioni spaziali (*deep space, flat space, limited space e ambiguous space*) e un'indice (*open/closed space*) riguardante la percezione della bidimensionalità dello schermo.

11 B. Block 'The Visual Story: creating the visual structure for film, TV and digital media', II Ed., 2008, pp.222

12 Ibid. p.11

13 Ibid. pp.11-12

Successivamente, Block chiarisce, attraverso il Principio di Affinità e Contrasto, i nessi tra percezione dello spazio e intensità visiva.

Deep space is inherently more intense than flat space. Producing deep space requires contrast such as large and small objects, light and dark tones, warm and colors, and textured untextured surfaces. Contrast creates intensity, so as deep space deepens, the visual intensity increases.

*Flat space can also be produced using contrasts, but it is often create with affinities wich lack visual intensity. When object are staged on a single frontal plane there is non contrast in size. Flat space uses a limited tonal and color range, emphasizes textural similarities, and eliminates relative movement. The affinity used to create flat space reduces visual intesity.*¹⁵

LINE & SHAPE

Anche questa è una doppia componente visiva, ed essa descrive la percezione di un'impronta geometrica all'interno delle immagini.

*Line differs from the other visual components, because lines appear only due to tonal or color contrast.*¹⁶ Per Block tutte le immagini sono ricche di linee e pattern geometrici, ma loro visibilità può variare a seconda delle condizioni: essa è maggiore quando vi è contrasto (di colore o di tono) tra le parti.

Le linee dell'immagine sono generate da il bordo degli oggetti bidimensionali (*edge*) e dal contorno delle figure tridimensionali (*contour*). Analogamente, anche le intersezioni tra i piani, l'asse degli oggetti e il loro movimento (*virtual tracks*), e la *closure*¹⁷ tra punti di interesse, lasciano la loro presenza sullo schermo.

Tutte le immagini possono essere ridotte ad una semplice configurazione geometrica chiamata *linear motif*, e i suoi costituenti sono linee curve, dritte, verticali, orizzontali o diagonali. Come si misura l'intensità visiva di tale immagine 'essenziale' racchiusa dentro l'immagine reale?

Block ci spiega che l'*orientamento* (orizzontale, verticale, diagonale), la *direzione* (nel caso di linee di movimento) e la *qualità* (il grado di curvatura) delle linee producono determinati effetti percettivi. Ecco allora che, ad esempio, le linee diagonali esprimono maggiore dinamismo di quelle orizzontali e l'unidirezionalità del moto genera invece affinità visiva. E ancora: *generally*

*speaking, a straight line is associated with these characteristics: direct, agrassive, bland, honest, industrial, ordered, strong, unnatural, adult, and rigid. A curved line often is associated with these characteristics: indirect, passive, pertaining to nature, childlike, romantic, soft, organic, safe, and flexible.*¹⁸

Nel merito di queste ultime osservazioni, Block specifica (come in altri punti nel testo) che queste caratteristiche possono condurre a degli stereotipi e sottolinea che è la volontà espressiva del regista/produttore/animatore che influenza l'uso delle componenti visive (le linee in questo caso), e non l'incontrario.

Analogamente alle linee, la forma è concepita come una riduzione dell'immagine in aggregati di cerchi, quadrati, triangoli (nel caso dello spazio piatto) e di sfere, cubi o piramidi (quando lo spazio è profondo). Anche in questo caso, l'immagine può presentare affinità o contrasto nella configurazione dei suoi elementi principali e la dinamica di questa componente ci dice che: l'intensità è minima nel cerchio/sfera e massima nel triangolo/piramide.

Le stesse qualità semantiche delle linee curve sono associate alle forme rotonde/sferiche, così come le linee rette alle forme quadrate/cubiche; infine, la forma triangolo/piramide, in quanto composta da diagonali, è descritta come: *bold, aggressive, dynamic, angry, menacing, scary, chaotic, disorienting and unorganized.*¹⁹

TONE

La tonalità è l'indice che rappresenta la luminosità degli oggetti, e in questa componente visiva, l'affinità e il contrasto sono 'letterali'.

Essa è infatti descritta come una scala di grigi tra il nero e il bianco (*tonal range*): se l'immagine presenta toni affini, essa risulterà poco intensa; viceversa, il marcato contrasto tra zone di luce e ombra, produce maggiore intensità.

*The tonal range of a picture can help direct the audience's attention. The brightest area will viually attract a viewer's attention first, espccially if there isn't any movement. [it] can also affect its mood and emotional feelling.*²⁰

Block introduce qui il concetto di *coincidence* e *non-coincidence*: si tratta della relazione tra la disposizione tonale della scena e il soggetto della scena

15 Ibid. p.82

16 Ibid. p.88

17 Fenomeno ottico, studiato in Gestalt, per il quale percepiamo delle linee 'immaginarie' tra punti.

18 Ibid. p.106

19 Ibid. p.111

20 Ibid. p.120

stessa, e da questa configurazione della luminosità dipende la visibilità delle parti di un'immagine, e di conseguenza la sua espressività. Infatti: [...] *Films use coincidence of tones because the subject is clearly visible. The audience knows where to look because the subject is easy to see. Comedy usually uses coincidence of tone to help to add clarity to the jokes. [...] A key ingredient in horror, mystery and suspense films is the audience's inability to see the subject. [...] It makes the audience anxious: the subject is on the screen but hidden by the tonal structure. Noncoincidence, because it hides the visual subject, often makes the audience more aware of the sound.*²¹

COLOR

*Color is without a doubt, is the most misunderstood visual component. Probably due to the misguided color education we received as children, our knowledge of color and how it works is almost unusable.*²²

Block ci introduce alla quarta componente visiva mediante un compendio conoscitivo che spazia dalla proprietà della luce ai sistemi colore additivo e sottrattivo, e presenta così il concetto/diagramma della ruota cromatica.

Le principali subcomponenti del colore sono: *hue* (la tinta), *brightness* (la tinta in relazione alla luminosità della scala tonale), *saturation* (il grado di la purezza di una tinta). Il variare o la stabilità di questi tre indici determina le fasi di affinità e di contrasto di questa componente.

Block indica poi ulteriori modelli descrittivi: colori caldi e freddi, complementari, e analoghi, monocromia ed estensione cromatica (*color extension*); anche la variazione di queste proprietà viene registrata nello *color script*, l'indispensabile strumento di controllo del colore durante la produzione del film.

*Don't underestimate color's value as a visual component. Audience notices color immediately and respond to it emotionally. Animated films and computer games rely heavily on color scripts since all the color must be created.*²³

21 Ibid. pp.127-128

22 Ibid. p.136

23 Ibid. 158

MOVEMENT

Anche per questa importante componente, Block distingue la percezione del movimento (sia esso effettivo o apparente) nel mondo reale da quello che vediamo sullo schermo. Qui infatti il movimento avviene in poche (bidimensionali) direzioni: in orizzontale, verticalmente, diagonale, per cerchi e come combinazioni di queste primarie configurazioni.

Chiarito il campo, Block ci spiega che nella dimensione filmica vi sono tre cose dotate di movimento: un'oggetto, la videocamera, il punto di attenzione dello spettatore.²⁴ La componente visiva del movimento è data proprio dalla sovrapporsi di queste tre dinamiche, ma per controllare l'indice di affinità/contrasto di questa componente diviene necessario assimilare anche il concetto di *continuum of movement* e collegarlo a ciò che abbiamo sin qui appreso.

*Using contrast of continuum of movement requires knowing what area of the screen the audience is watching, or their point-of-attention. The visual component that will attract the audience's attention are: movement, the brightest object, the most saturated color, the actor's eyes, the object with the most visual component contrast.*²⁵ [...] *Continuum of movement is a nearly invisible visual component that has an enormous impact on the audience [and] the picture maker can manipulate the audience and control the area of the screen they watch (a critical factor in television commercials).*²⁶

Se la continuità di movimento è molto affine, il montaggio risulta scorrevole e naturale; lo spettatore potrebbe anche non accorgersi di eventuali errori o incongruenze; al contrario, il contrasto di continuità visiva induce al disorientamento e all'agitazione del pubblico.

Infine, anche qui lo strumento di controllo consiste in una rappresentazione schematica detta *continuum grid* (la divisione dello schermo in nove settori), mediante la quale diviene possibile rappresentare le traiettorie del punto di vista dello spettatore.

RHYTHM

L'ultima componente visiva è il ritmo, e Block lo descrive nella sua accezione musicale, ovvero costituito da: l'*alternanza* tra due suoni, la *ripetizione* di questa alternanza, e il *tempo* (la frequenza) delle alternanze e delle ripetizioni.

24 Ibid. p.172

25 Ibid. p.183

26 Ibid. p.193

Il ritmo visivo si basa su queste tre subcomponenti, ed esso può essere generato da gli oggetti statici, oggetti in movimento e tagli di montaggio.

Nel caso degli oggetti statici, il ritmo può essere regolare o irregolare, e tale aspetto risiede nelle strutture geometriche dell'immagine incoordinate poc'anzi. Quando vi sono figure in movimento, la ritmica dell'immagine avviene se l'oggetto: entra/ esce dallo schermo, si muove davanti/dietro un'altro oggetto, si ferma, cambia direzione.

Nel terzo caso (il rimo del montaggio), è necessario appropriarsi di un ultimo e importante concetto: quello di *evento*.

Esso può essere continuo (un piano sequenza o un videogioco in soggettiva), oppure frammentato (nei film) e perciò narrato da angolazioni visive multiple. E rispetto a questi due fondamentali varianti nell'esposizione Block osserva che:

*each type of event control will emphasize the other. Fragmentation will have more emphasis when it has to be preceded by a continuous sequence. Conversely, a continuously filmed sequence will gain emphasis if it has been preceded by a fragmented one. [...] Continuous and fragmented shooting is an important factor in the overall production. [...] Sometimes a visual structure needs continuous/fragmented variation just to keep visuals from becoming dull.*²⁷

In altre parole, il ritmo visivo è nasce attraverso la continuità/frammentazione del flusso delle immagini, e due sono gli indici che ci permettono di controllarne l'intensità: il tempo (in un asse lento/veloce) e l'andamento (lungo un asse regolare/irregolare).

La *struttura visiva* è quindi la sommatoria di sei -o più- indici di intensità diversi, ovvero quelli di ciascuna componente visiva, e Block ci insegna a pianificare l'andamento di queste progressioni attraverso l'uso e la combinazione di specifici diagrammi.²⁸

I grafici sono gli strumenti operativi che permettono il reale controllo del racconto visuale, poiché essi descrivono l'andamento dell'intensità in funzione del minutaggio.

Soprattutto, poiché anche la progressione della storia può essere diagrammata in questo modo, il film-maker è in grado di relazionare la struttura visiva con lo sviluppo narrativo (esposizione/confitto/climax/risoluzione).

²⁷ Ibid. pp. 212-213

²⁸ Si vedano mood-board dei fratelli Fleischer per controllare la progressione delle azioni comiche

In conclusione, Block ci invita a prendere confidenza con queste *rappresentazioni strutturali* dell'artefatto audiovisivo, e ci esorta a metterle in pratica, dapprima singolarmente, e poi in maniera unitaria, attraverso la sovrapposizione di tutti i diagrammi.

1.14 PROSPETTIVE di STUDIO

Il discorso sulle componenti visive meriterebbe maggiori approfondimenti, nonché dell'ausilio dei chiari e indispensabili riferimenti visivi che Block include nel testo. Tuttavia, quanto riportato nel precedente paragrafo, dovrebbe bastare per farci capire l'ampiezza dello scenario teorico che è implicito a questo 'manuale d'uso' del linguaggio filmico.

Oltre alle numerose nozioni provenienti direttamente dal campo pratico, le quali circoscrivono le importanti peculiarità del fare, ritroviamo qui aspetti già toccati da Arijon e Mascelli (proporzioni dello schermo, composizione dell'inquadratura, movimenti di camera, etc.).

Nella sezione sul Colore, Block fa un'esplicito riferimento alle riflessioni di Joseph Albers, ma nella bibliografia rintracciamo anche Munsell, Itten, Plocher, Kandinsky.

Analogamente (nella doppia parte sullo Spazio) Block muove dalle riflessioni, nel campo della percezione visiva, di che Gibson, Vernon, Freeman; e a ciò viene ad integrarsi l'approccio di Arnheim e alla fenomenologia della Gestalt. E ancora, ritroviamo nel *background* teorico di Block, il pensiero di Eisenstein, Gobrigh, Klee, Dewey di altre autorevoli 'voci' del Novecento.

Ma come abbiamo visto, il modello di Block intende essere -innanzitutto- uno *strumento conoscitivo*, il quale ci consente di riconoscere la struttura visiva all'interno di ciascun artefatto; attraverso questa griglia, e a condizione di visionarli più volte e senza sonoro, i film stessi diventano veri e propri *testi*, attraverso i quali possiamo assimilare i codici del linguaggio audiovisivo.

Inoltre, Block trasforma questo costruito analitico in un efficace *strumento operativo* (o metodo di lavoro) per la progettazione dell'audiovisivo, poiché l'uso dei diagrammi per la misurazione dell'intensità visiva/narrativa appare particolarmente idoneo a questo mestiere, in quanto esso -ricordiamolo- è centrato sul *controllo della complessità*.

E infatti Block sottolinea che: *[...] if you choose not to control the visual components., they will structure themselves anyway, and the audience will react*

*to that structure based on the Principle of Contrast and Affinity. The resulted uncontrolled structure will probably work against the telling of your story.*²⁹

Può dunque la Pratica generare conoscenza Teorica?

Il problema di fondo a questo interrogativo è che il sapere pratico e quello teorico servono a due diverse finalità: il primo è proteso al fare e implica il confronto con le peculiarità del processo produttivo; il secondo compie invece una riflessione ontologica e di valore universale, che quindi prescinde dalle singolarità applicative.

L'approccio pratico (come quello di Arijon, ad esempio) raccoglie, analizza e ordina un ampio ventaglio di casi, di possibilità tecniche, di soluzioni registiche; quello teorico (come vedremo nella prossima parte) indaga il linguaggio audiovisivo in relazione ai contesti storici, culturali, autorali e, generalmente, concede poche indicazioni di 'comprovata evidenza'.

I due saperi offrono perciò due diverse angolazioni del mondo cinematografico, ed entrambe omettono forse qualcosa: così, da un lato, vi è la frammentazione delle conoscenze operative, e dall'altro l'eccessivo 'distacco' dei costrutti teorici dal fertile territorio 'del fare'.

Per questa ragione, soltanto l'esplicita volontà di 'ricucire' due corpi conoscitivi inesorabilmente diversi può produrre un effettivo ponte di scambio tra i due ambiti. E infatti Block introduce il suo libro partendo da questa dichiarazione di intenti: *This book is the result of my experience in film and video production, coupled with my teaching and research. [...] including my research in perception, psychology, the visual arts, theatre and art history. It was my goal to bring film theory into the present, make it practical, and link it with story structure. I wanted to remove the wall between theory and practice so that visual structure would be easy to understand and use.*³⁰

Dal nostro punto di vista, l'importanza del pensiero di Block risiede proprio nella sua doppia validità gnoseologica, perché mette a disposizione del designer/regista un 'strumento concettuale' adatto ad affrontare il lato pratico dell'Animazione (per noi particolarmente importante) e utile nella comprensione di quello teorico (uno degli scopi primari di questa ricerca).

Inoltre, condividiamo con Block -ma come vedremo anche con Moles, Anceschi, Wells e Woolman- la necessità di studiare l'immagine in movimento attraverso una lettura a più livelli, e nel quinto Capitolo, questa metodologia

guiderà il nostro approccio al medium animato. Cercheremo così di analizzare il linguaggio, scomporlo per costituenti primarie, e strutturare tali categorie in un modello/archivio per lo studio e l'accrescimento della cultura visiva animata.

²⁹ Ibid. p.256

³⁰ Ibid. Introduction

01. PARTE 4

IL SEGNO ANIMATO

Una lingua nel pieno senso semiotico del termine è una qualsiasi collezione intersoggettiva di veicoli segnici, l'impiego dei quali sia determinato da regole sintattiche, semantiche e pragmatiche.¹

Cosa è l'Animazione?

Se il concetto portante di questa ricerca è quello di considerarla come un vero e proprio linguaggio (da imparare e praticare), in questa sezione ci occuperemo di verificare questo assunto nel territorio della Semiotica.

Anche in questo caso, riscontriamo l'assenza di uno specifico corpus letterario capace di rispondere prontamente ai nostri interrogativi di partenza.

E analogamente alle precedenti considerazioni fatte sul piano della percezione visiva e della fenomenologia dell'immagine in movimento, diviene fondamentale il confronto con i campi affini, e in questo caso: Cinematografia, Fumetto e Visual Design. Come vedremo nelle prossime pagine, qui alcuni autori hanno cercato e trovato alcuni importanti nessi con la Scienza dei Segni.

Vogliamo però chiarire che il nostro interesse principale non è quello di definire il linguaggio animato in chiave semiotica -anche se tenteremo questa operazione- ma è soprattutto quello di adottare l'approccio semiotico al fine di confrontare, relazionare e accorpare alcuni importanti studi esplicitamente indirizzati all'Animazione: in questo modo, l'eccellente lavoro analitico e le riflessioni di autori quali P. Wells, S. Mccloud, M. Furniss, A. Darley -per citare i principali- possono formare un unico e plurale 'discorso sul segno animato'.

E per assumere tale visuale semiotica del nostro soggetto di ricerca, diviene necessario introdurre - qui brevemente- l'impianto teorico formulato, durante gli anni Trenta, da Charles W. Morris.

La Teoria dei Segni di Morris fonda sull'aspetto triadico della semiosi, in quanto essa si compone di tre principali elementi: *veicolo segnico*, *designatum* e *interpretante*. Introducendo questi termini, Morris ci dice che il segno è un'elemento di mediazione, uno strumento o un oggetto, che permette a 'qualcuno rendersi conto di qualcosa'.

Data questa premessa, la quale ricalca il trinomio precedentemente formulato da C.S. Peirce (*representamen/oggetto/interpretante*), Morris vede nel segno una triplice modalità di relazione: verso l'oggetto/designatum, verso la persona/interpretante, verso un altro o più segni.

Sulla base queste tre fondamentali relazioni diadiche, il linguista/filosofo americano indica altrettanti *dimensioni* o *aree di studio* della Semiotica: la *Sintassi* (l'analisi delle combinazioni, dei nessi e dei rimandi tra i segni), la *Semantica* (lo studio delle relazioni tra i segni e ciò che essi denotano o connotano), e la *Pragmatica* (la quale si concentra su ciò che accade tra i segni e gli interpreti, ovvero l'insieme dei processi biologici, psicologici e sociologici coinvolti in tutti processi di significazione).²

Le tre principali direzioni nella linguistica concepite da Morris (Sintassi, Semantica e Pragmatica) corrispondono, quando ricontestualizzate al nostro soggetto di ricerca, a tre sostanziali interrogativi che sorgono ogni volta che ci rapportiamo con il segno animato, in una qualsiasi tra le sue possibili forme: come è fatto? Cosa ci comunica? Come ci relazioniamo ad esso?

Il critico/studioso riconosce nell'opera una moltitudine di aspetti, e maggiore è l'accuratezza con la quale compie questa analisi, maggiore sarà la diversità e la ricchezza dei discorsi che si intrecciano o che si possono sviluppare attorno ad un dato argomento. E consultando l'ampia letteratura di riferimento, è risultato evidente che molti degli interrogativi/risposte appartenenti al 'dialogo' tra studioso e l'opera animata indagano -talvolta singolarmente, talvolta in maniera sovrapposta- aspetti che possiamo ricondurre alle dimensioni/aree di studio delineate da Morris.³

1 Charles Morris, Lineamenti per una Teoria dei Segni, 1955

2 Ibid.

3 Si veda la Bibliografia Generale

Infatti, la grande maggioranza di riflessioni rivolte a opere, autori o movimenti si basano su approfondimenti (*case studies*) orientati al piano dell'immagine animata (estetica, aspetti morfologici, etc.), quello dei suoi significati (contenuti, poetica, intertextualità, autorialità, etc.), e infine quello sul contesto e quindi sul rapporto con il pubblico (*spectatorship*, implicazioni sociali, psicologiche, etc.).

In altre parole, la moltitudine di saggi, *essays*, articoli, e monografie di carattere critico/analitico trattano -adottando la prospettiva di Morris- gli aspetti sintattici/semantici/pragmatici dei loro oggetti di studio.

Poiché è nostra intenzione proporre qui un ragionamento di carattere generale, presenteremo riflessioni, quadri teorici e spunti, i quali, in maniera altrettanto generale e onnicomprensiva, si avvicinano al nostro soggetto di ricerca proprio nelle tre vie indicateci da Morris

Come vedremo, si raccoglie qui una pluralità di 'discorsi' attorno all'immagine animata, la quale ci consentirà di chiarire alcuni degli interrogativi di partenza e soprattutto potremo ricavare da questa triplice riflessione una serie di 'strumenti mentali', utili -crediamo- per quando, nello studio o nella progettazione del linguaggio animato, ci poniamo interrogativi di tipo sintattico, semantico o pragmatico.

Prima di iniziare questa esplorazione del segno animato, è necessaria però un'ultima premessa: come vedremo nel prossimo paragrafo, gli studi sulle sintassi -aspetto visivo in primis- risultano i maggiormente compiuti e meglio articolati: si tratta infatti del lato più 'evidente' dei linguaggi animati, e perciò esso è anche quello più discusso.

Inoltre, gli aspetti sintattici (ovvero le semi-infinite possibilità di configurazione di questo medium) sono per noi di primaria importanza, nonché terreno di contatto tra il nostro background disciplinare - il Visual Design- e quello che stiamo esplorando -l'Animazione.

1.15 Le SINTASSI del LINGUAGGIO ANIMATO

Di fatto, è possibile intendere ciascuna animazione come un sistema di segni *complesso e variabile*.

Infatti, come abbiamo potuto sin qui osservare, dietro un'apparente semplicità -pensiamo all'animazione per l'infanzia, ad esempio- possiamo comunque leggere la molteplicità dei costituenti del tessuto audiovisivo: *mise-en-scène*,

movimento, colore, sonoro, ritmo, etc. Inoltre, maggiore è l'accuratezza con la quale compiamo l'analisi di un testo, maggiore è la necessità di individuare ulteriori sotto-componenti, quali: forme, recitazione, musicalità, etc.

Nel Secondo Capitolo avremo modo di apprezzare la straordinaria diversità dei linguaggi animati, ma è bene anticipare da subito che tale eterogeneità visiva deriva dalle differenti tecniche di produzione, e risulterà altrettanto evidente che anche all'interno dello stesso filone realizzativo (soprattutto nel disegno animato e in tutte le forme di animazione CG) esiste una sconfinata varietà formale. Inoltre, gli influssi delle tecnologie digitali spingono artisti e creativi a mescolare i codici e gli esistenti, incrementando così ulteriormente il vocabolario delle immagini animate.

Dato questo quadro, cercheremo di unire le riflessioni rivolte alla sintassi del medium animato (Furniss), quello del cinema 'dal vero' (Wollen) a quelle compiute nel campo della rappresentazione, nelle varianti 'statica' (Moles, Anceschi) e sequenziale, ovvero il fumetto (McCloud).

Come vedremo tra poco, ciò che accomuna tali posizioni è il loro approccio semiotico, in quanto questi autori indagano gli aspetti simbolici, iconici e indexicali del media presi in esame.

Nel offrire una valida definizione dell'Animazione e nel dichiarare il suo peculiare approccio al campo, Maureen Furniss introduce l'idea di un *continuum* tra *live action* e *animazione*, spiegandoci l'inopportunità di considerare le due modalità di produzione cinematografiche come assolutamente separate e distinte. Ciò perché, sottolinea l'autrice: [...] *there is an immense area in which the two tendencies of overlap, especially when an individual is writing on the subjects of aesthetics.*⁴

Analogamente a Block -film-maker-, anche Furniss -critica e studiosa- coglie i numerosi legami tra due mondi, e soprattutto riconosce una marcata fase di avvicinamento, frutto della progressiva sofisticazione delle immagini digitali (Vfx e videogiochi).

Furniss posiziona agli estremi del continuum i concetti di *mimesis* e *abstraction*, e, a titolo indicativo, contrassegna questi due opposti mediante due opere-emblema: *Sleep* (Andy Warhol, 1963) e *Circles* (Oskar Fischinger, 1933). Da un lato troviamo quindi la tendenza di riprodurre la realtà naturale, e dall'altro

4 M. Furniss 'Art in Motion: Animation Aesthetics', 1998/2007 p.5

la rappresentazione di un concetto/emozione, attraverso l'uso di forme pure e slegate dalla percezione ordinaria del mondo che ci circonda.

A metà tra i due poli, l'autrice colloca l'animazione/documentario *The Three Caballeros* (Disney, 1943), ovvero la letterale sovrapposizione tra i due ordini di immagine (quella derivata dalle riprese 'dal vero' e quella rappresentata attraverso il disegno). Anche questo punto mediano, sottolinea l'autrice, è arbitrario, e va inteso come 'spartiacque' tra le due tendenze nella costruzione dell'artefatto filmico. Ecco che allora, prima di raggiungere il polo della pura rappresentazione astratta, l'autrice americana colloca il 'realismo' disneyano (simboleggiato da *Snow White*), e poi le forme minimali di *Hen Hop Pop* (Normann McLaren, 1942); nella direzione opposta, cioè verso la riproduzione mimetica della realtà, troviamo film come *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993), dove l'artificio animato 'scompare' nella naturalità dell'immagine.⁵

Come abbiamo specificato, il *continuum live-action/animation* proposto da Furniss è indicativo e relativo: esso serve all'autrice per introdurre il suo metodo di analisi del mondo animato e, in virtù di questo approccio, le diviene possibile compiere un allargamento di campo, per poter così cogliere l'Animazione nella sua interezza, e di includervi anche il crescente territorio di confine/sovrapposizione tra il mondo delle immagini 'disegnate' e quello delle immagini 'reali'.

Tuttavia, nonostante tale modello nasca con il fine di specificare i confini di un'indagine, esso abbraccia pienamente gli estremi della nostra questione semiotica: qui è evidente che il segno animato implica tutte -o quasi- le modalità della raffigurazione, e per questa ragione, l'asse mimesi/astrazione di Furniss diviene il punto di partenza per interrogare il poliformismo delle immagini in movimento.

Prima di passare in rassegna gli studi compiuti in questa direzione, è opportuno richiamare brevemente i fondamenti della Semiotica stabiliti, agli inizi del secolo scorso, da Charles S. Peirce, e fare propri quei concetti che ci permetteranno di approfondire il modello proposto dalla studiosa americana.

1.16 SIMBOLI+ ICONE +INDICI =CINEMA

Per Peirce, esistono tre tipi di segni: il *Simbolo*, l'*Icona* e l'*Indice*.

Il segno è un simbolo quando il significante *non assomiglia* al significato e pertanto tra la relazione tra i due è di tipo arbitrario e perciò essa si basa

su una serie di convenzioni. Fanno parte di questa categoria tutti i linguaggi (orali e scritti) e i numeri. Analogamente, anche le bandiere delle nazioni, i semafori, il codice morse, o i pittogrammi, sono da considerarsi considerati segni-simboli, poiché essi vengono correttamente interpretati solo quando vi è una conoscenza *a priori* del loro significato.

Il segno-icona implica invece che l'interpretante colga la *somiglianza* tra il significato ed il significante, e quindi vi è una relazione di analogia tra le due istanze; fanno parte di questa classe segni quali: i ritratti, il fumetto, i modelli in scala, gli onomatopeismi, le metafore, gli effetti sonori di sintesi, etc.

Il grado di somiglianza che può sussistere tra un segno ed il suo referente è chiaramente variabile: se il significato è uno solo, sono invece numerose le modalità con le quali esso può essere rappresentato, e pertanto, sebbene tali differenze risultino ininfluenti nell'economia di un'ampia riflessione semiotica, dobbiamo qui sottolineare la loro centralità all'interno della nostra indagine. Come vedremo nel prossimo paragrafo, le diversità nella raffigurazione di oggetti, persone, ambienti, e così via, sono il 'sale' dell'Animazione, così come per i campi del Fumetto e del Visual Design.

L'indice (index) è la terza tipologia del segno, ed essa esiste quando il significante è arbitrario ma *direttamente connesso* (in maniera fisica o causale) al suo significato.

Nello specifico ambito della Linguistica, gli indici sono le parole come 'questo', 'quello', 'lì', etc.; ma sono considerati indici anche i segni naturali (impronte che indicano il passaggio di qualcuno), corporei (un dito che indica qualcosa) o grafici (un punto su una mappa). Inoltre, fanno parte di questa tipologia di segni anche i sintomi nella medicina, gli strumenti di misurazione nelle scienze, e tutte le forme di registrazione (fotografia, film, video, registrazione sonora).⁶

Da questo brevissimo compendio, ricaviamo un primo e 'facile' collocamento del medium animato rispetto alla triade dei segni elaborata da Peirce (e poi modulata dai successivi semiologi).

Poiché sappiamo che l'Animazione non deriva *mai* dalla registrazione di un fenomeno fisico reale, ma nasce *sempre* da una costruzione artificiale *-frame*

5 Ibid. p.6

6 Daniel Chandler 'Semiotics: The Basics', 2002 pp.29-42

by *frame*- dell'immagine, possiamo sicuramente affermare che il segno animato 'non è indexicale'.

Viceversa, poiché è altrettanto evidente il legame tra l'Animazione e le tecniche e i codici della rappresentazione bidimensionale, è ragionevole pensare che questo medium sia sostanzialmente costituito da 'segni di tipo iconico'.

In altre parole l'Animazione è formata da 'oggetti che assomigliano e rimandano' alla loro controparte reale, mentre il Cinema *live action* risulta essere -come osserva Panofsky in un suo famoso saggio- 'composto da porzioni di realtà fisica'.⁷

Tuttavia, tale diretta comparazione tra le forme segniche e il medium che stiamo analizzando/differenziando provoca anche numerosi dubbi. Ecco i principali.

Possono coesistere, in un unico testo, segni iconici ed indexicali?

Sì, e nell'Animazione ciò è vero ogni volta che vi è del parlato: esso -dal punto di vista semiotico- è l'indice di un attore che ha recitato e prestato la voce ad un personaggio.

Come dobbiamo considerare le animazioni in tecnica stop-motion e pixillation? Esse sono sicuramente indexicali perché vi è il rimando fotografico a qualcosa di 'esistente', ma il movimento degli oggetti ci comunica tutt'altro.

Che dire poi dei Vfx (effetti speciali digitali) e della loro crescente presenza?

Sono essi copie ultra-sofisticata di ciò che rappresentano, oppure vanno intesi come indici di un 'secondo ordine' di realtà?

E ancora, in quali termini semiotici possiamo leggere il recente film-emblema *Avatar* (James Cameron, 2009)?

In questo caso, oltre alla voce, anche i movimenti degli attori sono indubbiamente indexicali, in quanto essi sono registrati (attraverso la tecnica di *motion-capture*) e successivamente trasferiti in un 'tessuto visivo' di altissima verosimiglianza.

Per rispondere a tali quesiti -entrambi cruciali negli studi sull'Animazione e sul Cinema 'dal vero'- è opportuno ritornare sulle tre modalità del segno elaborate da Peirce e, attraverso l'illuminante analisi compiuta Peter Wollen, approfondire alcuni suoi importanti aspetti.

Innanzitutto, lo sceneggiatore/teorico inglese ragiona sull'indexicalità della fotografia, che Peirce intendeva come qualcosa 'genuinamente relazionato' al referente. Inoltre, soltanto le icone e i simboli possono riferirsi ad oggetti o ad entità di finzione o concettuali, mentre l'indice, poiché è 'fisicamente legato' all'oggetto, presuppone *sempre* l'esistenza dell'oggetto stesso. Peirce definisce questo legame tra il segno-indice ed il suo significante come *existential bond*, e per il semiologo americano, la fotografia (come le registrazioni audio/video) trattiene sempre qualcosa di autentico di ciò che rappresenta, perché in essa, [...] *owing its optical connection with its object, is evidence that appearance corresponds to reality*.⁸

E in tale 'evidenza nell'apparenza', risiede proprio l'indiscussa veridicità che normalmente attribuiamo agli audiovisivi impiegati nel giornalismo o nei documentari. In altre parole, Peirce intende l'apparecchiature di registrazione come 'protesi' dell'apparato visivo/auditivo, in grado di produrre segni che, in quanto fisicamente connessi alla realtà, [...] *in certain respect they are exactly like the objects they presents*.⁹

Secondariamente, Wollen sottolinea che i tre tipi di segno evidenziati da Peirce (icone, simboli e indici) non sono 'mutualmente esclusivi': [...] *on the contrary, all three aspects frequently -or, [Peirce] sometimes suggests, invariably- overlap and copresent*.¹⁰

Chiarita quindi la natura dell'immagine fotografica (iconica e indexicale), e adottato inoltre un'approccio che prevede la copresenza delle tre modalità del segno, Wollen applica così la triade 'peirceiana' al Cinema 'dal vero', e conclude che questo medium è: iconico (perché basato su immagini e suoni), simbolico (in quanto costituito da elementi verbali parlati o scritti) e indexicale (poiché rimanda all'esistenza di ciò che è stato filmato).

Soprattutto, l'autore evidenzia la simultaneità dei tre ordini segniche e, attraverso l'analisi dei linguaggi-scuola sviluppati durante in Novecento, osserva che nel triangolo tra gli aspetti simbolici, iconici e indexicali, si verifica spesso una significativa (ma mai totale) prevalenza di un polo rispetto agli altri due.¹¹

8 Peirce Charles Sanders, 'Collected Writings', 1931-58, vol.IV, p.447

9 Ibid. Vol II, p. 481

10 Peter Wollen, 'Signs and Meaning in the Cinema', 1969/1998, p. 123.

11 Ibid. pp. 123-125

7 Concetto che Panofsky esprime nel celebre essay 'Style and Medium in the Motion Picture', 1934

Analogamente, chiarisce Wollen, anche i teorici del Cinema (tra i quali A. Bazin e C. Metz) fondano i vari apparati critici/interpretativi privilegiando una delle tre dimensioni del segno, e ciò, secondo l'autore, determina un generale travisamento del modello peirceano: [...] *indeed [Peirce] wanted a logic and a rhetoric which would be based on all three aspects.*¹²

Sulla base di questo assunto, Wollen identifica così nel filone Realista (Rossellini, Welles, De Sica, Fellini) e nella critica di André Bazin la predominanza del carattere indexicale implicito nella fotografia: *le cose sono lì, perché manipolarle?*¹³ Ecco allora la semplificazione della *mise-en-scène*, la predilizione per la luce naturale, e l'impiego del *deep focus*.

Nella concezione della Cinematografia avanzata dal critico francese Christian Metz, è centrale invece l'elemento simbolico e perciò il critico francese intende il Cinema come una forma di linguaggio, il quale, sebbene privo di codici definiti, è costituito da sintagmi (le scene) e da altri elementi grammaticali (punteggiatura visiva, tecniche di montaggio, etc.)

Infine, Wollen vede nel cinema e nell'approccio di Josef von Sternberg (e quindi nella corrente Espressionista tedesca) una grande predilizione per l'elemento iconico; in questo filone, la costruzione e composizione delle immagini è di aspirazione, ed è minuziosamente predisposta al fine di [...] *disown and destroy the existential bond between the natural world and the film image.*¹⁴

Infine, l'autore britannico ci spiega che il cinema di Jean-Luc Godard è tra tutti il più equilibrato: *[m]ore than anybody else Godard has realised the fantastic possibilities of the cinema as a medium of communication and expression. In his hands, as in Peirce's perfect sign, the cinema has become an almost equal amalgam of the symbolic, the iconic and the indexical. His films have conceptual meaning, pictorial beauty and documentary truth.*¹⁵

La riflessione di Wollen ha il merito di conciliare le posizioni, espresse durante il secolo scorso, da parte dei principali registi, critici e teorici del Cinema 'dal vero'; e poiché ciò avviene recuperando l'originario pensiero di Charles Peirce, non vi è dubbio della validità semiotica di questo ragionamento.

12 Ibid. p. 141

13 Frase-simbolo coniata da Rossellini, Cit. in Wollen p.141

14 Ibid. p. 136

15 Ibid. p. 154

Pertanto, sebbene *anche* in questo contesto non vi sia alcun riferimento al Cinema d'Animazione, possiamo adottare ed estendere la visione di Peirce/Wollen anche all'oggetto della nostra ricerca.

Possiamo quindi affermare che il medium animato è -prevalentemente e tradizionalmente- incentrato sull'*iconicità* dell'immagine; qui è invece marginale -ma comunque presente!- il carattere indexicale, il quale risiede soprattutto nel parlato, ma anche, come discuteremo in seguito, nell'impiego di segni grafici. Infine, rispetto al cinema 'dal vero', è facile riconoscere che, nelle sintassi animate, vi è una maggiore presenza di elementi simbolici (lettere e numeri) e di peculiari convenzioni visive (le quali abbondano soprattutto negli animé giapponesi).

Tuttavia, volendo continuare in questa direzione, il *poliformismo* dell'Animazione ci obbliga a fare dei distinguere tra le diverse 'tipologie' dei suoi linguaggi ed aprire così indagini multiple.

Ciò perché tutte le forme del cinema dal vero si basano sullo stesso apparatus tecnologico (macchina da presa e microfono), e pertanto le variazioni del caratteristiche simboliche/iconiche/indexicali osservate da Wollen rientrano in un sistema di segni 'relativamente' finito. In altre parole, Wollen mette a confronto pellicole molto diverse ma comunque provenienti da un 'territorio comune': quello del set e della sala di montaggio.

Diversamente, nell'Animazione, trovano invece spazio le più disparate tecniche di visualizzazione, le quali derivano da pratiche che possono essere: preesistenti (pittura, teatro di figura, *découpage*), contemporanee (fotografia, fumetto), oppure nate in seno alla disciplina stessa (CG tridimensionale). Qui è pertanto opportuno segmentare l'analisi peirceana a seconda dei casi, per poter così cogliere le peculiarità segniche proprie di ciascuna variante tecnica del medium animato.

Ancora una volta, vi è il rimando al prossimo capitolo, dove avremo modo di continuare questa riflessione sulle proprietà dei segni animati.

1.17 IL TERRITORIO dell'ICONICITÀ

*The iconic sign is the most labile; it observes neither the forms of convention [as symbols do] nor the physical law which govern the index. [So, cinematic] depiction is pulled toward the antinomic poles of photography and emblematics. Both these undercurrents are co-present in the iconic sign; neither can be conclusively repressed.*¹⁶

Nel precedente paragrafo abbiamo compreso che in tutti i media cinematografici vi è una sovrapposizione dei tre livelli segnici stabiliti da Peirce. Inoltre, abbiamo compreso che nel Cinema 'dal vero' conserva, sebbene con sensibili variazioni, l'indexicalità data dalle apparecchiature di ripresa; estendendo poi l'interpretazione data da Wollen al nostro ambito, abbiamo preso atto che nell'Animazione vi è la prevalenza della *natura iconica*, e, contemporaneamente, abbiamo nuovamente sottolineato l'estrema *variabilità* dei suoi segni.

Entrando nel dominio della somiglianza (*resemblance*), ci troviamo al cospetto di un'infinità di possibili modi per rappresentare 'qualcosa attraverso qualcosa di simile', e pertanto ci chiediamo se vi siano approcci capaci di *distinguere* e *ordinare* tale (visiva) complessità. La risposta è affermativa, ma è necessario spostarsi ancora una volta ai confini dell'Animazione, ed in questo caso verso il Visual Design e il Fumetto.

Stiamo quindi per esaminare due approcci teorici pensati 'in e per' ambiti diversi, ma che condividono l'interesse e la necessità di definire il grado di *iconicità* delle immagini, e come vedremo, ciò avviene attraverso il confronto con le arti pittoriche e più generalmente, con l'intero bacino della cultura visiva. Ed è proprio in virtù di questa l'ampiezza analitica, che possiamo estendere il lavoro di S. McCloud, G. Aneschi ed altri autori anche al nostro ambito di ricerca.

In *Understanding Comics*, Scott McCloud propone un modello per rappresentare la totalità del 'vocabolario pittorico dei fumetti o di tutte le arti visive'.¹⁷

¹⁶ Ibid. p. 152

¹⁷ Scott McCloud 'Understanding Comics: The Invisible Art', 1993, p.51

In primo luogo, lo studioso/fumettista definisce un'asse di iconicità e in tale area colloca tutte le forme iconiche, ovvero *any image used to represent a person, place, thing or idea*.¹⁸

Va subito qui specificato che McCloud include nella categoria iconica anche quei segni che la Semiotica -come abbiamo visto- definisce più propriamente come 'simboli' (loghi, stemmi, marchi, etc.): ma in questo caso, come ci spiega l'autore, l'ortodossia terminologica 'cede il passo' ad una maggiore praticità.¹⁹ La scala di iconicità di McCloud pone dunque agli estremi l'immagine *realistica* e quella *iconica*.

Al polo della massima somiglianza vengono collocate l'immagine fotografica (come estremo di riferimento) e il disegno realistico, simboleggiato da un ritratto chiaroscurale, proporzionato e dettagliato.

Nella direzione opposta, verso un massimo dell'essenzialità iconica, troviamo invece una serie di disegni progressivamente semplificati ed astratti, cioè un cerchio, due punti e un tratto orizzontale. Qui la somiglianza del segno rispetto al suo referente (il volto umano) è minima, e oltre questo punto viene collocato il confine con l'altro grande sistema di segni alla base di questo medium: la parola scritta.

Per McCloud questo asse descrive anche la dicotomia tra segni complessi e semplici, oggettivi e soggettivi, descrittivi e universali.

Il diagramma implica un'ulteriore polo di astrazione: in questo caso, partendo dall'immagine verosimile, avviene una progressione verso una totale perdita di somiglianza e, conseguentemente, anche del significato. Qui l'iconicità si attenua, e l'immagine si 'stacca' dal referente: ciò che resta è un insieme di forme, linee, colori in quanto tali. McCloud chiama questo polo *the picture plane*.

Definito questo schema, l'autore vi colloca oltre un centinaio di opere, provenienti dai più diversi contesti geografico/storici, le quali sono selezionate per rappresentare la *complessiva eterogeneità* dei linguaggi 'a fumetti'. Questo sistema consente quindi la possibilità di *classificare* e *relazionare*

¹⁸ Ibid. p. 27

¹⁹ Infatti, McCloud riserva il termine 'simbolo' proprio per quei segni che convenzionalmente appartengono al peculiare linguaggio dei comics. Le varie tipologie di balloons, le linee che esprimono il dinamismo, le gocce che indicano uno stato d'ansia, le stelline che segnalano un forte trauma, etc., sono forme che spesso trascendono il figurativo per avvicinarsi allo status di simbolo/indice. Per McCloud questi sono elementi di una vera e propria grammatica del Fumetto; grammatica che, come sappiamo, è condivisa anche da alcuni filoni dell'Animazione. Ibid. pp. 128-135

alcuni periodi del fumetto, così come generi o archetipi, oppure le evoluzioni stilistiche di un certo autore. In questo modo la complessità dell' 'Universo dei Comics' viene così arginata nelle sue principali componenti: linguaggi visivi, parola scritta e le loro reciprocità.

McCloud sottolinea che la grande maggioranza dei fumetti giace sull'asse dell'iconicità, tra il figurativo e lo schematico, e nota che però non vi è mai una totale assenza di elementi astratti (ovvero di figure non-icone o simboli non -codificati): *for even the most straight forward little cartoon character has a "meaningless" line or two!*²⁰

In secondo luogo, McCloud adoperava il modello per discutere la millenaria evoluzione del segni visivi e collocarvi così anche il Fumetto.²¹

Dapprima l'autore prende in esame i linguaggi che mescolano gli attributi figurativi a quelli simbolici (pitture rupestri, pittogrammi, geroglifici e glifi) e successivamente egli analizza la progressiva differenziazione del linguaggio scritto (simbolico e arbitrario) dalle arti visive (iconiche e figurali): *by the early 1800's Western Art and Writing had drifted about as far apart as possible. One was obsessed with resemblance, light and color, all things visible [...] the other reached invisible treasures, senses, emotions, spirituality, philosophy.* In altre parole, nel periodo romantico troviamo la massima distanza tra il linguaggio sensoriale della pittura e quello concettuale della parola. e McCloud posiziona così queste due istanze agli estremi inferiori della 'piramide', lungo l'asse figurazione/schematismo/parola.

Raggiunto tale apice evolutivo, la stagione dell'Impressionismo apre una fase di cambiamento, nella quale dominerà il ritorno alle forme meno fedeli alla realtà: come sappiamo, le Avanguardie esplorano sia l'astrazione di tipo iconico (Klee, Mirò, Picasso, etc.), che quella non-iconica (Kandinsky, Malevič, Mondrian); inoltre, l'Epoca Moderna 'scuote' anche il mondo della letteratura, che ridefinisce il rapporto tra la rappresentazione ed i suoi significati (Dadaismo e Futurismo).

McCloud nota quindi un *ri-convergenza* dei due mondi e osserva che da questo confluire tra codici visivi e codici verbali sfocia in forme le quali non molto lontane dalle forme arcaiche della comunicazione visiva. Analogamente, tale avvicinamento accaduto nelle arti, si è verificato anche a livello della cultura popolare e di massa, e si è cristallizzato proprio del Fumetto.

20 Ibid. p. 51

21 Ibid. pp. 141-161

Seppur lontano dal rigore della Semiotica -nella terminologia innanzitutto- il modello di McCloud è indiscutibilmente capace di abbracciare l'intero sistema segnico-visuale che è alla base di questo medium: segni-icona (disegni) e segni-simbolo (linguaggio scritto) e le loro possibili combinazioni.

Inoltre, introducendo la variabile che i segni (e in particolare quelli non-verbali) possano *o meno* produrre effetti di senso, lo schema di McCloud è in grado assorbire anche lo spirito 'elusivo' dell'iconografia Moderna; analogamente, tale approccio consente a McCloud di inquadrare anche i codici visivi provenienti da culture diverse (come quella giapponese).

Se il modello concettuale proposto dallo studioso/artista americano dimostra di cogliere con efficacia l'eterogenea geografia dei mondi della Pittura e del Fumetto, può dunque risultare valido anche nel classificare e ordinare la sfera -altrettanto complessa- dell'Animazione?

Pensiamo di sì, e soprattutto per quanto riguarda la componente visiva di tutte quelle animazioni che nascono dal disegno o dalle altre tecniche bidimensionali (come l'incisione su pellicola oppure il cut-out). Di fatto, questo è l'ambito dell'Animazione più prossimo ai codici e alle tecniche della rappresentazione, nonché il consolidatissimo territorio di scambio tra comics e cartoons.

Pertanto, possiamo facilmente ri-collocare nello schema di McCloud quelle opere-simbolo precedentemente incontrate: *Circles* occupa la polarità del puro astrattismo, *Hen Hop Pop* quella del minimo dell'iconicità (ma con alcuni toni di non-sense), e *Snow White* potrebbe essere un valido esempio di somiglianza rispetto al reale. Potremo essere maggiormente precisi e, volendo restare solamente nell'ambito del disegno animato, potremo associare *Sysiphus* (Marcell Jankovics, 1974) al polo della rappresentazione semplificata, e collocare *Superman* (Max & Dave e Max Fleischer, 1942) come emblema del cartoon 'verosimile'.

Tuttavia, se vogliamo estendere la griglia elaborata da McCloud alla totalità delle tecniche/modalità di visualizzazione dei linguaggi animati, è necessario 'allargare' o 'dare più dettaglio' all'asse dell'iconicità per potervi includere anche il realismo/indexicalità dell'immagine fotografica, l'iper-realismo della CG, e l'Illusionismo dei Vfx; come vedremo nel prossimo paragrafo, gli studi compiuti da Anceschi vanno in questa direzione.

Infine, come abbiamo notato, il modello di McCloud è inclusivo di tutti i costituenti del linguaggio delle vignette (immagine+scrittura), e pertanto un ipotetico quadro rivolto all'Animazione dovrebbe considerare quei *livelli*

segnici che *non* appartengono -almeno per ora- al mondo dei comics: il sonoro (musica+parlato+effetti) e la temporalità (azione+recitazione).²²

Come abbiamo visto, il modello di classificazione iconica proposto da Scott McCloud dimostra un'indubbia validità pratica nello studio/classificazione dei comics; e parallelamente, in questo approccio vi è una robustezza concettuale che lo legittima anche nella generalità dell'immagine.

Tuttavia, abbiamo riscontrato la mancanza di una certa 'precisione' nell'identificare il grado di iconicità delle immagini prodotte con tecniche e processi diversi da quelli che tradizionalmente contraddistinguono i linguaggi del fumetto.²³

In altre parole, vi è la necessità di misurare l'iconicità della rappresentazione con una maggiore accuratezza, per poter così cogliere le sfumature e i contrasti all'interno del ricco vocabolario animato. E come vedremo, alcuni studi mossi nel campo del Visual Design ci forniranno alcuni strumenti 'adatti e adattabili' a tale operazione.

Anche Giovanni Anceschi porta in primo piano la questione dell'iconicità.

Per il designer milanese, ciò avviene all'interno di una riflessione attorno all'oggetto della raffigurazione, ovvero nella progettazione di quelle immagini che servono per 'apprendere, ragionare, capire, agire'.

Come sappiamo, il progettista che opera in questo campo è chiamato a risolvere specifiche problematiche di comunicazione, le quali si differenziano a seconda dei casi (visualizzazione scientifica, grafica editoriale e industriale, interfacce digitali, etc.), e pertanto, in uno scenario sempre mutevole perché ricco di variabili contestuali, vi è il confronto con tutte le possibilità espressive e le sfaccettature formali del medium visivo.

Aneschi conduce così una doppia indagine sulla raffigurazione: da un lato ne considera e classifica le varie tipologie di segni, e dall'altro ne coglie le loro possibili configurazioni (e i conseguenti effetti di senso). Se quest'ultima -interessante- operazione si allontana troppo dal nostro ragionamento sull'Animazione, la prima risulta del tutto appropriata: anche nel campo del

²² Vale la pena di ricordare che McCloud definisce il fumetto come 'arte sequenziale'. Fumetto e Letteratura sono arti sequenziali, mentre Musica, Danza, Teatro e Cinema vanno viste come considerate come 'sequenziali e temporali'.

²³ Solo da pochi anni, con l'avvento delle tecnologie e dei processi di stampa digitali, il Fumetto si è arricchito di nuove possibilità espressive.

Visual Design è infatti centrale capire e classificare il grado di iconicità/ astrazione delle immagini.

Aneschi prende così in considerazione numerose posizioni (Eshes, Veca, Arnheim, Breuil, Gombrich), ne evidenzia i reciproci punti di sovrapposizione, ne revisiona la terminologia, e ne osserva un generale allineamento rispetto alla *scala dell'iconicità* formulata da Abraham Moles, verso la fine degli anni Settanta.

Il modello di Moles suddivide l'asse dell'iconicità in dodici gradi, i quali sono racchiusi tra l'oggetto reale e la sua controparte astratta (la parola scritta): le forme più prossime al reale sono le repliche e il modello in scala, alle quali seguono le rappresentazioni bidimensionali: la fotografia, il foto-ritocco, la semplificazione al tratto, il disegno costruttivo, il disegno costruttivo normalizzato, il diagramma di flusso, lo schema di campo e infine il diagramma.²⁴

Chiaramente, anche questo gradiente parte da un massimo di iconicità/nessuna astrazione e termina nell'opposto (astrazione totale/nessun carattere iconico), ma la scala di Moles, a differenza del modello proposto da McCloud, implica un terzo parametro: maggiore è il grado di astrazione, maggiore è il livello di *codificazione* del segno. Si tratta quindi di un'astrazione relativa all'interpretante e che, in pratica, dipende dalle conoscenze dell'osservatore rispetto a quelle rappresentazioni (diagrammi, schemi, mappe, disegni tecnici) cariche di elementi convenzionali o istituzionali quali pittogrammi, indici, emblemi, etc. In termini semiotici, nella parte terminale della scala di Moles vi quindi è un'aumento dell'arbitrarietà dei segni, e ciò implica -come abbiamo detto- un carattere di tipo simbolico. Non a caso, Moles indica la scrittura come il polo dell'*astrazione perfetta*.

Aneschi esamina gli ultimi sette gradi del modello di Moles, ovvero prende in considerazione tutte le forme della raffigurazione bidimensionale, dal confine con la fotografia al massimo dell'astrazione, e così -sempre nel confronto con gli altri autori- chiarisce la questione dell'iconicità.

Innanzitutto essa viene vista come una progressiva *defigurazione* del segno -ciò che a noi interessa maggiormente- e inoltre deve essere distinta da quello che è un quadro tipologico degli artefatti (cartografia, disegno anatomico, disegno tassonomico, etc.) e conclude che *i tipi o le famiglie di raffigurazioni*,

²⁴ Giovanni Anceschi, 'L'Oggetto della Raffigurazione', 1992, pp.28-38

costituiscono degli insiemi che possono venire, appunto, misurati con la scala dell'iconizzazione/astrazione.²⁵

E tale scala segnica viene così descritta: il massimo dell'illusione risiede nel (iper)-realismo e nel verismo, dove il primo va inteso la sostituzione della realtà con un surrogato (rendering) e come un mosaico di stimoli analoghi, mentre il secondo fa riferimento ad un particolare effetto visivo, ed evoca un determinato clima figurativo. *E concretamente, se l'iperrealismo si caratterizza per lo straordinario nitore formale e cromatico, forme e colori 'veristi' devono protestarsi testimoni veridici inscenando l'imperfezione della realtà: polvere, macchie, crepe sull'oggetto della rappresentazione rese attraverso convergenze e linearità incerte, microtachismi, microgestualismi.*²⁶

Nella medesima fascia, ma proseguendo verso una semplificazione astraente, Anceschi posiziona l'impressionismo (di Monet e Seruat), e anche: l'abbozzo e lo schizzo (come in certi lavori del Tiepolo e del Tintoretto) e il lay-out pubblicitario.

Nella stessa area, ma con meno complessità, troviamo l'abbozzo che "cerca la forma" (ad esempio per il design di un oggetto): un disegno che si avvicina alle linee di congruenza, alle linee di forza.²⁷

Nel livello intermedio tra i due poli, Anceschi posiziona il termine sintetico, inteso, come nel Cubismo Sintetico e dai Futuristi, come una condensazione dei tratti essenziali. Quest'area include quindi tutte le forme stilizzate e schematiche, le rappresentazioni pittografiche; la nozione di realismo schematico proposta da Henri Breuil, indica il più basso livello della figuralità dell'immagine.²⁸

Infine, Anceschi definisce il massimo grado dell'astrazione come il non-figurativo, ovvero di *effetto astrattista*, [...] nel senso in cui è astratta una macchia, prima, per così dire delle proiezioni di Rorschach, e nel senso in cui è astratto [un quadro di] El Lissinskij, prima di decifrarne il titolo.²⁹

25 Ibid. p. 50

26 Ibid. p. 48

27 Ibid. p. 48

28 Si tratta delle più elementari forme della rappresentazione (bidimensionalità scrittoria) che il paleoantropologo francese riscontra tanto negli dell'arte primitiva quanto nei disegni dei bambini. Si veda: Breuil Henri, 'Appunti sull'Origine dell'Arte', 1986 Ibid. pp. 201-216

29 Ibid. p.49

Chiarito il pensiero di Anceschi sull'iconicità, possiamo provare ad applicare tali criteri descrittivi anche al eterogeneo mondo dell'immagine animata.

Al polo della massima iconicità collochiamo quindi l'illusione verista degli effetti speciali, il cui apice è rappresentato dagli Vfx digitali, i quali hanno definitivamente soppiantato le pratiche analogiche del *matte-painting* (un vero e proprio *trompe l'oeil* per la creazione di sfondi e scenari) e dello stop-motion. In questo segmento troviamo quindi il più elevato livello di mimesi, un sorta di semi-indexicalità o 'fotografia dell'impossibile'; tale verismo potrebbe essere simboleggiato da pellicole come *Avatar* (James Cameron, 2009) e/o *District 9* (Neill Blomkamp, 2009).

Nella stessa area, ma con minori capacità mimetiche, possiamo posizionare le animazioni realizzate con le tecniche dello stop-motion (come i film di Henry Selick o le surreali opere di Jan Svankmajer) e della Pixillation (come *Neighbours*, di Normann McLaren); poco oltre, troviamo l'iper-realismo dell'animazione digitale 3D, nato alla Pixar (con *Red's Dream*, 1985) e progressivamente perfezionato sino alle forme contemporanee.³⁰ Qui il livello di dettaglio è massimo, così come anche la resa di luci, ombre, texture, riflessioni, etc., ma l'effetto complessivo è proprio quello di una raffigurazione 'più reale del reale', un'immagine satura e nitida, analoga a quella, prodotta con la tecnica dell'aerografo, indicateci da Anceschi.

Laddove non in maniera 'letterale', come nelle straordinarie opere di Alexander Petrov (*The Old Man and the Sea*, 1997), troviamo un marcato carattere impressionista -soprattutto negli sfondi- nei lungometraggi Disney o nelle grandi produzioni giapponesi (pensiamo a film come *Akira*, 1988, di Katsuhiro Otomo, *Princess Mononoke*, 1997, di Hayao Miyazaki, o *Paprika*, 2006, di Satoshi Kon).

E come non riconoscere un 'disegno che cerca la forma', nelle matite di Bill Plympton (*Idiots and Angels*, 2007)? Qui il segno è plastico, chiaroscurale e le linee di forza dei volumi sono rimarcate tanto nel tratto quanto nel movimento. Continuando lungo la progressiva stilizzazione del segno, incontriamo la grande sfera del 'cartooning' e le sue innumerevoli possibilità espressive.

Qui è l'anatomia dei personaggi l'aspetto che maggiormente ci permette di indicare una crescente defigurazione a partire da: *Superman* (Fleischer Studio, 1941), passando per *Wile E. Coyote & Road Runner* (Chuk Jones, 1949) e

30 L'accostamento tra il movimento pittorico dell'iperrealismo e il linguaggio visivo nato dalla grafica computerizzata, è un concetto formulato da Andrew Darley, ripreso da Wells e Sobchack e altri autori.

concludendo con l'essenzialità di *Gerald McBoing-Boing* (UPA Studio, 1951). In questo segmento gli esempi abbondano, come anche le sottili variazioni che distinguono un caso come *The Powerpuff Girls* (Craig McCracken, 1998), da un'altra serie TV, nella quale vi è un analogo e radicale appiattimento dei volumi e dei dettagli (*South Park*, di Trey Parker e Matt Stone, 1997). Con ulteriore passo verso l'astrattismo, incontriamo il segno il minimalismo di due opere già incontrate: *La Linea*, *Sisyphus* e *Hen Hop Pop* (Marcell Jankovics, 1974); immediatamente dopo entriamo nel suggestivo dominio dell'animazione astratta e dei suoi protagonisti: oltre agli autori già incontrati, citiamo anche lavori come quelli di Viking Eggeling, (*Symphonie Diagonale*, 1921), Walter Ruttmann (con *Opus I*, 1921) e Hans Richter (e il ciclo di pellicole *Rhythmus*, 1921). Ma è anche facile indicare, restando nell'ambito del geometrico e del bianco/nero, alcuni 'defigurazioni' più recenti, *Gantz Graf*, video musicale per Autechre creato da Alex Rutterford, 2002.

Come abbiamo visto, l'approccio di Anceschi risulta adeguato anche al nostro soggetto di ricerca, poiché ci consente di cogliere e di classificare con maggiore precisione lo sconfinato vocabolario visivo del segno animato. E a conclusione di questo excursus sulla natura della sintassi animata possiamo, ritornando al modello di Furniss, compiere un'integrazione tra i diversi punti di vista.

L'idea del continuum è sostanzialmente ancora valida, ma dopo aver preso atto della visione semiotica di Wollen/Peirce, possiamo stabilire il confine 'ontologico' tra le immagini girate e quelle animate.

Come abbiamo constatato, il segno-icona del cinema 'dal vero' fa perno attorno all'*indexicalità*, in ragione della quale -come abbiamo visto- possiamo attribuire al documentario il valore di 'realtà': non a caso, Furniss posiziona all'estremo della massima mimesi, il documentario di Andy Warhol, ovvero una ripresa integrale senza tagli e/o manipolazioni. Qui, al di là dei significati artistici e impliciti nell'opera, siamo di fronte ad una vera e propria testimonianza registrata: ciò che vediamo è ciò che è accaduto.

Anche la dimensione del film di finzione è indice di una certa 'realtà': passata, futura, immaginaria, etc. Tuttavia, in un contesto dove il flusso visivo nasce da un processo controllato, dobbiamo qui distinguere tra un segno che cerca di conservare il 'legame esistenziale' con il girato (il Cinema Realista o il *mocufiction*), e quello che invece è orientato alla costruzione 'pittorica' dell'immagine (come il Cinema Espressionista) Se nel primo caso riscontriamo

ancora un certo grado di autenticità, nel secondo emerge una forte iconicità del segno: qui ciò che vediamo è poco ma indubbiamente 'diverso' dall'ordinaria percezione visiva (cromatismi, fuori fuoco, particolari inquadrature e movimenti di camera).

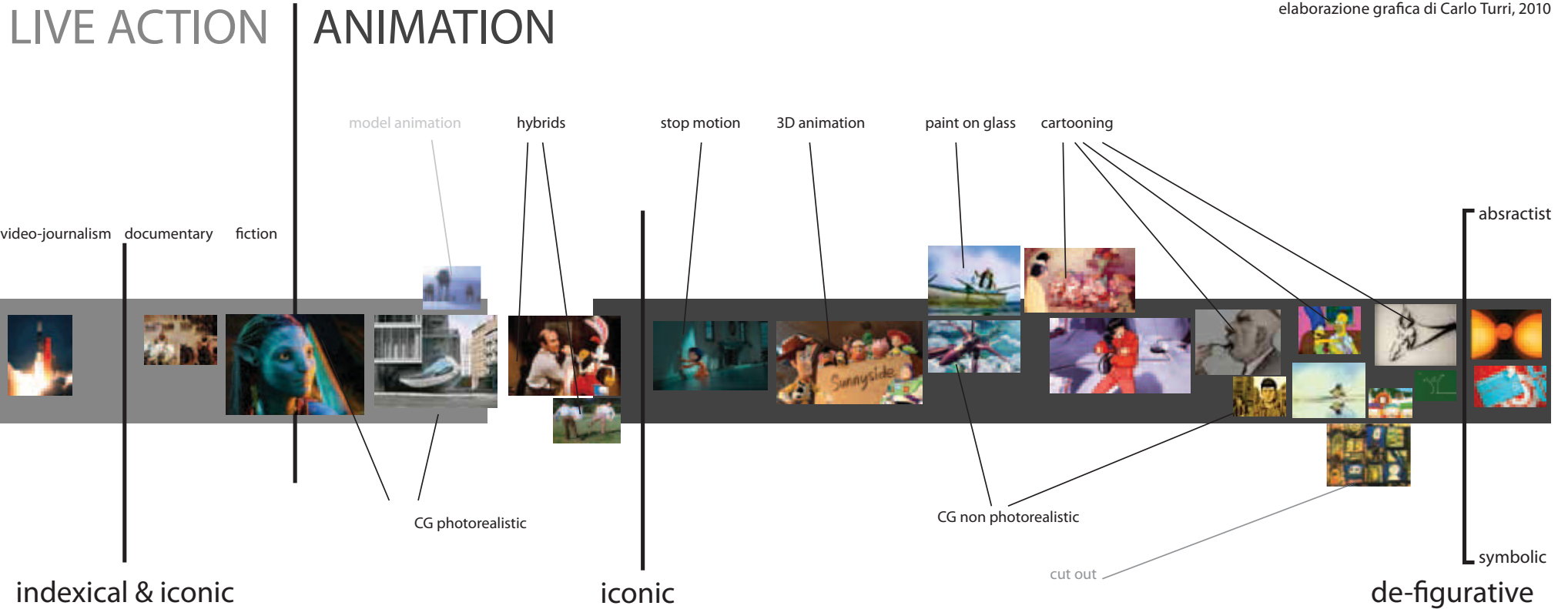
Fino a questo punto, ci troviamo ancora in un area di elevata indexicalità, e sebbene i *visual effects* rientrano pienamente nel dominio dell'Animazione, essi vanno considerati nella loro principale ragion d'essere: illudere l'occhio e ingannare la percezione con oggetti assolutamente verosimili (e perciò credibili). Senza cercare di dare la giusta definizione semiotica ai nuovi e prorompenti *trompe-l'œil* digitali (un segno falso?), ci limitiamo ad osservare l'efficacia ottica e la capacità di mimesi nel tessuto filmico.

Spostandoci verso il mondo della raffigurazione, troviamo una zona intermedia, un'area dove il segno conserva visibili tracce dell'*indexicalità* fotografica ma manifesta anche una palese *artificialità*. Si tratta della letterale giustapposizione di due segni diversi, come nel punto mediano che Furniss simboleggia come la combinazione cartoon e *live action*. E pertanto troviamo qui anche tutte le forme di *compositing* che integrano il girato con i più diversi segni (grafici). Possiamo collocare inoltre qui le immagini prodotte attraverso la sofisticazione dei processi di ripresa e/o di editing, quindi: le alterazioni/manipolazioni del girato (il linguaggio visivo usato in numerosi video musicali), numerose forme di cinema sperimentale, come anche le animazioni di persone o oggetti.

Come ci aspettavamo, non si tratta di un confine netto o facilmente descrivibile, ma tuttavia possiamo affermare che in questa zona del continuum, vi è una chiara presenza del *segno iconico* o almeno una significativa perdita di quella naturalità (semiotica e semantica) che appartiene alla cinematografia dal vero. In un modo o nell'altro siamo già entrati nel territorio dei linguaggi animati. Di qui in poi, come abbiamo appreso da McCloud e Anceschi, incomincia la de-figurazione del carattere iconico, ovvero la semplificazione della ricchezza visiva (e dinamica) di un segno iperrealista verso figure progressivamente più e schematiche, caricate, parziali, ambigue, astratte.

Dobbiamo qui però chiarire una divergenza sul concetto di astrazione incontrato nel corso di questa indagine.

Per McCloud, infatti, la scala di iconicità si ferma più o meno al livello del *realismo schematico* di Breuil, ovvero la massima -quasi primordiale- semplificazione del segno rispetto al suo significante. Come abbiamo visto, tale (basso) livello di iconicità corrisponde al punto intermedio nel modello di Anceschi: per il designer milanese (come per la teorica americana) l'astrazione



totale si verifica più avanti, con la perdita di qualsiasi connotato figurativo, come avviene nell'Arte Astratta

Come abbiamo visto, McCloud considera l'astrazione come una questione semantica, ovvero come una perdita di significato e la 'separa' dalla riflessione sull'iconicità: quella dell'autore/fumettista americano è una posizione guidata dal senso pratico, poiché è molto legata al reale contesto dei comics: qui, fatta eccezione per alcune rarissimi casi, non si può parlare di un vero e proprio 'fumetto astrattista'.

Nell'Animazione sono invece numerose le forme dell'astrazione e Furniss fa terminare il continuum proprio con la de-figurazione di *Circles*. Tuttavia

ma pensiamo che ci sia qualcos'altro, anche perché Anceschi ci dice che in talune forme della rappresentazione (scientifica, architettonica, medica, etc.) l'iconicità si integra spesso con elementi simbolici e secondo particolari configurazioni.

Pertanto, possiamo considerare un terzo grado di astrazione, ovvero quello di un sistema di segni codificato anche nel caso dell'Animazione?

Probabilmente no, ma possiamo abbinare al continuum dell'iconicità, un livello del *carattere simbolico* delle immagini in movimento.

Infatti, se ci ricordiamo -vedi Wollen- che nell'immagine filmica vi è sempre una co-presenza tra icona, simbolo, e indice, possiamo affermare che anche -e forse soprattutto- nei linguaggi animati vi è spazio per elementi simbolici. Possiamo così definire un'area dove 'ospitare' ad alcune animazioni poco figurali, ma inclusive o interamente costituite da simboli o da forme grafiche codificate, quali: parole, numeri, diagrammi, schemi, etc. Stiamo qui considerando i linguaggi visivi della 'motion graphics', ampiamente impiegati nella programmazione televisiva (sigle, idents, inserti grafici, etc.) e nei titoli di apertura/chiusura de, e le più recenti 'inform-animations', destinate alla comunicazione di cose, dati, fenomeni o processi. Nel Terzo Capitolo torneremo su questo argomento, perché è proprio in questo insieme di animazioni, costituite da segni astratti ed elementi simbolici comprensibili, che troviamo l'importante nesso con le pratiche del Visual Design.

Infine, i preziosi approcci che abbiamo sin qui incontrato, diventano un'appoggio teorico e concettuale per ampliare un nostro discorso sull'iconicità della componente visiva; infatti, come vedremo nell'ultimo capitolo, per comprendere/impiegare la ricchezza e la versatilità del linguaggio animato, sono necessari ulteriori modelli e chiavi interpretative. Come abbiamo già detto, la difficoltà di studiare questo medium risiede proprio nei suoi migliori attributi: *complessità* e *variabilità*

1.18 SEMANTICA del LINGUAGGIO ANIMATO

Ne *Il Segno Animato*, Stefano Simonetti compie una riflessione sulla semantica dell'animazione d'Autore e qui il giovane animatore/saggista, mosso dall'interesse di *comprendere come avviene il processo di significazione nel momento in cui il messaggio dell'opera viene esposto all'attenzione dello spettatore*³¹, propone di applicare il modello di analisi sviluppato da Erwin Panowsky, durante gli anni Quaranta. Va subito aggiunto però che l'Iconologia per Panofsky è *quel ramo della storia dell'arte che si occupa del soggetto o significato delle opere d'arte contrapposto a quelli che sono i loro valori formali*.³², e pertanto dobbiamo specificare che 'lo spettatore' di Simonetti è da intendersi più propriamente come il critico, lo storico o chi -come noi- è particolarmente interessato a comprendere la sostanza dell'Arte Animata.

31 S. Simonetti, 'Il segno animato', 2007 p.49

32 E. Panofsky 'Meaning in the Visual Arts; Papers in and on Art History', 1955, ED.Italiana p.31

Il modello di analisi di Panowsky -che ricordiamo nasce in seno allo studio dell'Arte Rinascimentale- indica tre livelli di analisi dell'immagine: un primo livello è quello dell'individuazione dei motivi figurativi, ovvero delle forme portatrici di significati denotativi, detti *soggetti primari* o *pre-iconografici*; un secondo livello è quello dell'analisi iconografica, ovvero dei temi e dei contenuti didascalici e narrativi di un'immagine (*soggetto secondario* o *convenzionale*); e infine, un terzo livello, quello dell'iconologia che consiste nell'individuazione del senso in riferimento al contesto culturale e sociale di un'epoca, e così anche gli 'indizi' della soggettività psicologica dell'autore, ovvero: qui troviamo ciò che Panofsky indica come il *significato intrinseco* o *contenuto*.³³

Il 'celebre' esempio che Panofsky usa per spiegare il suo modello interpretativo è quello dell'*Ultima Cena* di Leonardo, mentre Simonetti pone al centro dell'analisi *La Linea* di Osvaldo Cavandoli, (brevi e vivaci animazioni nate per il Carosello e proseguite come serie TV).

Seppur in maniera abbozzata, Simonetti ci indica come la struttura di Panofsky può diventare utile se applicata allo studio della dimensione animata d'autore. In questo caso, il riconoscimento degli elementi primari avviene attraverso la forma del personaggio l'ambiente circostante, la mano con la matita che entra per operare trasformazioni sulla linea, etc.

Al secondo livello di analisi, ovvero quello iconografico, Simonetti associa il processo di decodificazione del testo (costituito da elementi simbolici, iconici ed indexicali), e in questa fase capiamo che la Linea è il *protagonista* dell'opera e che la mano è quella dell'*autore*: emergono qui i loro ruoli all'interno di una precisa struttura narrativa (la ripetizione di *gag* tra azioni e reazioni).

Infine, nel terzo livello di significazione, Simonetti colloca quelli che sono i *contenuti che una certa opera fa trasparire riguardo ai gusti estetici di una società in un certo contesto storico e geografico e dello stile di un autore*.³⁴

In quest'ultimo livello, ovvero quello dell'interpretazione iconologica, viene preso in esame il contesto (quello della pubblicità del Carosello tra il 1969 e 1976) e la rivoluzionaria visione di Cavandoli: sostituire le strutture estetiche del cartoon tradizionale con una nuova forma, semplice ma geniale. In termini 'panovskiani', il significato iconologico de *La Linea* è quello di un sorpasso

33 Ibid. pp. 35-43

34 Ibid. 52

di stile, dovuto alla volontà dell'artista bresciano di innovare le regole del 'classico'.³⁵

Infine, Simonetti si interroga sull'interpretazione dell'animazione astratta (da J.Withney a N.Mc.Laren, da O.Fishinger a L.Lye): qui viene meno ciò che Panovsky indica come il significato secondario, ovvero i canoni e le convenzioni della narrativa d'intrattenimento. In queste opere, conclude Simonetti, ciò che viene esposto sullo schermo è *già di per sé il significato dell'opera stessa*.³⁶ Il significato non risiede nella narrazione, ma risiede soltanto nell'immagine (livello pre-iconografico dell'opera) e -intrinsecamente- nel contesto autorale/culturale al quale essa è legata (livello iconologico).

Come abbiamo detto, le riflessioni di Simonetti sono decisamente seminali, ma secondo noi corrette nell'affermare che il raffinato modello interpretativo di Panovsky può rivelarsi idoneo anche nello studio/analisi delle immagini in movimento.

Infatti, come nella pittura e diversamente dal cinema 'dal vero', le opere animate si basano in larga misura sui processi di significazione primari, poiché nell'Animazione avviene -sempre- una *rappresentazione* degli oggetti inscenati, e, come abbiamo visto nel precedente paragrafo, ciò prende corpo nelle 'infinite sfumature' dell'iconicità dell'immagine. In altre parole, il processo di *riconoscimento dei segni* da parte del pubblico (talvolta garantito, come in Disney, talvolta omissivo, come nell'animazione astratta) è un'importate e peculiare attributo del medium animato, e pertanto tale processo è sempre centrale nell'analisi di tutte le opere.

Allo stesso modo, le informazioni contestuali, ovvero quelle che per Panofsky conducono ai significati iconologici, sono altrettanto cruciali nel lavoro di comprensione/valutazione dei film. Non a caso, l'importanza di indagare le tecniche impiegate, gli apparati produttivi, ed il posizionamento dell'opera rispetto ad un quadro sociale/culturale, è più volte sottolineata da autori come Wells e Furniss; pertanto, sebbene semi-invisibili per il pubblico generico, i significati intrinseci dell'opera animata sono molteplici e anch'essi indispensabili per un'adeguata comprensione del medium.

In conclusione, osserviamo che quelli che Panovsky indica come i 'significati secondari o convenzionali' dell'opera pittorica, corrispondono, per Simonetti,

alle principali funzioni narrative del testo animato (ruoli e personalità dei personaggi). Ma poiché, come per le opere letterarie e teatrali, lo *story-telling* è un'aspetto preminente anche in tutte le forme della Cinematografia, pensiamo che il concetto di 'lettura iconografica dell'immagine' (originariamente pensato da Panovsky in relazione alle tradizionali arte visive) necessiti di ulteriori riflessioni e specificazioni.

Tuttavia, lasciamo ad altri -e più capaci pensatori- il compito di ampliare, senza 'forzature' e con maggiore precisione, la griglia teorizzata da Panovsky, convinti che questo *nuovo e allargato* modello interpretativo risulterà efficace anche nel lavoro di analisi/comprendimento delle innumerevoli forme dell'Animazione.

1.19 I GENERI nell'ANIMAZIONE

Nell'affrontare le pluralità che formano il mondo delle immagini in movimento, ovvero osservando e studiando 'per gruppi' di soggetti, è inevitabile imbattersi nella tematica -o problematica- dei *generi*.

Nonostante si tratti di un argomento complesso e dibattuto, il 'significato generico' che accomuna o diversifica le numerose forme del Cinema d'Animazione, diviene importante anche nella nostra riflessione semantica, poiché, come osserva Paul Wells: *[g]enre is recognized by audiences, theorised by academics, and actually defined by screenwriters and direction working within a production system.*

*All three constitutences share the same type of understanding of the basic frameworks of the concept.*³⁷

In questa sezione, dedicata al recente lavoro dello studioso/teorico britannico, vogliamo mettere in luce quelle che Wells indica come le 'strutture profonde' dell'Animazione. Come vedremo, in *Animation: Genre and Authorship*, l'autore perviene alla definizione di sette tipi di 'configurazioni del testo' le quali risultano trasversali a tutte quelle istanze iconografiche, tematiche e narrative che -di fatto- stanno alla base dei criteri impiegati nella classificazione dei film *live-action*.

35 Intervista con O.Cavandoli in Marco Gisuti, Il 'Grande Libro del Carosello',1995 p.137

36 Ibid. p.54

37 P. Wells 'Animation: Genre and Authorship' , 2002 p.43

Wells sviluppa il suo ragionamento accompagnandolo con un ricco campionario di casi studio, i quali spaziano dall'animazione d'autore, ai classici Disney, dagli animé giapponesi, ai film pubblicitari ed educativi.

In questo eterogeneo contesto, intenzionalmente allargato in modo da includere anche le forme meno conosciute, Wells compie una prima riflessione sui modelli di classificazione usata per il cinema 'dal vero'.

Qui appare subito evidente che, nel campo dell'Animazione, le definizioni come western, horror, fantascienza, etc. non possono essere applicate con pari linearità. Infatti, i *motifs* formali e narrativi che dovrebbero decretare le categorie di appartenenza di ciascuna opera vengono invece mescolate, sovvertite e ridefinite.

Ciò avviene -osserva Wells- perché uno dei principali distinguo del linguaggio animato è la capacità di 'auto-annunciarsi', ovvero la dichiarazione dei termini e delle condizioni che ne caratterizzano i significati. In altre parole, la 'natura' del testo animato è quella di fornire anche i codici per l'interpretazione delle sue innumerevoli forme e ciò, conclude Wells, permette all'animatore di essere poco quelle che sono i canoni e le convenzioni legate ai generi convenzionali, anzi: *animation "only" re-invents genre, or dispenses with its intrinsic principles all together.*³⁸

Analogamente, molte tra le forme dell'Animazione eludono anche le classificazioni basate sull'*idea dominante* o *principio strutturale* e in questo caso l'autore britannico 'mette a la prova' le categorie proposte da Normann Kagan, le quali si basano sulle modalità di espressione del testo, il quale può essere: tragico/eroico, melodrammatico/moralista, e comico/ironico.³⁹

Successivamente, Wells indaga anche l'insieme di categorie proposte da Richard Taylor, secondo le quali i generi sono: drammatico, comico, lirico, didattico, pubblicitario e per l'intrattenimento dell'infanzia.

Anche dal confronto con questa terza serie di criteri, Wells riscontra l'incapacità di cogliere quegli aspetti che *non* dipendono dalle tematiche (generi narrativi) e dai contesti di produzione/consumo (tipologie). Le categorie di Taylor sono per Wells un primo passo verso una classificazione dei generi che sappia cogliere -in profondità- le caratteristiche uniche dell'Animazione, e per fare

questo, l'autore britannico, recupera i fili che legano questo medium alla sfera delle 'Belle Arti'.⁴⁰

*[In Animation] the approach to practice draws upon the history, culture and techniques of fine art, and applies them to conventional approaches to genre in film, both subverting and re-defining genre within live action, and foregrounding the specificity of animation as a process and an engine in the dispersion and dilution of generic orthodoxy. What remains is the 'particularity' of animation, and its own conditions of enunciation; conditions which may be understood as deep structures and generic specificities.*⁴¹

Formal, Deconstructive, Political, Abstract, Re-Narration, Paradigmatic, e Primal sono le sei -seminali- *strutture profonde*, che Wells pone come punto di partenza per un dibattito sui generi nell'Animazione e che qui riportiamo in maniera sintetica.

Formal: si tratta delle animazioni basate su di una premessa condizionale all'intero sviluppo narrativo o tematico, e che assumono il ruolo di sperimentare o ampliare i parametri estetici o tecnici che ne costituiscono la sostanza.

Wells cita qui lavori incentrati sull'intreccio suono/immagine come *Fantasia* (Walt Disney, 1940) e *The Pink Konkommer* (Marv Newland, 1991), quelli radicati in una precisa configurazione visiva (*William Blake* di Sheila Graber, *Balance* di Wolfgang Lauenstein, 1978 e *Tango* di Zbigniew Rybczynski, 1982) o confinati in una precisa struttura visivo-narrativa (la serie *Roadrunner* ideata da Juck Jones)

*While not purely formal exercises these pieces of work on the basis of the maximum degree of extrapolation from a minimum degree of known tenets.*⁴²

E nel rispetto di queste indicazioni, viene 'spontaneo' includere in questa famiglia alcune opere recenti, tra le quali: *Star Guitar* (video musicale diretto da Michel Gondry, 2002) e *Muto* (il pluripremiato cortometraggio realizzato da Blu, 2008).

Deconstructive: questa classe raccoglie quelle particolari -e aggiungiamo rare- animazioni che rivelano al pubblico le proprie 'premesse costruttive' per ottenere così un particolare effetto comico, critico o auto-riflessivo.

38 Ibid. p.51

39 Norman Kagan, 'American Skeptic', 1982

40 Ibid. pp. 30-40

41 Ibid. p.66

42 Ibid. p. 67

Wells raggruppa in questo insieme le opere capaci di 'rompere' la precondizione di tutte le esperienze filmiche e che riescono così a mettere in primo piano sia l'autore (nell'atto di costruire il messaggio) che lo spettatore stesso (nell'atto di riceverlo). E ciò avviene quando i personaggi si rivolgono direttamente al pubblico (come nel celebre *Duck Amuck* di Juck Jones, 1953 e in molti altri cartoni Warner Bros) o quando, durante lo sviluppo narrativo, viene svelato l'artificio che sta all'origine del film (come in *Manipulation*, di Daniel Graves). Soprattutto, sono raccolte qui tutte le opere nelle quali la decostruzione è centrale negli sviluppi narrativi.

Political: questo ampio insieme è formato da tutti i lavori nei quali vi è l'aspirazione ad usare il medium animato per un veicolo un messaggio morale, etico o politico. Wells indirizza qui i film di propaganda, di informazione pubblica, di sensibilizzazione sociale e quelli a carattere educativo, riferendosi così a *Victory through Air Power* (1943) e le altre produzioni Disney (sul filone educativo/divulgativo) che abbiamo menzionato nella Prima Parte. Fanno parte di questa famiglia anche *What on Earth* (Les Drew, 1975), *Aida degli Alberi* (Guido Manuli, 2001), *Europe & Italy* (Bruno Bozzetto, 1999).

Abstract: Wells indica qui le animazioni poggianti su rappresentazioni *non-oggettive* e costruzioni *non-lineari*, le quali nascono come momento di sperimentazione tecnica/formale o come ribaltamento delle convenzioni narrative, interpretative e di significato. Qui troviamo i lavori di McLaren, Fishinger, Breer, Bute e Whitney, ma anche -a nostro parere- animazioni maggiormente figurative come le opere dei fratelli Quay o film come *Science Friction* di Stan VanderBeek.

Nel prossimo paragrafo questa particolare area dell'Animazione sarà approfondita, proprio per mettere in luce i casi nei quali i significati sono impliciti al testo.

Re-Narration: i costituenti di questo gruppo sono i lavori che 'sfruttano' le possibilità offerte dal peculiare vocabolario dell'Animazione per costruire specifiche rappresentazioni (di spazio e di tempo) che risulterebbero altrimenti impossibili da ottenere con gli altri media.

Wells si riferisce, ad esempio, all'utilizzo della *metamorfosi*, il quale consente una straordinaria compressione/dilatazione del tempo in *Plymtoons* (Bill Plympton, 1991), oppure la facoltà di costruire improbabili visuali come in *More Sex and Violence* (Bill Plympton, 1998). Fanno parte di questa categoria

anche le opere che tendono a ribaltare e riconfigurare le convenzioni delle trame e la logicità della narrazione (3 *Misses*, Paul Driessen, 1998), e questo proposito Wells osserva che: *such kind of narratives not merely advance the traditional kinds of surreality and subversion of the cartoon, but revise the meaning of their cultural references.*⁴³

Paradigmatic: questa è una grande famiglia che include le animazioni le cui precondizioni alla realizzazione sono centrali nella loro costruzione, e che complessivamente aderiscono a paradigmi già consolidati (codici visivi e convenzioni narrative). Wells precisa che questo insieme -presumibilmente il più vasto- include tutte le forme di adattamento letterario (da *Animated Shakespeare* di SC4/Soyuzmultifilm, 1992 a *Peter Pan* di Disney, 1953, alla mini-serie tratta dal fumetto *Spawn*, 1999).

Primal: infine, lo studioso britannico individua un insieme di animazioni incentrate sulla descrizione, definizione o esplorazione di particolari emozioni, sentimenti o stati di coscienza. In questo gruppo troviamo gli incontenibili impulsi ritratti da Tex Avery in *Red Hot Riding Hood*, 1943, le visioni ossessionate di *Deadsy* (David Anderson, 1989), o il flusso di sogni/memorie raccontato da Yuri Norestein in *Tale of Tales*, 1979.

Wells colloca quindi in questo insieme tutte le opere che ci offrono percezioni non-ordinarie sulla realtà interiore e che, nelle più diverse modalità, sono capaci di mettere in contatto il pubblico con mondi onirici e dell'inconscio.

Come abbiamo detto, Wells sottolinea la 'provvisorietà' di queste categorie, invitandoci ad approfondire e dibattere su questi primi sette punti.

Ci sembra però chiaro che lo studioso riesce qui a cogliere la sostanza del medium animato, indicando quelle proprietà e quegli attributi che derivano esclusivamente dalla sua straordinaria flessibilità.

Di conseguenza, dal punto di vista semantico, le 'strutture profonde' identificate da Wells ci riportano a dei significati generici, comuni a grandi insiemi di opere, i quali sono trasversali alle tipologie (film, lungometraggio, pubblicità, etc.), alle tematiche narrative (fantasy, horror, comico, etc.), alle tecniche realizzative (disegni, pupazzi, CGI, etc.), e ai contesti geografici/periodi storici.

43 Ibid. p 70

Naturalmente, questi ultimi approcci risultano sempre validi -come nel nostro caso- durante lo studio e la classificazione degli innumerevoli casi dell'Animazione: il modello proposto Wells diviene quindi un'ulteriore e raffinato strumento per una comprensione più profonda delle potenzialità espressive/effetti di significato di questo medium.

02. TECNICHE e LINGUAGGI

Nel contesto di questa ricerca, l'esplorazione compiuta nella sfera delle tecniche non può che essere 'superficiale'.

Ciò perché -sebbene non manchi la letteratura di riferimento (manualistica e monografie)- dobbiamo prendere atto che ciascun approccio alla costruzione del tessuto visivo dei linguaggi animati è di fatto un continente a sé, e maggiore è l'accuratezza con la quale vogliamo conoscere la 'geografia' degli strumenti e dei metodi di lavoro, maggiori e numerosi sono i dettagli e le peculiarità di cui tenere conto. Si tratta quindi di entrare nel merito di specifiche opere o di singoli approcci autorali, nonché di inquadrare doviziosamente il relativo contesto tecnologico, ma data la vastità dell'argomento, ciò sarà compiuto soltanto nella misura necessaria a cogliere 'l'essenziale' di ciascuna tecnica: i procedimenti-base, le possibilità espressive, i limiti.

È importante conoscere le tecniche e i processi che stanno alla base delle forme dell'Animazione?

Dal punto di vista dello spettatore, 'svelare' l'artificio compiuto dall'animatore, potrebbe persino sminuire il fascino di quest'arte, ma per lo studioso, il praticante e il critico, l'approfondimento del lato *implicito* dell'Animazione è invece doveroso, perché ciò che vediamo sullo schermo dipende in larga misura da un insieme di complesse circostanze i -che approfondiremo nelle prossime pagine- sulle quali l'animatore plasma le proprie esigenze creative. Non è un caso che nelle pubblicazioni specializzate, come in quelle legate a festival e alle rassegne, è consuetudine diffusa specificare le tecniche, e questa informazione si aggiunge a quel basilare 'documento d'identità' (titolo, autore, anno, nazionalità, durata, formato) che ci serve per inquadrare l'opera rispetto ad un contesto storico, autorale, culturale e tecnologico. E analogamente, senza una minima contestualizzazione tecnico-metodologica, non sarebbe possibile apprezzare la maestria dell'animatore, o riconoscere le qualità artistiche del film, o cogliere il grado di sofisticazione dell'immagine.

In secondo luogo, da una visione globale delle tecniche possiamo ricavare una prima mappatura dei linguaggi animati, e se compiamo una lettura diacronica dei vari approcci, diviene possibile cogliere le dominanti visive che hanno attraversato il primo secolo d'Animazione. Non è nostra intenzione quella di approfondire la filogenesi delle diverse modalità dell'animare, ma se ciò avviene in maniera visiva, come nella Tavola 01, è possibile cogliere 'a colpo d'occhio' ciò che Paul Wells chiama 'The 100 Years Toolbox', ovvero uno straordinario bagaglio di declinazioni, di interpretazioni e soluzioni visive.¹

2.1 Una 'TASSONOMIA DELLE TECNICHE'

Gli strumenti e i materiali impiegati nel processo produttivo imprimono nell'opera alcune caratteristiche peculiari e al tempo spesso ne precludono altre: come vedremo, ciascuna tecnica influenza il linguaggio visivo prodotto e, seppur con ampi margini di diversità, l'intero universo dell'Animazione -passato e presente- può essere frazionato in alcune grandi aree corrispondenti agli approcci principali.

In ciascuno di questi domini riconosciamo poi diversi orientamenti: alcune frutto di vere e proprie sperimentazioni avvenute in seno alla 'naturale versatilità' di questo medium, altre legate a particolari apparati tecnologici e/o ai materiali impiegati.

Viene così a comporsi un 'quadro tassonomico' delle tecniche, costituito da insieme e sottoinsiemi, che ci permette di cogliere importanti affinità e differenze 'di base': in questo modo, quella che potrebbe essere una semplice elencazione delle molteplici declinazioni del medium animato si trasforma in un'occasione per compiere alcune riflessioni attorno ai metodi operativi, toccando quelli che sono i punti nodali (replicabilità, controllo, variabilità, velocità esecutiva) di questo mestiere.

Dato il quadro tassonomico (Tavola 02), procediamo con la sua spiegazione, anticipando però l'inevitabile sproporzione degli argomenti trattati: cercando infatti di privilegiare l'eterogeneità degli approcci al medium, ne risulta un quadro che fa risaltare le tecniche o le declinazioni poco convenzionali e che tende a invece a compattare quelle maggiormente diffuse e più conosciute.

1 1 Intervista con Paul Wells, Animatti 2009 presso la Facoltà di Architettura di Alghero, Ateneo di Sassari

Molte informazioni qui raccolte provengono dalla bibliografia di riferimento e dalle risorse on-line (soprattutto interviste con gli animatori e 'featurette'); altre sono state invece immagazzinate attraverso il confronto con professionisti ed esperti, ed infine alcune delle tecniche che incontreremo -il compositing, e i principi base dello stop-motion e del disegno animato- sono state approfondite nel lato pratico.

*OPTICAL MACHINERY

Qui troviamo gli apparati, precursori o alternativi alle tecniche cinematografiche analogiche e digitali, mediante i quali è possibile ottenere l'illusione percettiva del movimento (o Beta Movement) specificato nel primo capitolo.

Dal *Praxinoscopio* al *Flip Book*, dal *Masstransiscope* al *3D Printing*, troviamo qui tutte quelle -semplici ma geniali- forme animate che, seppur condividendo il principio base della Cinematografia, si distaccano nettamente da questa sfera, come anche da quella della Comunicazione audiovisiva.

*ANIMAZIONE TRADIZIONALE (FILM CLASS)

Questo insieme raccoglie tutte le tecniche che si basano sulla registrazione *frame by frame* di materiale profilmico quale: disegni, oggetti, pupazzi, fotografie, etc.

Sebbene quest'area raccolga l'intero insieme dell'animazione pre-digitale, qui facciamo riferimento soprattutto ad un insieme di procedimenti che valgono anche quando la pellicola viene sostituita dal nastro magnetico, dal sensore CMOS o da uno scanner. In altre parole, tale insieme include anche quelle tecniche che ricorrono agli strumenti digitali in sostituzione delle apparecchiature di registrazione/montaggio tradizionali. Di fatto, la maggiore sostenibilità economica e/o la migliore qualità visiva derivata dalle nuovi formati digitali non cambia di i punti chiave delle tecniche raccolte in questa 'classe'.

A titolo di esempio, citiamo i lavori (serie televisive e film pubblicitari) prodotti dallo Studio Fusako Yusaki. A partire dal 2000, dopo una decennale attività basata sulla macchina da presa, lo studio milanese abbandona la pellicola a favore del formato DV. L'animatrice racconta che l'impiego di videocamere digitali e di computer per l'acquisizione delle immagini hanno influito notevolmente le dinamiche del processo, eliminando i tempi di

ripresa/sviluppo e garantendo un maggiore controllo sulla filiera produttiva.² Tuttavia, nonostante questa importante rivoluzione tecnologica, il cardine dell'animazione di Fusako Yusaki risiede principalmente nel dinamismo della plastilina, nel suo indiscusso talento dell'artista di inscenare un ricco ed imprevedibile flusso di forme e di colori in un perenne stato di formazione/disfacimento. Il modo di creare le immagini e di animarle è rimasto quindi sostanzialmente invariato, così come le fasi di montaggio e di sonorizzazione, migrate dalla moviola al software NLE.

Dunque troviamo qui gli approcci, basati sulle tecnologie digitali, i quali continuano o re-inventano i modi dell'animare tradizionale, e che risultano, come specificheremo più avanti, nettamente diversi dalla vera e propria animazione digitale.

All'interno di questa classe, distinguiamo due grandi insiemi -*ordini*, volendo adottare una forma lessicale tassonomica- basati sui principi della fotografia di *oggetti* e quella di *disegni*. Distinguiamo quindi le tecniche basate sulla messa in scena e l'animazione di elementi fisici (quali oggetti, pupazzi, persone, etc.), da quelle che invece si fondano su segni bidimensionali, ottenuti attraverso i più diversi procedimenti della rappresentazione (pittura, incisione, etc.) Questa suddivisione coincide pertanto con le grandi *famiglie* dello *stop-motion* e del *disegno animato*, ma ci permette anche di collocare anche alcune tecniche 'intermedie', le quali presentano peculiarità di entrambi gli approcci (*cut-out*, *clay painting*, etc.).

Come vedremo, il criteri per distinguere e raggruppare le varie tecniche tiene conto di alcune peculiarità: alcune legate ai materiali e agli apparati coinvolti nel processo, altre legate ai procedimenti realizzativi dell'animare in sé.

2.2 OGGETTI in MOVIMENTO / OBJECT ORDER

Questa categoria ospita l'eclettico e vasto insieme degli approcci dell'animazione stop-motion, ovvero la fotografia di oggetti ambienti fisici tridimensionali, siano essi riproduzioni in scala (*model* e *puppet animation*) o in grandezza naturale (*pixillation*); inoltre, fanno parte di questa categoria

2 Intervista con Fusako Yusaki, Animatti 2009 presso la Facoltà di Architettura di Alghero, Ateneo di Sassari

anche le tecniche basate sulla manipolazione e sullo spostamento di oggetti 'molto' bidimensionali quali fotografie, ritagli di carta, etc.

Qui distinguiamo due tipologie di approcci all'animazione 'ad oggetti': una fondata sulla tridimensionalità e la fedeltà dell'immagine fotografica, l'altra caratterizzata da una spiccata riduzione della profondità -come vedremo, dovuta alla piattezza del set- e il conseguente avvicinamento alle forme visive del disegno, della grafica, dell'arte astratta, etc.

L'aspetto di personaggi come Wallace (in *Wallace & Gromit* di Nick Park, 1989) è molto lontano da quelli come Achmed (*The Adventures of Prince Achmed*, Lotte Reiniger, 1926): il primo è realizzato con stoffa, plastilina, struttura in metallo, componenti plastiche, il secondo è formato da ritagli di cartoncino, lastre metalliche e fermacampioni. Sebbene tali differenze 'anatomiche' l'animazione di questi personaggi si basa su un principio comune, ovvero quello di oggetti dotati di articolazioni snodabili i quali vengono messi in pose diverse e poi ri-fotografati.³ Questo procedimento implica sempre una *sequenzialità* dell'animare: in tutto l'insieme che stiamo per analizzare, ciascuna scena quindi viene costruita progressivamente, dall'inizio alla conclusione, e, come vedremo nelle prossime pagine, tale 'principio di incrementi' del muovere/manipolare/sostituire il materiale profilmico si riflette sia in alcune peculiarità visive, e differenzia profondamente questo modo di animare da quello, più controllato, delle tecniche 'a disegni'.

*STOP-MOTION FAMILY

Nella prima famiglia troviamo un variegato insieme di approcci, i quali si distinguono per lo più dalla tipologia/caratteristiche del materiale profilmico. Collochiamo qui tutte le forme dell'animazione a pupazzi e modelli, ed alcune loro alcune loro varianti quali: il *brickfilm*, ovvero l'animazione di personaggi e ambientazioni costruiti con i mattoncini Lego; la tecnica *go-motion*, creata da Phil Tippett e lo studio Industrial Light & Magic, la quale consente di ricreare la scia di movimento e conferire una fluidità visiva analoga a quella delle riprese 'dal vero'; l'utilizzo di sistemi di *motion control camera* (sostituito strumento nel settore degli effetti speciali pre-digitali), i quali permettono di muovere

3 A fianco al metodo del pupazzo/marionetta dotato di giunti o di veri e propri scheletri metallici, gli animatori ricreano le stesse condizioni di lavoro ricorrendo alla plasmabilità di alcuni materiali: la plastilina è il indubbiamente quello più comune, perché è un composto deformabile ma anche dotato di una certa rigidità, ma è stata sperimentata anche la carta-origami (*Adagio*, Garry Bardin, 2000), la sabbia (*The Sand Castle*, Co Hoedeman, 1977), o addirittura il vetro (scaldato e piegato, in *Inspiration*, Karel Zeman, 1949).

il punto di vista sulla scena; la tecnica del *replacement* la quale implica, anziché la manipolazione progressiva dello stesso oggetto, la sostituzione, tra uno scatto e l'altro, con *altri* modelli o componenti (preconfigurati in diverse pose, espressioni facciali, etc.). Quest'ultimo approccio è stato inventato dall'animatore ungherese George Pal, il quale si avvaleva, per ciascuno dei suoi film *Puppetoons*, di circa 9000 pezzi intercambiabili.

Nella stessa famiglia, distinguiamo le tecniche basate sulla plastilina o cera, e definite con l'appellativo *clay animation* o *claymation* (neologismo introdotto e brevettato dall'animatore americano Will Vinton nel 1978).

Essendo i materiali impiegati altamente deformabili, questo approccio offre all'animatore la possibilità di costruire e de-costruire le forme a piacimento, facilitando così delle vere e proprie operazioni di *morphing*, normalmente ottenibili solo attraverso la flessibilità del disegno.

La plastilina è alla base anche della tecnica *strata-cut animation*, sperimentata da Oskar Fishinger durante gli anni Trenta, ovvero un complesso procedimento basato sulla costruzione di un agglomerato di plastilina e il progressivo sezionamento e rimozione 'per strati'. Si tratta di una tecnica che spesso origina forme astratte e policrome, ma che, come nei recenti lavori di David Daniels permette anche di 'disegnare' personaggi, azioni e trasformazioni.

Per ultimo, l'insieme dell'animazione stop-motion include anche la tecnica della *pixillation* la quale è caratterizzata dallo stesso procedimento applicato ad ambienti ed attori reali. Anche questo approccio, il cui nome è stato coniato da Normann McLaren negli anni Cinquanta, consiste nella ripresa 'passo uno' di attori in posa e oggetti 'veri', disposti al fine di creare movimenti e situazioni impossibili.

Possiamo considerare questa tecnica la prima forma di animazione ottenuta su pellicola (e non con le apparecchiature ottiche che abbiamo precedentemente menzionato), e qui ricordiamo i pionieristici *trick films* di Georges Méliès, come il film *El Hotel Electrico* (1905), dello spagnolo Segundo de Chomon.

Più recentemente, l'animazione in tecnica *pixillation* si è arricchita di un nuovo approccio, legato alla flessibilità d'uso propria dei dispositivi di ripresa digitali: qui il principio è quello già usato da Pablo Picasso e dal fotografo Gjon Mili nel 1949, ovvero la registrazione, effettuata in lunghi tempi di esposizione, di sorgenti luminose in movimento, quali torce elettriche, candele, puntatori, etc. Il risultato di questo procedimento è quello dell'impressione, su di un unico

fotogramma, di una scia di luce, la quale può essere integrata da ulteriori e successive esposizioni.⁴

La tecnica del *light writing* -neologismo analogo a quelli di *light painting* o *lumasol art*- estende questo principio a più scatti fotografici, e quindi tale processo permette sia di 'muovere' le tracce che luminose nello spazio e di alterare la loro forma: si tratta qui di qualcosa a metà tra il disegno animato e la pixillation.⁵

In film come *The Pika Pika Lighting Doodle Project* (Takeshi Nagata, Kazue Monno, 2007) come anche nei lavori realizzati dal collettivo tedesco Lichtfaktor, troviamo un'ampio campionario di soluzioni visive, ottenute combinando diverse tipologie di sorgenti di luce, dove le azioni/trasformazioni sono eseguite 'a più mani'. Come abbiamo detto, si tratta di approccio in via di esplorazione, soprattutto attraverso la sperimentazione del materiale profilmico e dell'effetto che esso produce: è il caso del recentissimo *Future Magic* (2010), dello studio Dentsu London, basato sul 'geniale' uso dei tablet I-Pad.⁶

Complessivamente, le forme dello stop-motion enfatizzano la tridimensionalità del segno: sebbene queste tecniche rendano difficoltosa la creazione di spazi aperti, vincolando così gli autori ad ambientare le vicende in stanze o in luoghi chiusi, esse garantiscono visioni assolutamente volumetriche e/o prospettiche. Inoltre, la tecnica fotografica mette a disposizione dell'animatore un'ampio vocabolario di textures, di riflessi e di ombre con le quali comporre l'immagine: ne consegue un linguaggio visivo spiccatamente materico, e spesso, quasi tattile.

E tale 'veridicità' della materia fotografata, abbinata ad elevato grado di sofisticazione tecnologica e produttiva, è la base di alcune tra le più spettacolari scene di modelli animati, che hanno arricchito film quali: *King Kong* (1933) e *Jason and the Argonauts* (1963), le cui creature sono state create dal caposcuola Ray Harryhausen; *Terminator* (1984), supervisionato da Stan Winston; *Dragonslayer* (1981), *RoboCop* (1987), e la prima trilogia di *Star Wars*, ad opera gli studios ILM.

In altri termini, recuperando la scala di iconicità discussa nel primo capitolo, la tecnica dello stop-motion si distingue per il forte *carattere indexicale*, per

via del 'legame' tra il segno fotografico e l'oggetto reale; nel caso degli effetti speciali pre-digitali, questa caratteristica è portata all'estremo e per molti anni i model-makers e gli animatori hanno cercato di realizzare veri e propri *trompe-l'œil*. Nell'animazione di pupazzi, come nelle tecniche della clayamation e della pixillation, siamo invece spettatori di qualcosa di 'esistente' ma che si dichiara, credibile anche se impossibile, e tale copresenza di tra indici (fotografie di oggetti artificiali) e icone (feticci di persone e ambienti) descrive -parzialmente- il fascino -o 'mondo' come definito da Suzanne Buchan- dell'animazione passo-uno: visivamente credibile e logicamente impossibile.

Un'ulteriore caratteristica di questo modo di animare, risiede nella *spontaneità* delle azioni compiute dai personaggi. Questo approccio, conosciuto come *straight ahead animation*, è realizzabile anche nel disegno animato, ma esso è praticamente obbligatorio -come abbiamo già osservato- nelle tecniche 'ad oggetti'. Ed è qui che tale vincolo diviene anche una possibilità espressiva, consentendo all'animatore 'recitare' assieme ai personaggi/pupazzi. Molti animatori riconoscono la peculiarità di questo approccio, fatto di tentativi e momenti d'improvvisazione, e che pertanto risulta essere molto simile alle condizioni che si verificano sul set cinematografico: i linguaggi nati delle tecniche stop-motion contengono sempre un certo grado di improvvisazione nelle azioni, una sottile casualità nei movimenti che rende che particolarmente 'vive' queste forme dell'animazione.

Infine, è importante specificare che questa famiglia di animazioni, nate su set in miniatura, risultano tradizionalmente limitate nei movimenti di camera e ciò emerge soprattutto paragonando questo linguaggio visivo con quello dei disegni e dei set digitali.

Tale limitazione è superabile con l'impiego sofisticate apparecchiature come i sistemi di *motion control camera*⁷, ovvero cineprese montate su braccia robotizzate e programmabili, oppure attraverso la progettazione/costruzione 'ad hoc' di binari, carrelli, gru, ed altri macchinari, ma, come è logico, tali apparati trovano impiego solo nelle produzioni ad alto budget (lungometraggi e serie televisive) o presso i maggiori studi; possiamo quindi affermare che la 'fissità' d'inquadratura è una caratteristica molto comune nei linguaggi visivi

4 Gjon Mili, 'Picasso's third dimension', 1970

6 In questo modo è possibile cambiare la forma della sorgente luminosa: i pattern che appaiono sul display sono progettati in funzione della posizionamento della tavola nello spazio.

7 La prima video camera con movimenti automatizzati (il sistema Dykstraflex) è stata costruita, a metà degli anni settanta, agli studi ILM, anch'essa come soluzione tecnologica per le complesse scene spaziali di Star Wars. L'apparecchio era dotato di 7 assi di movimento programmabili.

dello stop-motion, diventando in alcuni casi anche un segno di distinzione sintattico. Come nelle opere di Jan Švankmajer, ad esempio, dove l'alternanza di inquadrature statiche ha l'effetto di un dialogo tra immagini/concetti, oppure, pensando ai lavori dei Fratelli Quay, quando il montaggio dei vari piani di ripresa costruisce una visuale moltiplicata -quasi cubista- di ciò che accade sulla scena.

*'ROSTRUM' FAMILY

In questo insieme troviamo l'animazione di oggetti posizionati su di un piano e fotografati sull'ortogonale.

Tale peculiare condizione operativa, di fatto implicita nell'apparato di ripresa chiamato *stand camera* o *rostrum*, è la base di questo insieme di tecniche ed essa determina inoltre una comune caratteristica visiva: poiché il materiale profilmico viene costantemente inquadrato dall'alto, ed essendo esso vincolato a movimenti bidimensionali, l'immagine prodotta risulta poco profonda o del tutto appiattita. Viene così a crearsi una sintassi maggiormente vicina a quella della rappresentazione che alla fotografia di oggetti.

Come abbiamo già specificato in precedenza, qui troviamo la tecnica del *cut-out*, ovvero la composizione di scenari e personaggi realizzati con ritagli di cartoncino o altro materiale quale: stoffa, elementi di plastica retro-illuminati, carta argentata, gel, etc. Anche questa nicchia dell'animazione passo uno offre un'ampio spettro di sintassi visive: dalle ricche *silhouettes* del pionieristici lavori di Lotte Reiniger, -una vera e propria trasposizione del teatro delle ombre cinesi all'interno nel medium animato-, alle vivaci campiture dei personaggi protagonisti di *Twice Upon A Time* (George Lucas e John Korty, 1983); dall'eleganza e complessità dei pizzi ritagliati per le *Les Trois Inventeurs* (Michel Ocelot, 1979), alle forme minimali di *The Blackbird* (Normann McLaren, 1958) o a quelle grezze e infantili dei personaggi della serie *South Park* (Trey Parker e Matt Stone, 1997).⁸

Con molta chiarezza, questi esempi ci indicano che il limite di questo modo di animare risiede in una complessiva 'piattezza' delle immagini, soprattutto nella resa dei volumi e della profondità prospettica degli ambienti: questa tecnica

consente soprattutto inquadrature laterali e frontali, rendendo però difficili le rotazioni dei soggetti lungo l'asse verticale. Tale attributo emerge chiaramente nei lavori di Giulio Giannini ed Emanuele Luzzati -quali, *La Gazza Ladra* (1965), *L'Italiana in Algeri* (1968), *Pulcinella* (1973), *Il Flauto Magico* (1978)- ma i maestri italiani dell'animazione cut-out ci insegnano che la ricchezza e la complessità delle superfici (colorate con tempere ed acquerelli), abbinata all'estrema fluidità dei movimenti (sia interni che dell'inquadratura) possono compensare tale limitazione.

Infatti, l'apparecchiatura di ripresa (la stessa impiegata nel disegno animato tradizionale) consente di compiere lunghi spostamenti del punto di vista lungo gli assi verticali e orizzontali (come nella camminata con carrellata laterale, ad esempio), nonché, qualora il materiale profilmico sia disposto su più livelli (piani di vetro) diviene possibile infondere una certa profondità alle immagini, sia attraverso il movimento di camera, sia variando la messa a fuoco degli elementi.

Uno dei più notabili esponenti di questo approccio è senz'altro l'animatore russo Yuriy Norshteyn, il quale ricerca proprio l'attenuazione dell'innata bidimensionalità di questa tecnica, e riesce, in film quali *Hedgehog in the Fog* (1975) e *Tale of Tales* (1979), a comporre visioni oniriche, nelle quali la spazialità e il volume degli oggetti si presentano otticamente validi e incongrui al tempo stesso.

L'approccio del cut-out concede quindi ampi spazi espressivi, poiché le figure ritagliate possono essere abbinare al disegno, ma anche alle fotografie, al girato, alla retro-illuminazione delle parti, ai mascherini, agli elementi tipografici, etc. In molti casi, questo approccio tecnico sfocia in veri e propri *collage* in movimento quali: *Heaven And Earth Magic*, film sperimentale di Harry Smith del 1962, *Frank Film* di Frank Morris, 1973, e nelle animazioni per il *Monty Python's Flying Circus*, create da Terry Gilliam (1969-1974).

Oppure, quando il materiale profilmico è costituito da sole stampe fotografiche, l'animazione prodotta dal rostrum è quella sperimentata in *The City of Gold* (Tom Daly, Colin Low e Wolf Koenig, NFB, 1957) e poi ripresa da Ken Burns come integrazione dei documentari della PBS, durante gli anni Settanta e poi 'canonizzata' ed ancora in uso.

Diversamente, ma usando lo stesso principio tecnico, Soul Bass, grafico e 'inventore' del *motion title design*, adopera il rostrum, i ritagli e le stampe per creare le affascinanti sequenze di apertura di film quali *The Man with the*

⁸ Soltanto l'episodio pilota fu realizzato con la tradizionale tecnica del ritaglio animato: la produzione seriale fu improntata da subito sugli strumenti e sui metodi digitali (Corel Draw e Maya), con il conseguente accorciamento dei tempi realizzativi: da tre mesi per la puntata zero a tre settimane di lavorazione per ciascun episodio. Mike Tanner in 'It Ain't Easy Making South Park Cheesy', Wired Magazine, 2008

Golden Arm (1955), *Vertigo* (1958), *Anatomy of a Murder* (1958), *North by Northwest* (1959), e *Ocean's Eleven* (1960).

Le operazioni che possono essere compiute sotto il rostrum sono in realtà più numerose di quelle qui elencate; si tratta di processi, ormai desueti, legati a specifiche apparecchiature quali le *optical printer* (o 'truca', macchine utilizzate anche per 'effettare' il disegno animato)⁹, la *slit-scan photography* (inventato nel 1968 da Douglas Trumbull per creare il 'viaggio spaziotemporale' in *2001 A Space Odyssey*); il *totalization of illusory solids* (processo ideato da Alexandre Alexeieff e basato sulle lunghe esposizioni di oggetti in movimento per la creazione di pattern geometrici), i sistemi di *travelling matte* (un complesso procedimento usato per combinare due o più sorgenti video in un'unica immagine).¹⁰

Abbiamo dunque passato in rassegna un secondo ed eterogeneo corpus di tecniche, le quali si differenziano dal cut-out tradizionale per via di alcune peculiarità, quali la tipologia dei materiali impiegati o la specificità di alcuni apparati tecnologici alla base del processo produttivo. Soprattutto, questa sintetica descrizione della semi-estinta famiglia della *direct manipulation* ci serve per 'consapevolizzare' alcune istanze che ritroveremo nell'analisi delle tecniche digitali.

Come vedremo nelle prossime pagine, i software di *editing* e di *compositing* incorporano proprio le basilari proprietà del rostrum, quali la rotazione sull'asse e lo spostamento in orizzontale/verticale/diagonale del quadro visivo, così come le variazioni di zoom e di messa a fuoco. Dunque, il 'macchinario' di ripresa, come anche la 'semplicità' del movimento planare degli oggetti (sui due assi, circolare o curvilineo) sono facilmente replicabili dai computer, e non a caso, tra le primissime immagini animate in CG troviamo proprio le forme della grafica animata, della tipografia in movimento, dei pattern geometrici e degli effetti ottici quali bagliori, colorazioni, mascherini, etc.

Segno questo di una tecnologia (quella dell'animazione digitale) in uno stadio germinale -siamo a metà degli Sessanta-, la quale assorbe e replica le funzionalità degli strumenti allora disponibili all'animatore/video-maker.

9 Le straordinarie sequenze di *Pas de Deux* (Norman McLaren, 1968) nascono proprio da un utilizzo originale della stampante ottica, la quale è stata usata per numerosi cicli di sovrapposizione di materiale appositamente girato per tale trattamento (ballerini che danzano nell'oscurità ma visibili per via dell'illuminazione laterale)

10 Come nel celebre e 'rivoluzionario' cortometraggio *Tango* (Zbigniew Rybczyński, 1980)

In questo primo incontro tra le tecnologie ditali e l'arte dell'immagine animata, avviene il passaggio da un impianto costituito da pellicola, ingranaggi, manopole a quello dei bit, dei valori numerici e dei sistemi di input, e i lavori dell'americano Stan Vanderbeek sono forse i più emblematici nel descrivere questa importante transizione tra tecniche e approcci.¹¹

2.3 DISEGNI in MOVIMENTO / DRAW ORDER

La *cel animation* è ancora oggi la tecnica più diffusa, la più specializzata in stili ed interpretazioni, e la maggiormente industrializzata: essa è sicuramente la 'forma regina' dei linguaggi animati, ma, come vedremo, non si tratta dell'unico metodo per 'dare vita' a disegni o ad altri tipi di rappresentazione quali pittura ad olio, incisione e acquaforte su pellicola, etc.

Questo insieme raccoglie quindi tutte le forme del disegno animato, con la preliminare distinzione sui due principali procedimenti impiegati, ovvero quello di una progressiva trasformazione del disegno e quello basato su disegni multipli.

Le tecniche descritte nel primo gruppo -*continuous family*- si basano su un processo analogo a quello dell'animazione 'ad oggetti', quelle raccolte nel secondo -*discreet family*- si rifanno ad una lavorazione 'ex-novo' dei singoli disegni/fotogrammi.

Come vedremo, questi due approcci, oltreché il tipo di materiale e la tecnica di disegno impiegati, influenzano notevolmente l'immagine finale e la qualità dei movimenti.

*CONTINUOUS FAMILY

Anche se piuttosto rare, vi sono tecniche nelle quali l'animazione disegnata è ottenuta attraverso un processo sequenziale e per questa ragione esse condividono alcune caratteristiche con gli approcci 'ad oggetti'.

11 Vanderbeek, artista sperimentale, dopo aver esplorato i linguaggi del cut-out fotografico combinato alla manipolazione/alterazione del video è tra i primi (assieme a Ken Knowlton, John Whitney, Lillian Schwartz ed altri) ad interessarsi alle immagini digitali. Tra il 1964 e 1967 collabora con i tecnici dei Bell Labs e produce *Poem Field*, una serie di 8 cortometraggi sperimentali; nel dal 1970 al 1972 affianca i ricercatori del MIT nello sviluppo della seconda rivoluzionaria generazione dei sistemi grafici digitali. Documentario a cura di John Musilli, Archivio Center for Visual Music, Los Angeles

Nei lavori di Petrov o di Gratz, (rispettivamente *paint on glass* e *clay painting*), la manipolazione della materia pittorica avviene in maniera *continua*, ovvero attraverso la sovrapposizione o la rimozione di strati di colore: qui il segno non viene replicato ma avviene una sua alterazione fotogramma dopo fotogramma e tale approccio, come osserva McLaren, *contribuisce più facilmente a creare cambiamenti di immagini piuttosto che azioni*.¹²

Ciò emerge chiaramente in *Mona Lisa Descending a Staircase* (Joan C. Gratz, 1992), dove la plastilina è in continuo movimento ed assume le sembianze dei più significativi dipinti/stili dell'Arte Moderna; in questo caso (come anche negli spot, prodotti durante gli anni Novanta per Microsoft, Coca-Cola, United Airlines), si tratta soprattutto di transizioni tra forme (*morphing*). Ishu Patel (in *Afterlife*, 1978) e Shira Avni (in *John and Michael*, 2004) utilizzano la plastilina in maniera analoga, ma in questo caso la plastilina è lavorata su una superficie retroilluminata e pertanto l'immagini risultano bicromatiche ma ricche di toni intermedi.

Lo stesso principio di 'continuità' del materiale profilmico è un tratto saliente anche nei capolavori di Alexander Petrov, quali *Mermaid* (1997), *The Old Man and the Sea* (1999) e *My Love* (2006); qui però la pittura ad olio su vetro (eseguita su più piani) semplifica e velocizza le operazioni di aggiustamento/manipolazione dell'immagine e tale approccio rende possibile la messa in scena di dialoghi, azioni, movimenti di camera.

Anche Ryan Larkin esplora questo approccio e in *Syrinx* (1965) e *Cityscape* (1966) sperimenta la tecnica del carboncino, adoperando fogli di carta molto spessi, i quali consentono di manipolare e cancellare i segni. Questa stessa tecnica, a volte combinata con i pastelli a cera, viene adottata anche dall'artista sudafricano William Kentridge, in film quali: *Johannesburg* (1989), *Mine* (1991), *Weighing and Wanting* 1998, *Automatic Writing* (2003).

Anche la sabbia, poiché altrettanto duttile e facilmente modificabile, può essere usata come materiale da disegno, e ciò può avvenire su di un piano, scavando e tracciando nella sabbia (come nella recente serie per l'infanzia *A.E.I.O.U.* dello studio Misseri), oppure posizionando la polvere su una lastra di vetro retroilluminata, come nei lavori di Caroline Leaf quali *Peter and the*

Wolf (1968), *The Owl who Married a Goose: an Eskimo Legend* (1974) e *The Street* (1976).¹³

Anche la coppia Ernest e Gisèle Ansoerge adottano quest'ultimo approccio, combinando però più livelli di disegno e ciò permette, analogamente alle tecniche che fanno uso del rostrum, di costruire sfondi fissi, di traslare oggetti e muovere l'inquadratura. Nei film quali *The Children of Wool* (1984) e *Sabbat* (1991) gli animatori svizzeri fanno uso di una sottile polvere di quarzo, raffinata dalle impurità, la quale permette di ottenere forme più delineate; in lavori come *Anima* (1977) e *Alchemia* (1991) gli Ansoerge sperimentano l'uso di sabbie colorate e in *The Cat Chamaleon* (1975), la colorazione degli sfondi è ottenuta integrando alcuni ritagli di carta acetata (gelatine).¹⁴

Infine, tra gli approcci del disegno animato 'continuo' troviamo anche un procedimento unico e complesso quale la tecnica del *pinscreen* (schermo a spilli), inventata dall'animatore russo Alexandre Alexeieff e dall'americana Claire Parker, e tramandata poi all'allievo Jacques Drouin.

Il 'macchinario' consiste in una tavola bianca (messa in verticale e ripresa frontalmente) la quale contiene milioni di fori e ciascuno di essi ospita uno spillo di acciaio in grado di scorrere dentro e fuori il piano; quando la matrice di punte arretra nel pannello, esso appare bianco; quando invece gli spilli sono sporgenti, la superficie appare nera.

Tale fenomeno è collegato all'illuminazione laterale del *pinboard*, e alle ombre che gli spilli gettano sulla sua superficie: la prominenza degli spilli determina la l'oscuramento del piano e pertanto il loro posizionamento intermedio genera i mezzi toni. L'animatore esercita pressione sulla superficie adoperando vari strumenti (matite, palette, rulli, monete, timbri, etc.), e traccia così il disegno o il pattern geometrico; si tratta di una sorta di 'incisione' nella fittissima matrice di spilli, e proprio per via della loro mobilità, scatto dopo lo scatto, è possibile aggiungere o sottrarre delle parti all'immagine.¹⁵

Come vediamo nelle opere di Alexeieff/Parker quali *Night on Bald Mountain* (1943) e *En passant* (1943), come anche in *Mindscape* (Jacques Drouin, 1976), la tecnica/apparato del pinscreen permette di creare figure chiaroscurali,

13 La tecnica di lavoro di Caroline Leaf è spiegata dall'animatrice stessa nel documentario *Screening Room Series*, Robert Gardener 1972-1981, Documentary Educational Resources

14 M. Furniss 'Art in Motion: Animation Aesthetics', 1998/2007 pp.50-51

15 The Animation of Alexeieff DVD, Cinédoc Paris Films Coop /Facets Video, 2005

12 Citato da L.Raffelli In 'Animania: 100 anni di animazione sperimentale', Bruno DiMarino, 1998

nonché, attraverso strumenti/timbri, è possibile arricchire la scena con pattern e 'textures'.

La 'continuità' del disegno, ovvero il fattore che accomuna questa famiglia di tecniche, è stato intuito sin da subito: *Humorous Phases of Funny Faces* (J. Stuart Blackton, 1906) è la prima -ingegnosa e rudimentale- applicazione di questo principio per 'muovere' un segno grafico e registrarlo su pellicola (in questo caso, gessetto su una lavagna).

Sebbene si tratti di un approccio semplice e intuitivo, gli artisti e le opere qui incontrate ci fanno comprendere però altri possibili valenze in questo modo di animare, quali: la spontaneità delle forme e dei movimenti (Leaf, Misseri), la ricchezza visiva (Alexeieff, Dorquin, Petrov), il carattere plasmatico (Gratz, Ansorge) e la matericità della pittura, come nei lavori sperimentali di Clive Walley (*Divertimenti*, 1991-1994).¹⁶

E analogamente, possiamo facilmente cogliere in questo approccio -soprattutto nel paragone con il *cartooning*, le 'tracce' della manipolazione (i segni delle cancellature), come anche un evidente discontinuità nei contorni delle forme in movimento. Tale effetto è implicito al procedimento delle alterazioni progressive e, soprattutto nelle immagini cariche di dettaglio, ciò spinge gli animatori a girare con un basso *frame-rate* (passo due o passo tre).

Pertanto, questi approcci -soprattutto se confrontati con quelli del prossimo insieme- consentono di arricchire il disegno, ma pongono un limite nella fluidità nei movimenti: l'eccessiva manipolazione e/o una registrazione *full-frame* possono infatti causare una generale instabilità delle forme, una sorta di diffuso 'ribollire' di aree e di contorni (il fenomeno del *flickering*) che rende la visione dell'animazione difficile, quasi 'fastidiosa'.

*DISCREET FAMILY

Questo insieme accomuna gli approcci che permettono un controllo *discreto* dei disegni/fotogrammi: qui l'animazione *straight-head*, ovvero il procedimento sequenziale condiviso a tutti le tecniche sin qui incontrate, diviene un'alternativa

¹⁶ Si tratta di una serie di 8 cortometraggi, realizzati con un sistema a lastre di vetro multiple e dipinte con vernici acriliche, la sintassi dei quali comprende sia astrattissimi che elementi figurativi, e che soprattutto mette in enfasi la vernice in quanto tale (colorazioni pure, riflessi, filamenti, agglutinamenti, etc.). Per certi versi, possiamo considerare le opere di Walley come l'anello di congiunzione con l'approccio discusso nel precedente, perché qui il materiale profilmico è sia 'forma disegnata' che 'oggetto animato'.

-solitamente usata per infondere spontaneità alle azioni- alla costruzione *pose to pose* dei movimenti, cioè l' 'essenza' di questo gruppo.¹⁷

Va detto che la sequenzialità esiste soltanto nel momento della registrazione finale del materiale profilmico, quando cioè l'immagine, o parti di essa (sfondi e personaggi), sono posizionate sul rostrum: questa fase conclude un articolato processo nel quale avviene la costruzione 'per parti' dell'immagine, partendo da una sua progettazione complessiva (*key frames*) e attraverso fasi di verifica (*pencil test*). Nel Paragrafo 2.6 specificheremo meglio le tappe del processo produttivo del cartone animato, ma è importante sottolineare sin da subito il concetto cardine di questo approccio: il movimento viene qui concepito nella sua interezza ed è disegnato separatamente, foglio dopo foglio, fotogramma dopo fotogramma.

Come abbiamo detto, questa discretizzazione comporta un maggiore controllo della filiera produttiva perché quando un disegno risulta insoddisfacente, l'animatore può sostituirlo con un altro. Inoltre, tale approccio può consentire un'accuratezza millimetrica dei contorni, così come un'elevato grado di 'malleabilità' delle forme -si veda la digressione sui 12 principi disneyani, nel primo capitolo-, e, in abbinamento ai tradizionali apparati di ripresa, i disegni animati possono arricchirsi dei movimenti d'inquadratura e di alcuni 'effetti speciali' aggiuntivi.¹⁸

Prima di approfondire la vera e propria tecnica del cartone animato, è opportuno introdurre la forma più semplice e diretta di tale approccio.

Il disegno su pellicola, conosciuto anche come *scratch animation*, *direct animation*, o *drawing and etching on film* è il procedimento con il quale l'animatore altera la superficie filmica -disposta su un tavolo retroilluminato-dipingendola con vernici colorate, ma anche attraverso incisioni, emulsioni, re-esposizioni alla luce, frottage, timbri e incollando altri materiali.¹⁹

Anche questo è un procedimento inventato nei primi decenni del secolo scorso e possiamo considerare Len Lye e Normann McLaren i capiscuola di questo peculiare approccio.

¹⁷ Frank Thomas, Ollie Johnston, 'Disney Animation: the Illusion of Life Illusion of Life', 1990, p.110

¹⁸ Come le ombre semitrasparenti, le quali erano ottenute attraverso una doppia esposizione della pellicola (una solo con i disegni, con tempi ridotti, e una, più lunga, con disegni e ombre).

¹⁹ M. Furniss 'Art in Motion: Animation Aesthetics', 1998/2007 pp.40-45

Sebbene questo metodo di operare possa sembrare 'facile e rudimentale', la studiosa Maureen Furniss osserva invece che questa è una delle tecniche più impegnative, e ciò per via della ridottissima dimensione dell'aera di lavoro (il formato più grande è il 70 mm) e l'impossibilità di mantenere le immagini 'a registro' e quindi la difficoltà nell'evitare il sobbalzare delle linee e delle forme.

Tale condizioni influenzano notevolmente il risultato finale e nei cortometraggi di McLaren quali *Spook Sport* e *Dots* (1940), *Boogie Doodle* (1947), *Blinkity Blank* (1955), ciò è chiaramente evidente: qui il disegno è approssimativo, discontinuo e instabile, ma tale caratteristica dona anche al linguaggio visivo una particolare 'vitalità'. E proprio il carattere dinamico delle immagini prodotte dalla tecnica dell'animazione 'in diretta' ha spinto gli animatori verso la creazione di opere astratte e non-narrative, come in: *Early Abstractions* (serie di sperimentazioni realizzate da Harry Smith tra il 1946 e il 1957, *Mothlight* (realizzato nel 1963 da Stan Brakhage incollando foglie, ali di falene e altri sottili elementi tra due strati di pellicola trasparente), e *A Colour Box* (1935) e *Swinging the Lambeth Walk* (1939) di Len Lye, dove l'animatore neozelandese sperimenta le esposizioni multiple e le prime pellicole a colori (DufayColor e GasparColor).

Rispetto a queste caleidoscopiche e vibranti declinazioni (peraltro continuate, durante gli anni Novanta, dall'austriaco Bärbel Neubauer), il film *The Two Sisters* (Caroline Leaf, 1990), si distingue nettamente dai linguaggi non-figurativi perché l'artista americana riesce, attraverso sottili e fittissime incisioni, a mettere in scena personaggi, azioni e dialoghi. In questo caso l'animatrice usò il formato dei 70 mm, usando un apposito registro per fissare e lavorare due strisce di pellicola in maniera alternata. Tali accorgimenti tecnici sono serviti per attenuare le inevitabili discontinuità nel segno ed avere maggiore controllo sulle interpolazioni tra un fotogramma e l'altro.²⁰

La tecnica della *cel animation* si basa innanzitutto sulla trasparenza dei fogli di triacetato di cellulosa (rodovetri)²¹ e sulla possibilità di gestione 'a livelli' dell'immagine: allo sfondo (opaco) vengono sovrapposti i fogli trasparenti, dipinti con vernici acriliche e inchiostro, i quali contengono i disegni delle

parti in movimento (personaggi, oggetti, etc.) o quelli di eventuali elementi fissi (oggetti in primo piano come tavole, alberi, finestre, etc.). L'immagine, così composta, viene fotografata e successivamente l'animatore compie una *sostituzione* di alcune parti e registra la nuova configurazione del materiale profilmico: come sappiamo l'effetto finale è unitario, ma in realtà il cuore di questo approccio è proprio quello del disegno *multiplo* e *stratificato*.

È importante aggiungere che in questa tecnica il movimento di alcune parti dell'immagine segue invece il principio del riposizionamento sequenziale -del tutto analogo al cut-out- e tale metodo permette la traslazione o la rotazione, fotogramma dopo fotogramma, dell' medesimo elemento/disegno. Qualora i livelli siano disposti su piani diversi ed essi siano quindi posizionabili indipendentemente l'uno dall'altro, diviene possibile muovere l'inquadratura e creare così effetti di parallasse; inoltre, se i piani sono anche distanziati tra loro sulla verticale (poiché sistemati su lastre di vetro lontane qualche decina di centimetri l'una dall'altra) l'immagine acquista una certa profondità (principio della *multiplane camera*).

Il contesto tecnico-metodologico appena delineato è la parte conclusiva di un processo più articolato: i disegni collocati sul rostrum e davanti all'apparecchiatura di ripresa sono infatti la versione finale, rifinita e colorata, di precedenti bozze realizzate con materiali 'meno pregiati' (tradizionalmente, matite su carta da lucido).

La realizzazione del cartone animato comporta quindi una fase di disegno 'intermedia', dove l'animatore imposta e verifica la qualità dei movimenti, controllando così l'effetto ottico complessivo, attraverso il disegno e il ridisegno dei suoi costituenti. Qui ciascuna posa o trasformazione viene gestita indipendentemente, attraverso una rappresentazione essenziale e/o schematica che può essere composta da: linee di volume e di forza, tratti somatici principali, punti di riferimento, etc.

Tale stadio della lavorazione, chiamato *pencil test*, avviene per ciascun componente dinamica dell'immagine e ciò, soprattutto se la scena è ricca di personaggi e di azioni, permette a più persone di operare 'contemporaneamente' su un unico disegno.

Gli stili di disegno nel cartooning sono innumerevoli e poiché qui intendiamo offrire una visione d'insieme delle tecniche, tale argomento non può essere trattato con la dovuta profondità.

20 Ibid. p.40

21 L'etimologia della parola 'rodovetro' (il corrispettivo dell'inglese 'cel') ci viene raccontata da Mario Pintus e proviene dal nome commerciale (Rhodoid) dei fogli di acetato, prodotti per la prima volta in Italia (1938) da un'azienda di Rho, alle porte di Milano. M. Pintus, F. Guido, 'Il Cinema Disegnato' p.33

Tuttavia, nella generalità di questa riflessione, è possibile riscontrare una prima caratteristica comune a questo approccio: la necessità di fabbricare migliaia di unità limita la complessità del disegno - soprattutto quello delle parti dell'immagine maggiormente dinamiche-, spingendo così l'animatore a sviluppare forme semplici, più o meno stilizzate, e quindi facilmente replicabili anche da 'mani diverse'.

Poche linee e colorazioni piatte sono quindi due vincoli quasi ineluttabili nell'animazione disegnata, anche perché quando il segno è carico di dettaglio (come nelle matite di Bill Plympton o nella pittura ad olio di Petrov, ad esempio) diviene necessario lavorare a passo-due o passo-tre, poiché altrimenti verrebbe a crearsi un continuo 'brusio' ottico il quale -come abbiamo compreso nel primo capitolo- non ci permetterebbe di cogliere proprio la ricchezza visiva delle immagini. Viceversa, gli sfondi come anche gli elementi 'che si spostano ma non si trasformano' possono essere complessificati indefinitamente e, come nei classici dell'animazione disneyana o nei lungometraggi giapponesi, queste parti dell'immagine raggiungono un'altissima qualità pittorica.

Complessivamente, il cartooning implica e combina diversi approcci al disegno: oltre a quello preliminare della bozza (naturalmente invisibile allo spettatore), il linguaggio visivo trova spesso origine in due tecniche/metodi di lavoro nettamente distinti: quello delle parti animate, ovvero una moltitudine di raffigurazioni grafico-schematiche, e quello delle parti fisse e/o scarsamente dinamiche, contraddistinte da disegni singoli e molto elaborati. Questo duplice approccio, il quale si manifesta nella copresenza di due diversi livelli di iconicità dell'immagine, è quindi una peculiarità della cel-animation e, sebbene sia stato introdotto da Disney sin dagli anni Trenta, è tutt'oggi ancora molto diffuso e ciò è vero soprattutto nei lungometraggi, laddove è necessario coinvolgere/emozionare il pubblico per oltre un'ora di spettacolo; e infatti, come osserva McCloud nel primo capitolo, la combinazione tra lo schematismo dei personaggi e la ricchezza visiva delle ambientazioni favorisce proprio i processi di immedesimazione.

Nel vasto territorio delle forme del cartoon possiamo inoltre cogliere una seconda tendenza nel fare animazione attraverso tavoli luminosi e fogli trasparenti, ovvero un approccio al disegno che estremizza proprio la semplicità dell'immagine tutti i suoi aspetti: complessità formale, colori, movimenti, etc.

Questo è il caso della *limited animation* e quando i risvolti tecnici sono fortemente influenzati da limitazioni sul piano produttivo (risorse e tempi di lavorazione) vengono a crearsi alcune tipicità, quali: l'essenzialità degli sfondi, grandi campiture di colore omogeneo, un generale appiattimento della profondità prospettica, un basso frame-rate (e quindi movimenti meno fluidi) e la tendenza ad economizzare il 'materiale animato', attraverso la ripetizione di alcune azioni (cicli o *loop*).

Tale approccio 'limitato' all'animazione (peraltro riscontrabile anche ai primordi del cartoon²²), nasce presso lo studio UPA, all'inizio degli anni Cinquanta: la -rivoluzionaria- semplicità visiva di produzioni quali *Mr. Magoo*, *Touche Turtle & Dum Dum*, e *Gerald McBoing Boing* anticipa ciò che verrà subito adottato in tutto l'ambito delle produzioni dell'allora nascente mercato televisivo americano (il quale imponeva, rispetto al cinema, un drastico contenimento dei costi di realizzazione). Qui, per facilitare e velocizzare il processo produttivo, l'iconicità di tutti gli elementi in scena è ridotta al minimo, ma, nonostante questa over-semplificazione (anatomica, cromatica, prospettica, cinetica, etc), le creazioni di John Hubley e da Bobe Cannon mantengono un carattere altamente espressivo e/o dinamico.

Durante gli anni Sessanta, durante il progressivo spostamento dell'Animazione dalle sale cinematografiche al piccolo schermo, gli animatori/produttori Joseph Hanna e William Barbera 'radicalizzarono' questo approccio e ne furono i maestri per oltre due decenni: a partire da *The Flintstones* (1960-1966), e attraverso serie quali *The Yogi Bear Show* (1961-1962), *The Jetsons* (1962-1963), *Frankenstein, Jr. and The Impossibles* (1966-1968), *Wacky Races* (1968-1970), *Dastardly and Muttley in their Flying Machines*, (1969-71), *Scooby Doo* (1969-198), troviamo un'ampio campionario per disegnare e animare con la 'massima economia' grafica.

In altre produzioni gli studios Hanna&Barbera hanno sviluppato soluzioni intermedie, meno stilizzate, e adatte ad altri filoni narrativi, quali *Jonny Quest* (1964-1965), *Space Ghost* (1966-1968) *The Herculoids* (1967-1969) e gli adattamenti degli eroi dei fumetti *Fantastic Four* (1967-1969) e *Super Friends* (1973-1986): qui il disegno degli sfondi mantiene una certa complessità pittorica e l'anatomia dei personaggi è rispettosa delle proporzioni, ma allo stesso tempo questi film presentano altri 'stratagemmi' per animare in economia, quali: un unico livello di sfondo, movimenti vincolati alle due dimensioni,

22 In film quali *Aesop's Fable* (Paul Terry, 1921), *Little Red Riding Hood* (Walt Disney / Laugh-O-Grams, 1922), *Felix in Hollywood* (Otto Messmer e Pat Sullivan, 1923)

rumori e azioni fuori campo, ribaltamento e re-uso delle stesse sequenze, e tanti momenti di dialogo, nei quali l'azione si ferma e l'animazione è limitata ai soli livelli della bocca e degli occhi.

Anche l'industria dell'animazione giapponese per il mercato TV è incentrata sull'economia del disegno e qui, a partire dagli anni Settanta, gli approcci si rifanno in parte ai metodi dei cartoonist americani (basso frame-rate, stilizzazione delle forme, appiattimento degli scenari, etc.) e in parte, in virtù di una differente cultura visivo-narrativa, si arricchiscono di altre soluzioni visive: ecco allora l'abbondanza di dialoghi interiori e di flashback che permettono il riuso di intere scene già riprese, l'utilizzo di sfondi astratti e spesso animati per brevi cicli, l'istantaneità dei cambi di espressione, e un'ampio uso di slittamenti, rotazioni, sovraimpressioni, e altre operazioni realizzate durante la fase di ripresa.

Chiariti questi due importanti filoni del cartoon 'industriale' (*full animation* e *limited animation*), includiamo ora una breve rassegna di alcuni approcci 'alternativi' al disegno animato, legati soprattutto all'impiego di materiali specifici, quali: matite colorate, come quelle morbide e sfumate di Sara Petty, quelle sottili e leggere di Koji Yamamura, quelle marcate e spigolose di Bill Plympton, quelle policrome e 'puntiniste' di Frédéric Back; acquerelli, come in *Walking* (Ryan Larkin, 1968), in *Women of the World* (Faith Hubley, 1975) *The Monk and the Fish* (Michaël Dudok de Wit, 1994); pastelli a cera, come in *The Runt* (Andreas Hykade, 2005); incisione e pittura su piccole lastre di gesso, come nei lavori di Regina Pessoa quali *The Night* (1999) e *Tragic Story with Happy Ending* (2005); *gouache* su acetato, approccio usato in molti film di Georges Schwizgebel.

Altri artisti hanno invece sperimentato la diversità dei supporti di disegno, impiegando carta da lucido, carta vetrata, cartoncini colorati, carta di giornale e fotocopie.

Analogamente alle tecniche del 'disegno continuo', anche in questi approcci prevale la tendenza alla pittoricità dell'immagine, alla percezione del materiale e delle sue imperfezioni, in opposizione proprio al grafismo e alla 'purezza' del disegno che caratterizza il cartoon tradizionale.

Infine, l'insieme del 'disegno discreto' include anche il *rotoscoping* (o tecnica del rotoscopio) ovvero un procedimento di ricalco -naturalmente frame by frame- di materiale girato 'dal vero': originariamente tale

Si tratta di un approccio intuito sin dai primordi del disegno animato, inventato da Max Fleischer nel 1915 e successivamente brevettato nel 1917. L'animatore impiega questa tecnica dapprima per realizzare Koko the Clown, il personaggio principale della serie *Out of the Inkwell*, e successivamente nel lungometraggio *Gulliver's Travels* (1939) e nella serie *Superman* (1941-1942). Dai lavori dei Fratelli Fleischer emergono con evidenza i vantaggi di questo approccio: il rotoscoping velocizza il processo di disegno perché la fase preliminare di studio/disegno del movimento viene così interamente evitata; inoltre, questa tecnica imprime un certo effetto di 'realismo' alle immagini, in quanto: le deformazioni delle linee di contorno rispettano le regole della prospettiva, i movimenti trattengono sempre 'qualcosa' dell'attore che gli ha prodotti, e infine anche questo processo implica la suddivisione della lavorazione tra più animatori.

Anche Disney sviluppa i macchinari necessari al rotoscoping (ovvero tavoli luminosi con retro-proiezione sulla superficie), ma limita i procedimenti di ricalco alle immagini di maggiore complessità realizzativa, ovvero i personaggi umani impegnati in azioni molto espressive: *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937), *Pinocchio* (1940), *Cinderella* (1950) sono i film nei quali Disney usufruisce in maniera estensiva della tecnica del ricalco.

Come abbiamo però visto nel primo capitolo, l'approccio disneyano all'animare è fondato sul principio dell'esagerazione, ovvero una deformazione plastica e dinamica del segno la quale dona energia e vitalità alle azioni, e pertanto, presso i Burbank Studios, il rotoscoping era utilizzato soprattutto per un lavoro preliminare e/o la creazione di riferimenti visivi per il movimento di personaggi e di oggetti: per Disney il rotoscoping è quindi un procedimento ausiliario e mai centrale, nel quale il carattere 'reale' dell'immagine viene completamente assorbito ed integrato nelle forme e nello stile d'animazione disneyana.

Negli anni la tecnica del rotoscoping è stata impiegata in molti film e tale procedimento è stato declinato in vari modi, ma si tratta sempre all'interno dei due orientamenti appena incontrati: da un lato essa è usata come metodo per estrarre -in maniera relativamente veloce- forme e movimenti dalle immagini 'dal vero', dall'altro come un 'incipit' dal quale partire per realizzare figure molto diverse dalle originali.

Nel primo caso troviamo, molti dei film prodotti dallo studio russo Soyuzmultfilm, tra la fine degli anni Trenta fino ai Cinquanta, e sullo stesso filone possiamo collocare anche i lungometraggi diretti da Ralph Bakshi quali

Wizards (1977), *American Pop* (1981), e *Fire and Ice* (1983). In *The Lord of the Rings* (1978), questo approccio permette il disegno di scene molto complesse, come nelle quelle di battaglia, dove vere e proprie orde di personaggi in movimento riempiono le inquadrature.²³

La possibilità di raffigurare esseri umani attraverso un disegno di rapida esecuzione e verosimile tanto nelle proporzioni quanto nei movimenti è stata sfruttata anche nelle produzioni seriali, ed in particolare in quelle realizzate dall'americana Fimation quali *Flash Gordon* (1979-80), *He-Man and the Masters of the Universe* (1983-1985), *She-Ra: Princess of Power* (1985-1987). Diversamente e attraverso un approccio che tende a ridurre il realismo delle immagini originali, altri animatori hanno declinato questa tecnica al fine di ottenere effetti maggiormente dinamici e pittorici, come nelle parti animate da Bill Sewell e Anne Joliffe in *Yellow Submarine* (George Dunning, 1968), come nello stile di Mike Patterson, sperimentato in *Commuter* (1981) e usato poi nei video musicali degli A-Ha quali *Take on Me* (1981) e *Train of Thought* (1987).

Va inoltre aggiunto che il principio del rotoscoping ha trovato -e ancora oggi trova- un largo impiego nei processi di post-produzione per il Cinema, soprattutto quando vi è la necessità di *integrare* nel girato alcuni elementi esterni, creati in un secondo momento. Talvolta si tratta di giustapporre un disegno al materiale live-action, in altre, a partire dal ricalco delle silhouette degli attori o degli oggetti inquadrati, è possibile ricavare delle 'maschere', le quali consentono il ritaglio di alcune parti e il successivo riposizionamento in immagini composite, ovvero basate sull'integrazione di due o più sorgenti video.

Nel cortometraggio *Tango* (1980), Zbigniew Rybczynski applica in maniera esemplare tale declinazione del rotoscoping: l'animatore qui ricalca/estrae le sagome di 36 attori impegnati in azioni diverse (circa 16000 fotogrammi in totale), e poi combina il tutto -come abbiamo visto precedentemente, usando la stampante ottica- all'interno di un'unico scenario, nel quale i movimenti vengono ripetuti sia in maniera alternata che simultanea.²⁴

23 Inoltre, alcune parti vengono realizzate con il trattamento e la post-produzione del girato (attori in costume, cavalli, oggetti di scena), attraverso un procedimento di fotocopiatura e ritocco dei fotogrammi, il quale permette di contrastare/appiattare il materiale originale.

24 Zbigniew Rybczynski in Francois Penz, Maureen Thomas, 'Cinema & Architecture: Melies, Mallet-Stevens, Multimedia', 1997, pp.182-198

Come vedremo nel Paragrafo 2.4, quest'ultimo approccio, ovvero il 'ritaglio' di parti di materiale girato, e quello più generale della gestione 'a livelli' dell'immagine sono stati progressivamente *assorbiti, amplificati e integrati* nei nuovi strumenti digitali.

Oggi, le più comuni piattaforme di compositing e/o di editing incorporano e migliorano molti dei procedimenti tecnici presentati in questo paragrafo, e come vedremo più avanti, quasi tutte le tecniche qui descritte ne hanno tratto indubbio beneficio, almeno per quanto riguarda lo sveltimento dei passaggi produttivi, il maggiore controllo sul processo e la diminuzione dei costi; tuttavia, sebbene l'impulso innovatore dei nuovi strumenti digitali abbia amplificato anche le possibilità espressive di questo medium, l'arte del cartooning rimane ancora molto radicata nel disegnare/animare *in sé*, ovvero risiede nelle capacità artistiche dell'animatore e nelle qualità estetiche (formali e cinetiche) che egli imprime alle immagini.

Pertanto, la digitalizzazione di queste tecniche risiede soprattutto nella sostituzione degli strumenti di lavoro a contorno di un processo spiccatamente manuale: come vedremo tra qualche pagina, il passaggio tra il disegno animato tradizionale e quello prodotto con la grafica computerizzata (bidimensionale ma anche 3D) presenta quindi forti elementi di forte *continuità*.

Per quanto riguarda questo insieme di tecniche, a partire dagli anni Novanta, è avvenuto un vero e proprio trasferimento di un principio/approccio/linguaggio da un contesto (quello degli acetati, di pennelli, di vernici, etc.) ad un altro (i software multi-livello, tracciati vettoriali, immagini raster, etc.).

Come osserva l'animatore studioso Howard Beckerman a proposito della rivoluzione digitale nell'Animazione: [...] *this is not the animators' job has changed; it's just that computers free the artist to perform old tasks in a new way.*²⁵

2.4 MESCOLANZE: FUSIONI, SOVRAPPOSIZIONI, ACCOSTAMENTI
Prima di esplorare il vasto territorio dell'animazione digitale, vogliamo compiere una breve rassegna in quelle forme visive nate dall'incontro tra due o più degli approcci sin qui elencati.

Si tratta di casi, spesso legati alle piccole produzioni, che non sono affatto sporadici, perché la Storia dell'Animazione è infatti costellata da numerosi

25 Howard Beckerman, 'Animation: the Whole Story', 2004, p. 249

tentativi compiuti alla ricerca di nuovi linguaggi visivi; alcuni di essi derivano dalla volontà di sperimentare e di esplorare il medium e le sue possibilità, altri sono nati con l'intenzione di innovare e di sapersi così distinguere da ciò che è consolidato.

Nei suoi scritti, Paul Wells sottolinea spesso il *carattere moderno* dell'Arte Animata²⁶, e pensiamo che i film nati dalla fusione/sovrapposizione di tecniche diverse dimostrino, con chiarezza, proprio questa 'naturale' propensione al rinnovamento di canoni e codici.

Naturalmente, questo paragrafo non può ospitare in maniera esaustiva tutte le combinazioni, le varianti e le peculiarità delle 'tecniche miste', ma tuttavia ciò che riporteremo basterà per evidenziare che l'ibridazione dei vari approcci espande ulteriormente il già ricco e poliforme vocabolario dei linguaggi animati.

E primariamente, ciò prende forma con l'abbinamento tra l'immagine disegnata e la ripresa 'dal vero', ovvero un'approccio parzialmente sperimentato da Winsor McCay in *Little Nemo* (1911) e in *Gertie the Dinosaur* (1914), e poi ampiamente sviluppato dai Fratelli Fleischer nella serie *Out of the Inkwell* (1918-1929). Anche Disney intraprende questa strada, iniziando, durante gli anni Venti, con la serie *Alice Comedies*, e perfezionando poi la tecnica -soprattutto nelle interazioni personaggi e attori- in film quali *The Three Caballeros* (1944), *Merry Poppins* (1964), *Pete's Dragon* (1977), e in alcune scene di *Fantasia* (1940) e *Donald Duck In Mathmagic Land* (1959).

Nel corso degli anni, molti altri autori hanno abbinato le riprese dal vero e il disegno animato e il migliore esempio di questa copresenza è forse quello di *Who Framed Roger Rabbit* (Robert Zemeckis, Steven Spielberg, Richard Williams, 1988) nel quale, oltre a dare enfasi alle azioni/interazioni tra i personaggi cartoon e gli attori/oggetti reali, si punta all'integrazione 'ottica' delle due sorgenti attraverso il movimento dell'inquadratura, aggiungendo le ombre proprie e quelle portate, e con un complessivo effetto 'chiaroscurale' il quale, poiché disposto coerentemente con l'illuminazione dello scenario live-action, attenua la 'naturale' piattezza del cartooning.²⁷

²⁶ Si veda la bibliografia relativa all'autore.

²⁷ Questa pellicola si avvale inoltre di un cospicuo uso del rotoscoping e di lavorazioni con la tecnica del travelling-matte, entrambe necessarie per la composizione di tutte le immagini-sorgente.

Roger Rabbit and the Secrets of Toon Town, Tames Television, 1988) e il documentario sull'animatore Richard

La manipolazione/sofisticazione del materiale girato può avvenire in altri modi, come nell'inconfondibile stile di Gianluigi Toccafondo, dove la pittura ad olio si impasta con le stampe e/o le fotocopie dei fotogrammi live-action, o come in *The Golem* (1897), film incompiuto di Jiří Barta nel quale vi è la combinazione tra le immagini 'dal vero' e uno strato di plastilina, sabbie e altri materiali animati su lastre di vetro. Len Lye lavora invece direttamente sulla pellicola, alterando le immagini con inchiostri ed emulsioni (*Rainbow Dance*, 1936), mentre in *Deadsy* (1989) e *Door* (1990) David Anderson mescola il girato con le xerocopie, il rotoscoping, il disegno con pastelli, e la sovraimpressione di 'scheletrici' pupazzi animati in stop-motion.

In *The Wizard of Speed and Time* (1979) e nel successivo remake (1988), Mike Jittlov mescola il live-action alla pixillation, integrando molte scene con manipolazioni ed effetti prodotti 'sotto il rostrum'.

Con esiti diversi, il disegno animato è stato integrato alla pixillation, come in *La Linea* (Osvaldo Cavandoli, 1977-1982), e all'animazione di oggetti stop-motion, come in *Manipulation* (Daniel Greaves, 1991) e se in questi opere tale abbinamento avviene attraverso oggetti e ambienti di piccole dimensioni, l'artista italiano Blu rivoluziona i termini e le proporzioni di questa tecnica ibrida: in *Muto* (2008), *Combo* (in collaborazione con David Ellis, 2009) e *Big Bang Big Book* (2010) i disegni si muovono su facciate di case, muri, tubature, cisterne, etc.²⁸

E cosa succede quando, in un approccio stop-motion, il materiale profilmico è costituito da fotografie e stampe?

Troviamo una prima risposta in *Fast Film* (2003) di Virgil Widrich, i cui set/personaggi/modelli sono costituiti da migliaia di 'origami fotografici' raffiguranti spezzoni letteralmente ritagliati dai Classici di Hollywood; troviamo poi un'estensione di questo approccio nel corto *Photograph Of Jesus* (Laurie Hill, 2008) e in *Train of Thought* (Leo Bridle & Ben Thomas, 2009), e in alcune parti di quest'ultimo lo stesso concetto/procedimento si integra al disegno animato (matita su carta).

Sullo stesso filone potremo collocare anche le due campagne pubblicitarie Olympus dirette da Takeuchi Taijin e Peter Göltenboth (*PEN Story*, 2009 e

Williams *Who Made Roger Rabbit*, Mark Herzog, BVHE, 2003.

²⁸ Questo approccio/tecnica viene chiamato dallo stesso autore con il nome di *wall-painted animation*.

PEN Giant, 2010) ma qui si aggiunge anche la tecnica della pixillation, in quanto si tratta di film girati in esterno (tra le vie di Bucarest).

Stop motion e pixillation si incontrano anche nello spot pubblicitario per Sony *Play-Doh* (Passion Picture, 2008), ma in questo caso si tratta di tonnellate di plastilina le quali sono state animate -mediante la tecnica della sostituzione- da una quarantina di assistenti tre le strade affollate di Manhattan; inoltre, come osserva il regista Warren Dalsh, la scelta di tempo di esposizione piuttosto lungo abbinato ad un processo di animazione molto rapido, produce anche un effetto di *time lapsing*, reso evidente dal progressivo -e accelerato- spostarsi delle ombre e delle nuvole.²⁹

Tra i lavori sperimentali di Normann McLaren, *A Phantasy* (1952) è forse quella che maggiormente simboleggia la *fusionne* tra i vari approcci alle 'tecniche disegnate'; qui l'immagine finale, ovvero la visione di un paesaggio ispirato alla pittura surrealista di Dalí, Tanguy e Magritte, si presenta visivamente 'omogenea', ma sappiamo che l'artista canadese ha magistralmente unito gli sfondi pittorici con l'animazione (additiva e sottrattiva) ottenuta con i pastelli e il cut-out, integrando inoltre alcune scene con il disegno su celluloidi e alcuni effetti ottici (come il cambio dell'esposizione e le sovraimpressioni).

Con le stesse premesse ma con esiti completamente diversi, *Animando* (1987), l'esercizio/gioco di Marcos Magalhães, all'epoca studente presso il NFB, cerca invece l'*accostamento* tra le tecniche, compiendo una sorta di rassegna dei principali approcci tradizionali. Qui infatti lo stesso soggetto -ovvero il 'classico' esercizio della camminata- è riproposto nelle tecniche del disegno a matita, su celluloidi (in multilivello), su pellicola (incisione e pittura), su sabbia e con inchiostri acrilici (su vetro); e ancora, il personaggio è raffigurato con oggetti disposti sul piano retroilluminato (filo di ferro, forbici, etc.) e con ritagli di cartoncino colorato; e infine, esso acquista anche la tridimensionalità, trasformandosi in pupazzo in plastilina e nell'animatore stesso (ripreso con la tecnica della pixillation).³⁰

Con lo sviluppo dello *stereoptical process*, Dave e Max Fleischer combinano l'animazione cartoon con quella dei modelli in scala: con questo apparato, attraverso il quale i fogli di acetato vengono posizionati su lastre di vetro

29 La tecnica time-lapse si basa sulla registrazione di fotogrammi separati alcuni minuti di fenomeni molto lunghi, quali: astri nel cielo, nuvole in movimento, edifici in costruzione. www.colourlikenoother.com

30 Lo stesso approccio 'politecnico' emerge anche nel più recente *Animatou* (Georges Schwizgebel, 2007), il quale include anche l'animazione digitale 3D.

antistanti un set in miniatura (una sorta di diorama collocato su un tavolo-rotante), il risultato finale è quello di una 'profondità aumentata' dell'immagine, poiché i personaggi disegnati si muovono in uno scenario il quale segue esattamente le regole della deformazione prospettica. Tra le numerose scene realizzate con questa tecnica ricordiamo quelle in: *Little Swea'Pea* (1936), *Somewhere in Dreamland* (1936) e *Popeye the Sailor Meets Ali Baba's 40 Thieves* (1937).

Questi ultimi tre esempi simboleggiano inoltre tre principali modalità combinatorie fra tecniche diverse.

Nel primo caso, vi è l'intenzione di mescolare gli approcci in unico linguaggio visivo che si presenta con 'uniformità' in tutte le sue parti: ad esempio, ciò avviene anche in *The Idea* (Berthold Bartosch, 1932), una 'visione onirica' basata sull'amalgama di: disegni ispirati alle xilografie di Frans Masereel, schiume/vernici su lastre di vetro retroilluminate e animazione in cut-out.

In secondo luogo, l'eterogeneità visiva derivata dalle diverse tecniche si rivela essere il centro della metafora animata: l'effetto finale è quello di un montaggio costruito con linguaggi visivi distinti e variegati, una sorta di una visione multidimensionale come quella creata in *Yellow Submarine* (George Dunning, 1968), ma anche nei come nei celebri video musicali di Peter Gabriel animati dai Fratelli Quay e Aardman Studio: *Sledgehammer* (1986), *Big Time* (1986), e *Digging In The Dirt* (1992).³¹

Infine, l'abbinamento tra tecniche/linguaggi differenti avviene secondo un principio di copresenza sulla scena di due o più tipi di rappresentazione: come abbiamo visto, l'immagine nata dalla sovrapposizione e l'integrazione tra 'anime diverse' è una caratteristica comune al cartooning, poiché in molti casi esso si basa sul 'doppio registro' pittorico/stilizzato. Analogamente, tale duplicità emerge con chiarezza nei film 'alla Roger Rabbit' e molti dei canoni della grafica in movimento -soprattutto se digitale- si fondano proprio sulla una polifonia sintattica delle immagini.

Riassumendo, la mescolanza di tecniche tende a seguire tre inclinazioni: quello che porta ad un linguaggio visivo con due o più registri che risultano separati da una scena e l'altra (accostamento), quello della composizione di linguaggio

31 *Mindgame* (Masaaki Yuasa Mindgame Studio 4°C, 2004) è un lungometraggio basato interamente su questo principio multi-sintattico.

a due o più registri in contemporanea (sovrapposizione), e infine quello della loro totale integrazione produce così un flusso visivo omogeneo (fusione).

E a fianco di questi tre approcci, vi è anche la possibilità che una tecnica venga 'orientata' per produrre i connotati visivi che sono caratteristici di un'altra: è il caso degli effetti speciali tradizionali dove -abbiamo visto- la model-animation o il matte-painting sono stati impiegati per simulare ciò che -di fatto- proviene dalle tecniche della ripresa cinematografica.

Nel lungo corso dell'animazione pre-digitale, questo quarto approccio emerge di rado, ad esclusione dello specifico settore degli effetti speciali, esso è generalmente circoscritto a sottili e geniali 'invenzioni'.

Abbiamo già discusso la peculiarità dei 'ritagli' di Norstein, ovvero figure pittoriche e semi-tridimensionali le quali, quando abbinata a movimenti fluidi e dinamici, permettono di 'superare' la consueta piattezza dell'animazione cut-out.

Allo stesso modo, ma con l'effetto opposto, Boris Kossmehl (Aarman Studio) riesce invece a diminuire la tridimensionalità che caratterizza i linguaggi della puppet-animation; in *Not Without My Handbag* (1993), l'artista costruisce il set con false prospettive, cura l'illuminazione per ottenere campiture omogenee, e modella personaggi e oggetti di scena con spigoli pronunciati e talvolta rimarcati con spesse linee nere: così 'abilmente' configurato, il materiale profilmico dona all'immagine un complessivo 'effetto cartoon'.

Fatto dunque salvo di questi (ed altri rari) tentativi, il passato analogico del Cinema Animato è contraddistinto però dalla *corrispondenza* tra il tipo di tecnica impiegata e il linguaggio visivo prodotto; come abbiamo visto, le caratteristiche del materiale profilmico, l'apparato/condizioni di ripresa, il modo di animare (continuo e discreto) influenzano l'immagine risultante e consentono -a noi per primi- la facile deduzione delle fasi di creazione.

Come vedremo nel prossimo paragrafo, l'ingresso in campo degli strumenti digitali, ha rivoluzionato questo lineare collegamento tra tecnica e linguaggio: i nuovi processi favoriscono enormemente la combinazione tra più approcci (in tutti i modi precedentemente incontrati) e soprattutto, diviene possibile la *simulazione* di molte o di tutte le caratteristiche visive legate ad un particolare contesto tecnico.

2.5 DIGITAL CLASS / PIXELS IN MOVIMENTO

Se nelle tecniche tradizionali vi è una stretta corrispondenza tra la tecnica e il risultato visivo (con il poliformismo della plastilina, la fluidità dei disegni animati, presenza scenica del personaggio-pupazzo, etc.), nell'area dell'animazione digitale questa relazione tra il metodo e l'immagine prodotta non è così univoca, e come vedremo, nel dominio dei pixels, gli stessi strumenti permettono la creazione di un'ampia varietà di linguaggi.

Anche in questo caso, la moltitudine di principi/apparati/processi legati ai nuovi strumenti a disposizione dell'animatore può essere ordinata (o agglomerata) in alcuni fondamentali approcci: come vedremo alcuni sono la versione (aumentata e migliorata) di pratiche tradizionali, altre ne incorporano solo alcuni aspetti, altre ancora, hanno completamente rivoluzionato il concetto di 'animare'.

Data l'estrema complessità e la mutevolezza delle nuove tecnologie, questo contesto ci a compiere una classificazione molto generica degli approcci, tesa a cogliere l'orientamento complessivo delle lavorazioni digitali, e spesso integrata con micro-digressioni sulle recenti -ma già remote- origini di queste tecniche/metodologie: in questo modo, senza entrare nelle sfaccettature dei numerosi strumenti operativi, potremo così cogliere i concetti-base delle tecniche digitali e le loro potenzialità espressive.

Nel complesso mondo delle lavorazioni digitali distinguiamo due insiemi principali: i procedimenti che si concludono un output di tipo 'filmico', ovvero una sequenza lineare di immagini, e quelli il cui risultato è quello di un'animazione generata in tempo reale. E chiaro che entrambi gli approcci producono 'immagini in movimento', ma questa distinzione separa quei processi che sono la prosecuzione della cinematografia da quelli, legati ai nuovi media, che conservano delle analogie con essa (i videogiochi sono 'animazioni', nella sostanza), ma dove il medium animato entra nel campo dell'interattività e dell'intelligenza artificiali.

DIGITAL DRAWING&PAINTING

Il computer entra nel processo -industriale- dell'animazione disegnata alla fine degli anni Ottanta, presso gli Studios Disney, come tecnologia per migliorare e velocizzare alcune fasi del ciclo produttivo. Il CAPS (Computer Animation Production System) serviva infatti per: copiare le bozze dopo la prima fase di animazione (processo che veniva svolto con le xerocopie), ripulire/inchiostrare/

colorare i disegni, assemblare tutte le componenti dell'immagine, muovere l'inquadratura e finalizzare l'immagine.

Da subito, quindi, i computer si sposano con le principali attività di routine (ripasso dei contorni, inchiostatura, ripresa) implicate nel processo produttivo e cominciano a soppiantare così alcuni metodi/strumenti analogici; essi inoltre accorciano notevolmente i tempi di produzione, e si affermano anche come efficaci strumenti per suddividere e sincronizzare il lavoro dei vari reparti (in sostituzione dei tradizionali fogli-macchina).

Tuttavia, il disegno manuale era (ed è ancora oggi) il fulcro di tutto il processo, rimanendo tale nelle fasi di lavoro preliminare (tracciare e muovere i personaggi) e nella pittura degli sfondi; infatti, esaminando il primo lungometraggio interamente realizzato con il CAPS (*The Rescuers Down Under*, 1990) le differenze rispetto alle precedenti produzioni disneyane risultano minime: i vantaggi 'visibili' dei nuovi strumenti digitali emergono solo nel generale aumento della complessità cromatica e degli effetti di parallasse.

Durante gli anni novanta, queste tecnologie cominciano a diffondersi un po' in tutte le grandi case di produzione e con il progressiva sofisticazione dei sistemi di input, l'intera fase di disegno si sposta gradualmente dalla carta alle tavole grafiche. Con il nuovo secolo, qualsiasi animatore può ritrovare nei pacchetti software quali Flash, ToonBoom, Animo, Toonz, TvPaint Pro, tutte le funzionalità degli apparati tecnici tradizionali: tavolo luminoso, fogli trasparenti, matite, gomme, pennelli, vernici, multiplane-camera, moviola, mixer-audio.

In venti anni, la secolare tecnica dell'animazione disegnata trasla quindi da una dimensione lavorativa analogica ad una parzialmente o integralmente digitale, conservando però molti tra gli attributi originari.

In taluni casi vi è una copresenza tra le pratiche analogiche e quelle digitali, e quindi la continuità tra i due approcci esiste anche sul piano realizzativo: 'tradigital animation' è la parola idonea a definire questo approccio, e possiamo riscontrare tale concetto, coniato da Jeffrey Katzenberg per alcuni film -da lui prodotti- quali *The Prince of Egypt* (1998), *The Road to El Dorado* (2000) e *Spirit: Stallion of the Cimarron* (2002), ai *Tarzan* (1999), nei disneyani *The Emperor's New Groove* (2000), *Lilo & Stitch* (2002), e *The Princess and the Frog* (2009), come anche nella maggioranza degli animé Orientali prodotti nell'ultimo decennio.³²

In altri casi, il nesso tra i nuovi approcci e quelli tradizionali si mantiene ad un 'livello superficiale', ovvero nelle scelte di registro che l'animatore -continuando o reinterpretando le tecniche tradizionali- ottiene con i nuovi strumenti digitali. Un'opera-simbolo di questo nuovo e tradizionale modo di animare è *My Dog Tulip* (2009), un lungometraggio d'autore realizzato letteralmente 'a quattro mani' (dai coniugi britannici Paul e Sandra Fierlinger) attraverso tavole grafiche e software di disegno (raster); qui, sebbene l'impiego di tali strumenti, la sintassi visiva ci fa pensare tutt'altro: le immagini sono infatti sature di tratteggi, di ruvidità e imperfezioni della carta, di campiture acquerellate e di altri elementi che indicano un autentico (ma emulato) approccio 'artigianale'.³³

Se quindi l'aspetto del cartoon tende a mantenersi su canoni visivi ben consolidati, in cosa è stata rivoluzionata la tecnica del disegno animato?

Abbiamo già specificato che il software *semplifica* (incorporando di fatto macchinari) e *velocizza* (automatizzando alcuni procedimenti) il processo produttivo, ma va chiarito inoltre che il contesto digitale *amplifica* le possibilità realizzative e ciò permette all'animatore di 'complessificare' l'immagine con: la composizione di decine di livelli diversi, l'agevole gestione della loro opacità e dei loro movimenti di base (traslazioni, rotazioni) e l'aggiunta di particolari effetti (sfocature, alterazioni cromatiche, bagliori, deformazioni, etc.). Soprattutto (e ciò vale generalmente per tutte le tecniche digitali), il computer offre all'animatore un'elevata *accuratezza* e un aumentato *controllo* sugli elementi che compongono la scena e, in virtù di una lavorazione *parametrica* sono ammesse illimitate variazioni su alcuni valori quali: colorazioni, luminosità, scalatura, frame-rate, etc. In altre parole, i software dedicati all'animazione disegnata potenziano le azioni dell'animatore ma non le sostituiscono, anzi, sebbene vi siano programmi che eseguono le interpolazioni delle linee di contorno, o che consentono la deformazione del disegno con il metodo della 'cinematica inversa', o come altri che permettono di automatizzare il lip-sync (ovvero il movimento della bocca dei personaggi), la qualità del linguaggio visivo risiede -ancora e sempre- nel difficile mestiere di concepire e disegnare (molte volte) ogni singolo fotogramma dell'animazione.

Persepolis (Marjane Satrapi, Vincent Paronnaud, 2007) e *The Secret of Kells* (Tomm Moore, Nora Twomey, 2009) sono due ottimi e recenti di cartoon basati su un approccio molto tradizionale (che si rifà chiaramente alla stilizzazione della limited-animation) ma che ricorrono anche agli strumenti digitali per

32 Conferenza 'L'Animazione Giapponese' di Takamasa Sakurai. IED Talks, Milano, 18 maggio 2009

33 Lo stesso può essere osservato nel corto *Antagonia* (Nicolas Brault/NFB, 2002)

aggiungere ricchezza cromatica (textures, trattamenti, effetti luce, etc) e/o dinamica (transizioni, spostamenti di camera, grandi quantità di oggetti in movimento, etc.).

VIDEO EDITING/COMPOSITING (2,5D ANIMATION)

A fianco dell'insieme che raccoglie le nuove tecniche del disegno animato, isoliamo un secondo -e per certi versi simile- gruppo di approcci, i quali sono prevalentemente orientate alla manipolazione -digitale- delle immagini in movimento.³⁴ Troviamo qui quegli approcci 'eredi' delle lavorazioni legate al rostrum e alla truka -si veda il Paragrafo 2.1- ma che in virtù delle piattaforme di editing e di compositing hanno trovato nuove e imprevedibili espansioni.

Abbiamo infatti precedentemente accennato ad importante momento di sovrapposizione, iniziato alla fine degli anni Sessanta, tra l'animazione sperimentale (e la video-arte) e i primi sistemi di visualizzazione digitale. A partire dalla serie di *PoemFilm* (Stan Vanderbeek e Kenneth Knowlton, 1966), poi attraverso *Metadata* (Peter Foldès, 1971) e *Arabesque* (John Whitney, 1975) la progressivo progredire delle tecnologie porta alle prime applicazioni commerciali di queste nuovi linguaggi visivi: agli inizi degli anni Ottanta, studi quali Robert Abel and Associates, Cranston-Csuri, Dolphin Productions, Triple I, Magi usano le 'immagini computerizzate' per realizzare grafiche televisive, sigle, titoli per il Cinema e spot pubblicitari. Nel seguente decennio questi approcci cominciano a diffondersi a macchia d'olio, grazie anche alla comparsa di tecnologie più accessibili e meno impegnative da gestire (quali i sistemi Quantel PaintBox e Harry). Durante gli anni Novanta le tecniche e i linguaggi della 'motion graphics' si consolidano definitivamente, le applicazioni si specializzano, l'hardware si potenzia, e oggi sono innumerevoli possibilità di creazione/manipolazione offerte da programmi quali Adobe AfterEffects, AutoDesk Combustion, Apple Motion e da mini-software aggiuntivi (detti *plug-in*).

Analogamente alla tecnica cut-out, questi strumenti digitali consentono di mettere in movimento illustrazioni, ritagli di fotografie, elementi grafici

34 'Manipulated Moving Image' è la definizione concettuale che Buchan propone per definire quell'eterogeneo corpus di forme animate che nascono dagli strumenti digitali ma che si distinguono chiaramente dai canoni del Cinema Animato e delle produzioni seriali. Conferenza di Suzan Buchan 'Animation's Blending Media: Hybridity, Art and Artefact', Manipulated Moving Image Symposium, 11 maggio 2009, UCA, Farnham

e tipografici, spezzoni di video e, similmente ai procedimenti legati alla stampante ottica, permettono di segmentare, combinare, integrare le componenti. Qui i movimenti si basano principalmente sull'interpolazione tra key-frames, ovvero la progressiva variazioni tra due valori diversi, i quali producono cambiamenti 'spaziali' (spesso anche nella terza dimensione) sia dei livelli che dell'inquadratura; analogamente, lo stesso principio di controllo -che ritroveremo anche nell'animazione 3D- serve anche per dinamizzare un'innomerevole varietà di effetti, nonché consente di gestire le operazioni di rotoscoping e di 'tracking'.

Analogamente alle piattaforme di video editing non-lineare, gli strumenti a disposizione dell'animatore/compositor/motionographer includono sempre la possibilità di montare le sequenze, di sonorizzare, e di finalizzare l'audiovisivo; soprattutto, questi strumenti funzionano come straordinari integratori tra immagini di qualsiasi natura, siano esse provenienti da applicazioni per la grafica (raster e vettoriale), dall'ambito della CG tridimensionale o dalle riprese dal vero (eventualmente eseguite con la tecniche del *blue/green screen*).

Di fatto, i software di *compositing* funzionano quindi come uno straordinario 'laboratorio', dove il materiale prodotto da altri processi e con altri procedimenti viene raccolto e integrato: nel prossimo paragrafo specificheremo meglio le fasi della post-produzione, ma è opportuno anticipare che queste tecniche (e questi strumenti di lavoro) servono anche per finalizzare le animazioni 3D e i visual-effects.

I linguaggi visivi nati da questi approcci sono estremamente variegati: oltre che alle sintassi della grafica animata -che potremo considerare come sofisticati di collage di un'ampia varietà di forme visive- queste tecniche amplificano il concetto dell'animazione cut-out e in una certa maniera possiamo considerare le divertenti *E-Cards* (serie prodotta da JibJab, 2007-2010), o le ipnotiche visioni di Cyriak quali *Moo!* (2008) *Cows & Cows & Cows* (2010) la continuazione e l'evoluzione del filone aperto, durante gli anni Ottanta, da Terry Gilliam. Soprattutto, l'immagine prodotta in questi approcci -definiti talvolta come tecniche 2.5D- è spesso caratterizzata da un'elevata *intensità visiva*.

Come abbiamo visto nel primo capitolo, ciò è collegato al ritmo e al dinamismo dentro e tra le inquadrature, ma tale 'energia' scaturisce qui anche dalla ricchezza cromatica, dalla quantità degli elementi in scena e dalla complessità di loro movimenti: si tratta proprio di attributi che derivano dalla specificità dei software (spesso integrati da soluzioni o effetti 'ready-made'), ma che, più

generalmente, trovano origine nell'elevato controllo (parametrico) implicito e comune a tutti gli strumenti digitali.

CG 3D ANIMATION

Alla fine degli anni Ottanta, dopo un 'primordiale' decennio caratterizzato da approcci, sperimentazioni e sviluppi, la computer grafica 3D è ormai un medium adatto all'Arte Animata. In questo periodo i grandi studios americani Disney/Pixar e DreamWorks/PDI cominciano a progettare il vero e proprio avvento dell'animazione 3D, che si cristallizzerà nel nuovo e rivoluzionario 'linguaggio artificiale' che ritroveremo in *Toy Story* (1995) e *A Bug's Life* e *Antz* (1998).

Nei cortometraggi *Luxo Jr.* (1986), *Red's Dream* (1987), *Tin Toy* (1988), come anche in *Burning Love* (1987), *Opera Industriel* (1987), *Locomotion* (1989) troviamo la 'messa a punto' di metodi e di tecnologie radicalmente diverse da quelle legate ai disegni e agli oggetti animati, ma che eppure integra e supera gli attributi dei due principali approcci all'Animazione. Senza entrare nel merito dei molteplici sotto-procedimenti che questo approccio implica, cercheremo di cogliere i nessi tra l'*apparatus tecnologico* e il linguaggio visivo prodotto.

Come sappiamo, l'animazione 3D si basa sulla creazione di modelli e scenari all'interno di uno spazio virtuale (parametrico/vettoriale) e dallo spostamento -nelle tre dimensioni- di tutti o parte dei punti/superfici/volumi che descrivono gli oggetti. Il materiale 'profilmico' viene così inquadrato e 'registrato' in immagini bidimensionali (raster), le quali vengono poi passano un una fase finale di montaggio e sonorizzazione. La tridimensionalità delle immagini prodotte è legata agli indicatori di profondità (depth-cues) che abbiamo evidenziato nel primo capitolo e la capacità di visualizzare un'ampia varietà di fenomeni ottici (prospettiva, chiaroscuri, profondità atmosferica, parallasse, etc.) deriva dagli algoritmi che simulano proprio il comportamento fisico della luce come anche i fenomeni ottici. Come specificheremo nel Paragrafo 2.6, questo sofisticato approccio si divide quindi in tre grandi blocchi operativi: creazione degli elementi 'in scena', animazione/regia, visualizzazione finale.

La laboriosa fase di modellazione (di personaggi, scenari, props, etc.) serve non solo per 'dare corpo' al materiale preparatorio (bozze, modellini di cera, immagini di riferimento), ma anche -e soprattutto- per configurare gli elementi in previsione della successiva fase di animazione. E ciò avviene attraverso

un procedimento altrettanto laborioso (chiamato *rigging*) che permette il controllo delle parti mobili degli oggetti; anche in questo caso l'animatore lavora con variabili numeriche (posizione, rotazione, scalatura, deformazioni, etc.) ma queste operazioni sono spesso 'mediate' da vere e proprie interfacce grafiche, le quali permettono un controllo più agevole e intuitivo di decine di elementi (arti, contrazioni facciali. Questa lavorazione implica una costruzione 'anatomica' del modello, che talvolta sfocia nella letterale creazione di scheletri, tessuti muscolari e 'parti molli'.³⁵

Vi è qui un'analogia con la puppet-animation, nel quale l'animatore/artigiano lavora sia alla forma esteriore del modello che a quella interna, progettando la struttura, i giunti, la snodabilità, le posizioni base, etc Nel caso dell'animazione 3D -soprattutto nelle grandi produzioni- si tratta più di un'ingegnerizzazione del personaggio (*character developement*), ma anche qui l'animatore si preoccupa di definire la fisicità e le possibili dinamiche del mondo che ha creato.

La fase di animazione si basa sulla variazione spaziale e dimensionale delle parti mobili e ciò avviene -come nella maggior parte dell'animazione digitale- con la creazione di keyframes e attraverso le interpolazioni, le quali automatizzano i passaggi tra una posizione e l'altra.

Questo approccio -è bene chiarirlo- alleggerisce in minima parte il lavoro dell'animatore, perché anche in questo contesto, fatto di poligoni e valori parametrici, i movimenti vengono studiati e gestiti frame-by-frame. Ma qui, diversamente a tutti gli approcci dell'animazione 'ad oggetti', il vantaggio offerto dai software 3D è invece quello di un 'controllo discreto' sulle azioni, ovvero la possibilità di ripeterle e di modificarle, come anche di poterle costruire 'per parti' e di combinarle assieme; più generalmente, e con forti analogie con il cartooning tradizionale, anche nell'ambito del 3D il processo di animazione avviene si svolge attraverso prove, confronti e modifiche.

E i nessi con l'animazione disegnata sono ulteriori.

In primis, la lavorazione avviene con del materiale 'grezzo', ovvero con rappresentazioni dei volumi principali e poco dettagliate: come l'animatore tradizionale procede con bozzetti e matite, anche l'artista digitale opera sull'essenza del movimento, in previsione dell'immagine finale.

35 I personaggi-pinguini si *Surf's Up* (Sony Pictures Animation, 2007), sono stati accuratamente costruiti mediante questo metodo

In secondo luogo, è doveroso ricordare che l'animazione 3D è 'materialmente' erede dell'approccio disneyano, in quanto è lo stesso John Lasseter, ex-animatore Disney, regista e cofondatore dello Studio Pixar, che nel 1987 sottolinea l'importanza di incorporare all'interno delle pratiche digitali proprio i 12 Principi che abbiamo visto nel primo capitolo.³⁶ Per Lasseter sia i computer che le 'regole disneyane' sono *strumenti* che l'animatore adopera con obbiettivo di intrattenere/coinvolgere il pubblico, e seguendo tale approccio, il regista californiano dimostra senza dubbio che, *pur con le sue ovvie specificità tecniche e di linguaggio, questo nuovo modo di realizzare storie animate rientra a pieno titolo nella tradizione del cartoon.*³⁷

A fianco di questo semi-tradizionale approccio all'animare, il contesto della computer grafica 3D offre altre due importanti alternative per mettere in movimento i modelli: la tecnica del *motion capture* e quella delle 'dinamiche' (*dynamics*).

Nel primo approccio, oggi particolarmente legato all'industria dei visual-effects dei videogiochi e del 'cinema digitale', implica la 'registrazione' di un movimento reale e l'adattamento dei dati così ottenuti ad un modello virtuale. Tale sofisticato procedimento si basa su vari sistemi di acquisizione dati: molte di queste di implicano il posizionamento di numerosi tracciatori ottici (*markers*) su attori, oggetti e volti, altri -più recenti- si basano su sensori inerziali (accelerometri) oppure sull'analisi di immagini bidimensionali (*tracking*).³⁸ In ogni caso, la digitalizzazione dei movimenti reali porta -come è lecito aspettarsi- ad una maggiore vitalità e presenza scenica dei personaggi, ma in molti casi il trasferimento dei dati acquisiti al modello 3D non è di facile attuazione.

Ciò perché, a prescindere dal grado di sviluppo tecnologico -come nel recente caso di *Avatar* (James Cameron, 2009), basato sull'abbinamento delle tecniche sopra indicate-, la resa visiva dipende in buona parte dalla morfologia del personaggio virtuale e dalla capacità di calibrare e gestire le relazioni tra i 'due mondi'. Pertanto, è molto frequente la manipolazione 'a posteriori'

36 John Lasseter, *Principles of Traditional Animation Applied to 3D Computer Animation*, Computer Graphics n.21, 1987, pp. 35-44

37 Nicolò Ceccarelli in 'Animazione 3D: Storia, Tecniche, Produzione', 2004, p.53

38 Kelvin Duckett (Image Metrics Studio) nella conferenza *Technologies and Production* Annecy, 12 giugno 2009

dei movimenti e ciò, sia per correggere performance poco riuscite, che per l'integrazione tra diversi blocchi di dati; ciò implica la creazione di un secondo apparato di controllo ovvero il rigging sul modello.

Il primo lungometraggio nato dall'applicazione estensiva delle tecniche di motion-capture è *Final Fantasy The Spirits Within* (Hironobu Sakaguchi, Moto Sakakibara, 2001) e a seguire, in un complessivo aumento delle qualità cinetiche dei personaggi (soprattutto nella resa delle espressioni facciali), troviamo le produzioni guidate da Robert Zemeckis *The Polar Express* (2004), *Beowulf* (2007), *A Christmas Carol* (2009).

Aggiungiamo infine che questa tecnica, forse proprio perché esclude la pratica -e l'arte- dell'animare in sé, trova largo impiego soprattutto nell'industria dei videogiochi e nel settore dei visual-effects.

Il terzo approccio al 'movimento digitale' implica invece la simulazione di fenomeni cinetici di varia natura: forza di gravità, inerzie, collisioni, esplosioni, ondulazioni, etc.

Tale 'animazione generativa' deriva dal calcolo applicato a sistemi dinamici, i quali sono a volte 'racchiusi' in interfacce di controllo e/o in soluzioni off-the-shelf (come i plug-in particellari) pronte da includere nello scenario 3D, e in altre sono concepite e sviluppate 'ad hoc', attraverso la programmazione degli stessi algoritmi. Questo approccio può quindi rivelarsi altamente complesso, e ciò implica spesso da un lavoro congiunto tra la figura del creativo/animatore e quella del tecnico/sviluppatore.³⁹

Se molte delle tecniche di simulazione servono proprio per replicare le molteplici specificità del mondo reale (fenomeni atmosferici, fuoco, acqua, polveri, nebbie, fiamme, stoffe, etc.), altre declinazioni di questi approcci consentono invece la messa in scena di grandi masse di 'oggetti' in movimento; in questo caso ci riferiamo all'animazione comportamentale (*behavioral animation*), sperimentata da Craig Reynolds in *Stanley and Stella in 'Breaking the Ice'* (Whitney / Demos Productions, 1987) e poi compiutamente portata sul grande schermo a partire con le formiche di *Antz* (1998) e proseguita -migliorando- fino alle api di *BeeMovie* (DreamWorks PDI, 2007).

Come risulta evidente, questo contesto estende le possibilità dell'animatore, perché permette la visualizzazione di una complessità altrimenti impossibile da gestire qui lo strumento digitale sorpassa pienamente le facoltà 'manuali'

39 Come nella creazione dell'acqua (simulata) e di una sovrastruttura di controllo per gestire le sue interazioni con i personaggi (animati) e le scelte registiche

ma il suo straordinario potenziale generativo -la matematica bellezza della natura in movimento- rimane comunque asservito alle necessità creative. Come nel caso dell'animazione in motion-capture, anche la gestione di questi procedimenti implica un'ampio ventaglio di conoscenze tecniche e gli operatori, spesso aggregati in veri e propri dipartimenti specializzati, lavorano prevalentemente attraverso la programmazione.

Come abbiamo anticipato, la realizzazione dell'animazione 3D si conclude con il *render* di tutte le scene in sequenze di immagini bidimensionali che verranno poi finalizzate (montaggio e mixing finale). A questo livello vengono calcolate tutte le dinamiche della luce (ombre proprie e portate, radiosità, riflessioni, opalescenze, etc.), gli effetti ottici (bagliori, densità atmosferica, profondità di campo, sfocatura di movimento, etc.) come anche tutte le superfici ad alta complessità (foglie, capelli, erba, piumaggi, stoffe, etc.).

Il software completa la simulazione del materiale precedentemente modellato e animato, e per certi aspetti il lavoro dell'animatore è qui analogo a quello del direttore della fotografia: anche nella creazione del set-3D diviene così centrale il posizionamento di punti-luce (anch'essi virtuali) e il controllo complessivo della luminosità. Tuttavia, proprio in virtù di una dimensione lavorativa virtuale e parametrica, il lavoro del rendering-artist è anche simile anche a quello del production-designer e del colorista, ovvero pensare e costruire l'immagine avviene sia a livello 'profilmico' (materiali, textures, illuminazione, mappature HDRI) che con la lavorazione a posteriori del materiale 'renderizzato' (una lavorazione 'per parti' che implica variazioni di: colore, luminosità, saturazione, mappe di riflessione, etc.).

Rispetto al primo decennio dell'Animazione 3D, le attuali tecnologie si sono sviluppate soprattutto a favore di questa ultima modalità che si avvale proprio degli strumenti del compositing che abbiamo visto poc'anzi: attraverso queste operazioni 'di superficie', gli artisti riescono così a controllare e gestire le qualità dell'immagine con maggiori flessibilità e velocità.

A fronte di un metodo tutt'altro che 'immediato', l'animatore 3D può però esprimersi attraverso uno straordinario linguaggio visivo, che di fatto avvicina l'Animazione al dominio del Cinema live-action (seppur con gradi diversi) e, come abbiamo visto, incorpora anche molti attributi del cartooning tradizionale.⁴⁰

40 Si veda anche l'essay 'Animali Animati' nell'Appendice, dove tale continuità si manifesta soprattutto nel

Andrew Darley vede in queste immagini un carattere 'iper-realista', in quanto repliche molto verosimili e, contemporaneamente, rappresentazioni molto vivide e prive di quei dettagli (o imperfezioni) che caratterizzano invece l'immagine fotorealistica; come sappiamo, ciò è invece cruciale nei visual-effects -veri e propri *trompe l'oeil* digitali-, ma per quanto concerne l'intrattenimento per il grande pubblico, gli acclamati e recenti sequel dei primi film animati in 3D ci dimostrano il consolidarsi dei linguaggi iperrealisti. Se infatti confrontiamo le quattro versioni di *Shrek* (2001, 2004, 2007, 2010), emerge un certo e progressivo arricchimento delle immagini: le scenografie si riempiono di dettagli: le vegetazioni è più lussureggianti, aumentano i personaggi-comparsa, e, per via di un'illuminazione 'più ovattata', le immagini assumono una certo timbro pittorico. Sebbene questi avanzamenti estetici, spesso derivati da innovazioni che avvengono sul piano tecnologico-produttivo, il registro adottato dalla PDI rimane però decisamente orientato verso il primo film e soprattutto nei personaggi -ovvero il fulcro dell'attenzione- ritroviamo la stessa combinazione tra la perfezione dell'artificiale e la verosimiglianza del naturale.

Oltre ai linguaggi 'iperrealisti' (legati soprattutto alle produzioni per il grande pubblico) e quelli 'veristi' (legati ai visual-effects, alle 'cinematiche' dei videogiochi e al nuovo 'cinema-digitale), la computer grafica tridimensionale permette di generare un'ampia gamma di *altre* forme visive: alcune vicine ai codici dell'animazione tradizionale, altri del tutto innovative.

Qui, nel novero dei nuovi approcci fondati sul rendering *non-fotorealistico*, troviamo un'ampio ventaglio di declinazioni, le quali spaziano dall'appiattimento semi-totale della prospettiva e dei volumi, come in *Please Say Something* (David O'Reilly, 2008), alle 'silhouettes tridimensionali' create dal collettivo Shynola per il video musicale *Go with the Flow* (2003), o al linguaggio che ricalca l'illustrazione scientifica e l'infografica di *Remind Me* (altro eccellente videoclip realizzato dallo studio francese H5, 2003).

Tali processi di rendering permettono inoltre di limitare i toni del chiaro-scuro e di mettere in evidenza i bordi dei modelli (tecnica del *toon shading*): in questo modo la tridimensionalità viene attenuata e l'immagine assume un certo tono grafico, come nel video *Let Love Be Your Energy* (Ed Bignell/Passion Picture, 2001) o nel cortometraggio *Logorama* (Studio H5, 2009). Alcuni artisti hanno invece ricercato di riprodurre i codici del disegno, come

design/animazione dei personaggi..

quelli ispirati al fumetto, di *Chicago 10* (Brett Morgen, 2007) e *Waltz with Bashir* (Ari Folman, 2008), o quelli che si rifanno all'illustrazione, come in *The Pearce Sisters* (Luis Cook/Aardman, 2007). Altri animatori/sviluppatori hanno invece progettato algoritmi per ricreare veri e propri effetti pittorici, e se in cortometraggi come *The Gas Planet* (PDI, 1991)⁴¹ o *In Winter Still* (cortometraggio ispirato ai quadri di Claude Monet, 2007) possono ancora apparire come 'primordiali' e 'incerti', va notato che questi approcci si stanno rapidamente sviluppando in forme più compiute e spettacolari, come nella sigla introduttiva del videogioco *Street Fighter IV* (Studio4°C /Polygon Pictures, 2008), di *L'Uovo* (Dario Picciau, 2005) o di *She Who Measures* (Kenges Studio, 2007).

In altri casi, gli approcci non-fotorealistici del 3D sono stati più volte modulati per rispecchiare le specificità del linguaggio visivo dei cartoon e ciò è talvolta avvenuto attraverso l'*integrazione* tra le due tecniche, e in altre attraverso la vera e propria *emulazione digitale* dell'animazione disegnata.

Negli Stati Uniti, ciò ha inizio prima del 'grande balzo' sulla scena dell'animazione 3D -come abbiamo visto, letteralmente incarnato dalla lampada *Luxo Jr.*, quando lo studio Pixar (allora divisione ausiliaria nelle produzioni Disney) lavorava all'arricchimento di alcune scene di *The Rescuers Down Under* (1990).⁴² Negli anni successivi, la Disney prosegue con questo approccio, ovvero quello di impiegare le tecniche 3D limitatamente alla creazione di scenari e/o degli oggetti meccanici (soprattutto quando vi è una loro 'deformazione prospettica' di questi elementi) e di mantenere i personaggi disegnati. In alcuni spezzoni di *The Beauty and the Beast* (1991) *Tarzan* (1999), *Atlantis: The Lost Empire* (2001) e *Treasure Planet* (2002), troviamo numerosi esempi di questo 'assorbimento' del medium 3D all'interno delle sequenze disegnate e ciò emerge anche nei film DreamWorks (quali *The Road to El Dorado*, 2000 e *Sinbad: Legend of the Seven Seas*, 2003), come anche in *The Iron Giant* (Warner Bros. Feature Animation, 1999), dove questo approccio

41 Barbara J. Meier 'Painterly Rendering for Animation', Siggraph ACM, 1996

42 Va qui aggiunto che il cortometraggio pioniere di questo approccio è *Tecnological Threat* (Bill Kroyer, 1988): qui, uno scenario essenziale e popolato da disegni 'alla Avery' vi è una letterale 'incursione' dei primi personaggi computerizzati, realizzati con pochissimi poligoni ma già in grado di 'insidiare' il cartoon tradizionale.

viene esteso -in virtù della morfologia 'robotica' del personaggio- ad uno dei protagonisti principali.

La sovrapposizione tra 2D e 3D avviene anche nello scenario degli animé giapponesi, e qui, in contesto tradizionalmente dominato dalle sintassi disegnate, questo metodo viene finemente sviluppato; anche qui, dopo una fase primordiale e pionieristica⁴³, troviamo alcune case di produzione Novanta Ghibli, Madhouse e Studio 4°C sono tra le prime case di produzione nipponiche a dimostrare, con efficacia, la 'compatibilità' tra le tecnologie 3D e il 'fare animazione' tradizionale. Film come *Metropolis* (Rintaro, 2001) o *Princess Mononoke* (Hayao Miyazaki, 1997), usano le immagini generate al computer al fine di dare profondità prospettica agli ambienti e per la visualizzazione di 'oggetti complessi' quali veicoli, creature, fluidi, etc. Qualche anno dopo, lo Studio Digital Frontier, gruppo di lavoro specializzato nella produzione di videogiochi e nelle tecniche di motion-capture, realizza *Appleseed* (Aramaki Shinji, 2004), e in questo lungometraggio avviene un primo tentativo di replica della fisionomia/resa visiva che sono caratteristiche dei personaggi 'manga', e ciò avviene lavorando al bilanciamento tra l'anatomia del modello e il tipo di shading.

Lo stesso approccio -ma con minore stilizzazione- viene poi ripreso nel sequel *Ex Machina* (2010), e infine nel recentissimo corto promozionale *Naruto Cross Roads* (Bandai/Studio Pierrot, 2010) troviamo un ulteriore incremento qualitativo di questa tecnica.

Anche in questo caso si tratta di un connubio tra la nuova industria del videogioco e quella dell'animé disegnato a mano, e dal confronto di questo recente prodotto, integralmente realizzato in CG-3D, con la popolare serie televisiva *Naruto* (Studio Pierrot, 2002-2007) emerge una straordinaria continuità formale:

Le tecniche e gli approcci all'animazione 3D sfociano quindi in un ampissimo spettro di soluzioni visive e oggi il loro potenziale creativo sembra tutt'altro che esaurito. E ciò non solo per via delle infinite modalità di declinazione a disposizione degli artisti, ma anche come conseguenza del continuo susseguirsi di innovazioni a livello tecnologico, come la recente diffusione (nel cinema,

43 Per quanto riguarda il poliedrico scenario degli animé, *Golgo 13: the Professional* (Osamu Dezaki, 1983) è la primo lungometraggio animato ad avvalersi di alcune scene in 3D: queste pionieristiche immagini furono realizzate dallo studio Toyo Links e con la collaborazione con il Dipartimento CG dell'Università di Osaka. L'anno seguente lo stesso approccio emerge nelle scene di combattimento spaziale di *Lensman* (Yoshiaki Kawajiri, 1984), curate dallo studio Japan Computer Graphics Lab

nella televisione, nelle console, etc.) della visualizzazione stereoscopica, la quale ha già posto le premesse per ulteriori scenari animati.

Inoltre, è plausibile immaginare uno scenario dove l'animazione 3D si evolverà non tanto verso la de-complessificazione degli strumenti operativi, ma soprattutto sulla semplificazione del processo, attraverso la compatibilità tra applicazioni diverse e sull'incremento delle soluzioni ready-made. Infatti, oltre a 'strumenti ancillari' già indispensabili per la creazione di specifici elementi statici (*digital sculpting*, mappe HDRI, shaders e modelli procedurali, etc.) o particolari fenomeni (sistemi particellari, dinamiche etc.) si stanno affiancando anche librerie di movimenti, ovvero blocchi di azioni acquisiti attraverso il motion-capture, i quali possono essere adattati alle diverse esigenze produttive.

Tale ipotesi può trovare riscontro nel fenomeno dei *machinima* (machine cinema), ovvero il ri-uso e la manipolazione dei motori grafici dei videogiochi al fine di creare brevi narrazioni; si tratta di lavorazioni armatoriali, spesso destinate alle piattaforme di video-sharing on-line, che sono compiute all'interno (e nei limiti) dell'ambienti virtuali originariamente sviluppati per giochi quali *The Sims* (Electronic Arts, 2000-2003), *Halo* (Bungie, 2001-2008), *Word of Warcraft* (Blizzard, 2001-2010) e molti altri.

Al di là delle considerazioni sulle qualità artistiche e di linguaggio (che andrebbero peraltro rivolte primariamente ai 'veri' autori), l'insieme dei *machinima* risulta interessante per via della relazione che viene ad instaurarsi tra il 'creativo' e lo 'strumento'.

Come specificheremo più avanti, il videogame è un 'condensato' di elementi preordinati che possono essere in parte variati arbitrariamente, e in parte si comportano in maniera autonoma: la gestione di questo complesso sistema è comunque subordinato a semplici dispositivi di controllo, progettati sempre per la massima fruibilità ed un uso intuitivo. Al di fuori della modalità ludiche, questo approccio 'non ordinario' trasforma il videogioco in una sorta di strumento per 'fare animazione', ovvero un mini-software, in alcuni casi parzialmente programmabile e/o espandibile, che è caratterizzato da una spiccata facilità d'impiego *ma* dalla scarsa flessibilità creativa. Come abbiamo visto, per gli strumenti e i procedimenti dell'immagine 3D vale il contrario, perché qui le tecnologie di modellazione/animazione/rendering permettono la creazione 'di tutto', ma a fronte di un bagaglio conoscitivo specialistico e della sensibilità derivata da anni di esperienza.

Pertanto, in una prospettiva di accrescimento delle prestazioni e della sofisticazione degli strumenti digitali, ciò che auspichiamo è un avvicinamento

tra questi due poli, ovvero l'avvento di soluzioni che facilitano il processo creativo *e* ma che non limitano la stessa creatività.⁴⁴

* TECNICHE REAL-TIME

A conclusione di questa panoramica sulle tecniche digitali, spostiamo brevemente l'attenzione sull'animazione real-time e sul suo principale campo applicativo, ovvero quello dei videogiochi, che sappiamo essere un settore che in forte espansione e costellato da incessanti sviluppi di tipo tecnologico. Purtroppo non è questa la sede per trattare esaustivamente un campo così complesso e rivoluzionario, ma è importante sottolineare nell'ambito del videogioco e di tutte le applicazioni real-time, l'immagine in movimento viene essenzialmente concepita come un'*insieme di possibilità* dinamiche e non come un'unico flusso lineare.

Analogamente alle grandi produzioni del Cinema d'Animazione i videogiochi provengono dal lavoro congiunto di numerose persone, quali: sceneggiatori, layout-artists, character-designers, modellatori, animatori, compositori musicali, programmatori e sviluppatori (solo per menzionare le figure principali) ma qui, a differenza della cinematografia, tutti il flusso produttivo non si cristallizza in una sequenza finita di immagini, ma bensì convoglia in un'*intelligenza artificiale* la quale 'orchestra', in tempo reale, gli elementi presenti in scena (modelli, textures, suoni, movimenti, dinamiche, effetti, etc.); come è noto, l'utente interagisce con questo ambiente virtuale e, attraverso un ampio spettro di strumenti di input (che vanno dai classici joy-pad e mouse ai più recenti accelerometri e dispositivi di rilevamento ad infrarossi), e le sue scelte producono così la variazione istantanea delle immagini.

In buona sostanza, possiamo concepire il videogioco (ma anche le interfacce, le applicazioni interattive, etc.) come l'insieme di 'tante e brevi animazioni' che si alternano e si sovrappongono con soluzione di continuità: alcune prendono forma a partire da sequenze di immagini pre-elaborate (come nella prima generazione di *arcade* e nei giochi per dispositivi a basse prestazioni),

44 Un recente esempio, ancora allo stadio germinale, di questo orientamento è un sistema di rigging ('Pinocchio') recentemente sviluppato al MIT e che permette l'adattamento automatico di un movimento ad un'ampia varietà di modelli: l'applicazione 'interpreta' il volume del personaggio e lo collega allo 'scheletro animato', risparmiando così il dispendioso lavoro di specificare 'manualmente', parte per parte, le relazioni tra le due strutture.

Ilya Baran e Jovan Popovic 'Automatic Rigging and Animation of 3D Characters' ACM SIGGRAPH 2007

mentre altre vengono direttamente generate in ambienti tridimensionali ad alta complessità e sono numerosi i giochi che nascono come dall'integrazione di entrambi gli approcci.

Dopo trenta anni dalla loro comparsa, i videogiochi hanno compiuto una gigantesca evoluzione, passando dall'animazione di semplicissime figure geometriche come in *Computer Space* (1971) o *Pong* (1972) di Nolan Bushnell, fino arrivare alla simulazione fotorealistica di *GT-5* (Polyphony Digital/Sony, 2010) e anche in questo medium assistiamo ad una progressione che inizia da una lavorazione legata a singoli pionieri/programmatore e sfocia nelle grandi produzioni milionarie.

Anche qui i linguaggi visivi sono innumerevoli, e rinviando la digressione dello specifico scenario dei videogiochi a future occasioni di ricerca, ci interessa sottolineare che anche in queste nuove 'forme animate', gli attributi dell'immagine dipendono strettamente dal contesto tecnologico.

In primo luogo, la visualizzazione dell'animazione generativa è legata alla potenza di calcolo: maggiori sono le prestazioni del motore grafico, maggiore è la complessità delle immagini prodotte, e tale proporzionalità tra ricchezza visiva e la sofisticazione tecnologica accompagna l'intera storia dei videogame: dalle immagini a 8-Bit che limitavano la palette di colori disponibili, all'attuali forme 'poligonali' che caratterizzano i cosiddetti MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game), giochi nei quali l'animazione real-time di centinaia di personaggi costringe ad una semplificazione dei modelli e degli ambienti.

Per via delle condizioni poste dai motore grafici, il linguaggio visivo dei videogiochi risulta complessivamente 'arretrato' rispetto quello della cinematografia animata, dove -come abbiamo visto- le immagini possono essere elaborate con tempistiche di gran lunga maggiori. Tuttavia -e in un certo senso, analogamente alla limited-animation- il panorama dei nuovi media interattivi risulta interessante proprio perché è ricco di esempi dove il design complessivo dell'artefatto (animazione/grado di interattività) nasce dal bilanciamento tra fattori estetici e le limitazioni del calcolo.

Nati in seno alle tecnologie digitali, il videogiochi rimangono prevalentemente legati alle tecniche dell'animazione computerizzata ma vi sono stati casi dove i creativi hanno cercato di combinare la nuove possibilità interattive ai linguaggi tradizionali. Il primo tentativo si presenta in realtà come un'operazione inversa, ovvero lo spostamento cartooning, e più precisamente quello di Don Bluth

(animatore formatosi ai Disney Studios), verso le prime *console* basate sulla tecnologia *LaserDisc*. *Dragon's Lair* (Taito, 1983) e *Space Ace* (Cinematronics, 1984), troviamo delle sequenze, precedentemente animate e memorizzate su disco, la cui progressione è affidata al giocatore il quale, come in un labirinto, deve memorizzare i giusti passaggi per arrivare alla fine del 'film'.

In altri casi vi è stata la riproposizione in bitmap dei canoni nel cartone animato come in *Pang* (Capcom, 1989), in altri la digitalizzazione (potremo dire il rotoscoping) di materiale live-action, come in *Mortal Kombat* (Midway Games, 1992). Lo stesso principio, ovvero quello di costruire l'immagine interattiva attraverso l'integrazione tra 'frammenti animati', è stato applicato anche alla stop-motion come in *The Neverhood* (1996) e in *Skullmoneys* (1998), della DreamWorks Interactive, e nel recentissimo *Clatus Clay* (Tuna Technologies, 2010).

2.6 ANIMAZIONE e INNOVAZIONE

Quasi tutte le forme d'Arte non possono prescindere dagli strumenti che servono alla loro creazione: come abbiamo osservato dall'esplorazione delle tecniche, nell'Animazione tale affermazione è portata alle estreme conseguenze.

Originariamente, i termini arte (dalla parola latina *ars*) e tecnica (dal greco *τέχνη*) erano portatori dello stesso significato; naturalmente, essi alludevano a pratiche diverse all'animare, ma il riferimento alle attività artigiane non è fuori luogo, perché come abbiamo visto, molti dei linguaggi animati nascono ancora oggi da attività manuali (disegnare, plasmare, etc.) e da ingegnose lavorazioni 'di bottega', compiute da singoli creativi o da piccoli gruppi di lavoro.

Come sappiamo Disney e i Fleischer hanno industrializzato questo mestiere, e a partire dagli anni Trenta ha inizio un percorso evolutivo che ha portato allo sviluppo e all'obsolescenza di specifici strumenti e metodi di lavoro. E come abbiamo visto, le tecnologie digitali hanno ulteriormente rivoluzionato il 'fare animazione': i computer hanno assorbito parte degli strumenti e dei procedimenti tradizionali, hanno amplificato le possibilità creative e introdotto nuove dimensioni realizzative.

Nonostante queste radicali trasformazioni -industrializzazione prima e digitalizzazione dopo- l'Animazione mantiene ancora le caratteristiche di mestiere artigiano, e ciò con la prosecuzione di quasi tutti gli approcci tradizionali -Dorquin utilizza ancora oggi il pinscreen!-, ma anche e soprattutto nella continuità di un 'modus operandi' (esperienze, tentativi, invenzioni) che ritroviamo anche negli approcci digitali.

La peculiarità di questa disciplina è dunque quella di raccogliere al proprio interno il fare creativo-artigianale e quello industriale-tecnologico: nell'Animazione non vi è affatto una dicotomia tra 'arte' e 'tecnica', anzi, vi è un tale sintesi dei due aspetti che, come nel passato, rende i due vocaboli ancora sinonimi.

Data questa premessa sulla natura del medium animato, possiamo iniziare una breve riflessione sulle dinamiche dell'innovazione (dei metodi, delle tecniche, degli strumenti) e il 'fare animazione'.

Come abbiamo visto in questo capitolo, all'origine dell'opera animata troviamo un 'trattico' costituito da: tecnica (l'insieme del 'saper fare' e degli strumenti),

processo (vincoli produttivi), e creatività (le intenzioni espressive e le scelte dell'animatore). E dalla lettura diacronica delle tecniche, risulta alquanto evidente che l'evoluzione dei linguaggi animati è scandita da innovazioni avvenute in almeno uno di questi tre aspetti. E se nel precedente paragrafo abbiamo messo in evidenza le 'ricadute' dell'innovazione tecnologica sul linguaggio visivo, qui vogliamo dare rilievo alla relazione inversa, ovvero quando sono le contingenze produttive o le 'aspirazioni creative' a stimolare lo sviluppo di nuovi strumenti o metodi di lavoro. Ecco alcuni esempi.

Alla fine degli anni Cinquanta, i tecnici dei Disney Studios mettono a punto un metodo per replicare trasferire i disegni dalla carta alla celluloida attraverso la xerografia e ciò aumentò la resa produttiva; prima di questa innovazione, veniva usato il procedimento di *inking*, ovvero una accuratissimo ma dispendiosa copiatura manuale delle linee foglio per foglio: in caso di errori commessi nella successiva fase di colorazione (*painting*) era necessario rintracciare il disegno.

L'introduzione delle copiatrici meccaniche ha naturalmente sgravato la catena produttiva dalla fase di tracciatura e ha semplificato inoltre le operazioni di ingrandimento/diminuzione delle tavole, ma tale innovazione ha anche determinato un cambiamento dello stile di disegno, permettendo da un lato la messa in scena di figure maggiormente dettagliate, ma vincolando i contorni ad caratteristico tratto della matita.

One Hundred and One Dalmatians (1961) è il primo lungometraggio interamente realizzato con l'apporto della xerografia, e successivamente, la tecnologia delle copie elettrostatiche venne migliorata permettendo la foto-impressione anche di tracciati colorati, come in *Robin Hood* (1973) e in *the Rescuers* (1977).

Nel 1985 viene introdotto il sistema ATP (Animation Photo Transfer), ovvero un procedimento per la replica/stampa a colori sia delle linee di contorno che di alcune campiture; usata nella produzione di *The Black Cauldron*, la tecnologia ideata da Dave Spencer, permetteva di ottenere contorni lisci e accurati, migliorando così il processo delle xerocopia.

L'alter-ego 'mannaro' di Wallace, uno dei personaggi principali che caratterizzano *The Curse of The WereRabbit* (DreamWorks/Aardman Studio, Steve Box, Nick Park, 2005), prende corpo da una piccola ma geniale

invenzione: la folta pelliccia del coniglio gigante non mostra alcuna traccia della manipolazione eseguita durante le fasi di ripresa.

Va detto che nella tecnica stop-motion, i materiali rigidi o semi-rigidi possono essere animati o sostituiti con operazioni quasi chirurgiche (come nel caso degli occhi o della bocca dei personaggi) e la sequenza finale risulta continua, ma quando le superfici dei modelli sono più 'instabili' (come nel caso della pelliccia), diviene praticamente impossibile evitare scostamenti imprevedibili del materiale, come anche il segno delle 'ditate' tra una posa e l'altra.⁴⁵

Il superamento dei limiti imposti da questo tipo di pupazzi, nasce dalla geniale invenzione di una nuova tipologia di scheletro dove il complesso sistema di articolazioni può essere manovrato attraverso delle leve posizionate sulla parte dorsale del modello. In questo modo, una volta posizionato il personaggio, le estensioni vengono rimosse dal pupazzo che quindi è pronto per essere fotografato (dal lato opposto degli innesti delle leve).⁴⁶

L'ingegnoso metodo sviluppato dagli animatori Aardman compie una 'piccola rivoluzione' all'interno di una delle tecniche più classiche, aprendo così la via a ulteriori applicazioni che ritroveremo in alcune creature di *Coraline* (Henry Selick, 2009).⁴⁷

La tecnica del rotoscope (brevettata nel 1917 da Max Fleischer) implica la possibilità di ricavare sequenze disegnate dalla ripresa dal vero: tale processo richiedeva (e continua a richiedere) una lavorazione di tipo frame-by-frame. La tecnologia iniziale si basava sulla retro-proiezione sulla superficie semitrasparente del tavolo da disegno; la tecnica, impiegata in molte occasioni durante tutto il secolo, era usata per creare movimenti ed espressioni realistiche, ma anche come forma per velocizzare il processo.

Come abbiamo visto nel paragrafo 2.4, quando tale procedimento serve per ricalcare i soggetti ripresi in live-action (come in *Out of the Inkwell*, ad esempio), ma come appare chiaramente nei movimenti di personaggi come Gulliver o Biancaneve questo approccio produce anche un segno lievemente tremolante e/o instabile, che contrasta con la naturalità che esso ritrae.

Sebbene negli anni le migliorie tecnologiche abbiano ridotto i costi per l'ingrandimento e la stampa del materiale di riferimento, rendendo così possibile la produzione di interi lungometraggi quali *Wizards* (1977), *The Lord*

of the Rings (1978) e *American Pop* (1981), anche Ralph Bakshi, produttore e regista di questi film, riconosce gli svantaggi di questa tecnica: il rotoscope è 'terribile per le sottigliezze' e rende complicato il ricalco e la resa delle espressioni facciali.⁴⁸

Fino a questo punto, abbiamo osservato la storia di una tecnica nata dalla doppia esigenza di facilitare il processo e di ottenere un certo realismo delle figure e dei movimenti; il successivo miglioramento tecnologico favorì la riduzione dei costi e rese possibile la lavorazione molto complessa, come quella della battaglia in *The Lord of the Rings*, le cui scene arrivano a contenere fino a 200 personaggi in azione.⁴⁹

Come abbiamo visto, nella seconda metà degli anni Novanta, le tecnologie digitali a supporto dell'audiovisivo e del disegno sono ormai consolidate: i software e le tavole grafiche incorporano e amplificano tutti gli strumenti tradizionali, e permettono la simulazione -più o meno fedele- di numerose tecniche pittoriche.

Tuttavia il rotoscoping rimane invariato nella sua essenza di 'procedimento di ricalco', fino a quando Bob Sabiston -animatore indipendente formatosi però presso il MIT-, sente l'esigenza di sviluppare un'apposito strumento per questa tecnica. Nel 1997 viene creata la prima versione di *Rotoshop*, il software proprietario usato dallo Studio Flat Black Films, la cui logica è quella dell'interpolazione automatica degli elementi che costituiscono i tratti e le campiture del disegno. In questo modo l'animatore traccia solo i fotogrammi principali e affida al computer il compito di deformare/spostare gli elementi: ciò porta ad un immediato alleggerimento del processo produttivo, poiché diminuisce il lavoro manuale necessario, ma la breve storia di questo strumento dimostra che Sabiston cerca anche il perfezionamento della qualità visiva.

I primi esperimenti compiuti dall'animatore/programmatore texano (*Project Incognito*, 1997 e *Roadhead*, 1998) sono costituiti da soli tratti neri su sfondo bianco; per *Snack and Drink* del 1999, il software viene migliorato con una gestione 'a livelli' dei disegni e ciò permette ampliare le campiture di colore e nello stesso anno, la 'poliedrica' serie *Figures of Speech* dimostra che questo nuovo approccio al rotoscoping è ormai maturo e pronto per essere impiegato in un lungometraggio.

45 Come di fatto succede per tutti i personaggi-animati di *Fantastic Mr. Fox* (Wes Anderson, 2009)

46 Conferenza Peter Lord, Holland Animation Fil Festival 2008

47 'The Making of Coraline' in Coraline DVD, Universal Studio Home Entertainment, 2009

48 Jon M. Gibson, Chris McDonnell, Ralph Bakshi "Unfiltered: The Complete Ralph Bakshi", 2008 p. 160

49 Emru Townsend intervista Ralph Bakshi, in Frames Per Second Magazine / Blog
<http://www.fpsmagazine.com/feature/040703bakshi.php>

Rotoshop 2.2 viene usato nella produzione di *Waking Life* (Richard Linklater, 2001) e dopo il successo del film, lo stesso regista e lo Studio FBF realizzano *A Scanner Darkly* (2006). Qui, in un contesto di maggiori risorse e unitamente al perfezionamento del software ideato da Sabiston, troviamo il picco evolutivo di questa tecnica: la complessa stratificazione dei segni (contorni, campiture, ombre e riflessi) appare fluida e compatta, l'espressività degli attori è integra, e l'effetto complessivo è quello di un 'dipinto tenuemente fluttuante'.

I vincoli connaturati al rotoscoping tradizionale (i contorni tremolanti e la limitazione dei dettagli e delle colorazioni) sono così definitivamente superati e, contestualmente, assistiamo alla nascita di un nuovo linguaggio visivo, che distingue nettamente questi due film da tutte le precedenti produzioni basati sulla tecnica del ricalco.⁵⁰

Anche quest'ultimo caso evidenzia la stretta interdipendenza tra gli aspetti tecnici, lo spirito creativo e la sostenibilità produttiva, ma qui è particolarmente evidente che quando l'impulso innovatore avviene sul lato tecnico, gli altri due versanti ne sono profondamente condizionati. E questo ripetersi di innovazioni (sul piano produttivo, sintattico, tecnico) deriva dalla doppia natura dell'Animazione (arte e tecnica), che porta questa disciplina a beneficiare, come tutte le attività sulla scia del progresso post-industriale, di un 'motore' -quello dell'innovazione tecnologica- che continuamente tende alla sofisticazione e all'eccellenza.

Oltre che dallo spirito creativo degli autori, il *modernismo* che Wells indica come uno dei fattori chiave nella comprensione dell'arte animata, ha origine soprattutto nella sua spiccata componente tecnologica.

50 Bob Sabiston nel sito www.flatblackfilms.com/
'Line Art of Scanner Darkly' Behind The Big Screen Blog / www.behindthebigscreen.com

03. PRODOTTI ANIMATI

In adopting the John Withney-Sr-coined 'motion graphics' (his electronic film-making company 'Motion Graphics' was formed in 1960) some 35 years later, designer has taken a once-experimental definition and applied it in a fundamentally flawed manner, failing to recognize both the sheer breadth of existent media and the potential within not only animation, but also graphic design itself. Most tellingly, in dropping the world 'design' from the definition, 'motion graphics' also dropped the process of design from its animation activities and instead largely focused on an over-reliance upon corporate software to deliver message free, 'content-lite' material.¹

Questa recente riflessione di Paul Wells (critico, studioso e teorico dell'Animazione), racchiude il cuore della nostra problematica dottorale: di fatto, da circa dieci anni, il designer della Comunicazione Visiva adopera il medium animato per finalità del tutto diverse da quelle tradizionali (intrattenimento e forma di espressione artistica). E tale uso, inizialmente circoscritto al dinamismo di forme ed elementi grafici, si sta progressivamente allargando a pratiche sempre più complesse, le quali includono sia alcune le più avanzate tecniche digitali (motion tracking e compositing), che quelle tradizionali (disegno animato e stop-motion).

Come vedremo nelle prossime pagine, questa area dell'Animazione si rivela essere un fertile territorio per la creazione di nuovi codici visivi e linguaggi, e inoltre trovano qui origine una nuova tipologia di *artefatti comunicativi*, la cui diffusione investe i campi: della comunicazione commerciale e d'impresa, della presentazione di progetto, della divulgazione scientifica, e, più estesamente, nei nuovi e innumerevoli canali delle Società dell'Informazione.

In questo capitolo metteremo quindi a fuoco tale scenario, indagando le nuove forme animate, le loro destinazioni d'uso, ma gettando lo sguardo anche nei processi produttivi e negli approcci che ne stanno all'origine.

3.1 AFFINITÀ

Nel precedente capitolo abbiamo messo in evidenza lo stretto legame tra la sfera dell'Animazione e l'innovazione tecnologica: abbiamo visto che la storia di quest'arte si intreccia con il percorso evolutivo degli apparati e degli strumenti di lavoro che essa implica. Benché il principio del 'dare vita a qualcosa' sia rimasto invariato, gli artisti di tutte le epoche hanno trovato innumerevoli modi per fabbricare e mettere in movimento le proprie visioni: disegni, sculture, oggetti, pixel, modelli virtuali, intelligenza artificiale.

La trasversalità dell'animare rispetto alle diverse modalità realizzative rende quest'arte straordinaria e allo stesso tempo 'intangibile', e forse -analogamente alla musica- anche non del tutto 'spiegabile'. Essa è però sicuramente un'arte della modernità, -non solo anagraficamente- e ciò, come abbiamo più volte sottolineato, proprio per via di questo evidente nesso con i saperi tecnici/specialistici e per esistere anche in una dimensione 'industriale'.

E se questa constatazione si aggiunge al quadro delle valide e possibili definizioni dell'Animazione², essa ci presenta anche il primo elemento di *affinità* con l'ambito del design: se inteso nel senso più allargato, anche in questo mestiere esiste una copresenza tra creatività e tecnologia e, analogamente all'arte animata, anche qui le due parti sono strettamente interdipendenti.

Anche il Design affonda le radici nelle attività artigiane (art&crafts), ma la sua ragion d'essere è il legame con il mondo dell'industria (in senso lato) e con la cultura delle società industrializzate.

Si tratta solo di un'affinità, ma nella generalità di questa riflessione sui nessi tra Animazione e Design, ne emerge subito una seconda: entrambe sono discipline *progettuali*.

Si tratta di un attributo comune anche ad altri ambiti e generalmente estensibile a tutte le attività che implicano una 'gestione della complessità', e come abbiamo visto che 'fare animazione' innanzitutto è il relazionare i principali costituenti

1 Paul Wells 'Re-imagining Animation: The Changing Face of the Moving Image', 2008, p.51

2 Troviamo una brillante quadro delle 'ontologie' dell'Animazione nel saggio 'What's Animation and Who Need to know? An Essay on Definitions', di Philip Kenney Denslow, 'A Reader in Animation Studies', Jane Pilling, 1997, pp. 1-4

(visivi, narrativi, sonori) del film e la letterale costruzione 'per parti' sia della singola immagine che delle sequenze. Poiché arte o mestiere complesso, quello dell'animatore è necessariamente un 'fare progettuale' perché implica la visione d'insieme di un oggetto - il film, in questo caso- e la definizione di tutti gli elementi che lo formano.

Nelle precedenti pagine, abbiamo preso atto che le animazioni non sono soltanto artefatti ad alta complessità, come lo sono del resto i film 'dal vero', ma anche le opere architettoniche, le automobili o la musica sinfonica; soprattutto nei grandi contesti produttivi, 'fare animazione' implica anche la progettazione del processo realizzativo, ovvero -si veda il secondo capitolo- la suddivisione delle mansioni a più persone (operatori o dipartimenti) che devono lavorare in maniera orchestrata

E nel progettare una vera e propria 'catena di montaggio', l'animatore deve anche tener conto di un'ampia varietà di *vincoli*, quali: il rapporto tra tempo e risorse disponibili, le operazioni 'non ordinarie' legate alla peculiarità del caso (come scene speciali, particolari effetti o caratterizzazioni, etc.), o le immancabili variazioni o imprevisti in 'corso d'opera'.³

La progettualità nell'Animazione è quindi necessaria sia per fare fronte alle complessità del medium che come una forma di mediazione tra le aspirazioni creative e la realtà delle circostanze produttive dalle quali non è possibile prescindere. E in questo secondo punto emerge la forte affinità con il Design, perché, come annota Bruno Munari nei suoi appunti per una metodologia progettuale, il designer non crea 'in libertà' ma lavora a partire da un quadro di *limiti*, quali: la destinazione d'uso, la fattibilità, i costi, ed altre specifiche di rilievo.⁴

Un terzo -ma non meno importante- elemento di affinità tra i due ambiti è quello che sia l'animatore/regista che il designer lavorano in previsione di un pubblico/utenza.

Viene subito in mente la raccomandazione, che Alfred Hitchcock ha dato più volte, di 'non perdere mai di vista lo spettatore', ovvero di compiere le scelte registiche in funzione della reazione emotiva del pubblico, e ciò implica il

calarsi nella sua visuale e il progettare il film a partire da questa. Ciò prescinde dal tipo di messaggio che l'autore vuole dare, come anche dal tipo di pubblico a cui esso è indirizzato: per Hitchcock l'importante è che il film sia 'costruito attorno allo spettatore'.⁵ E aggiungiamo che anche nell'animazione/cinema indipendente, ovvero gli ambiti meno influenzati da logiche di consumo e di commercio, non vi è dubbio che il dialogo tra opera e pubblico sia un'aspetto primario di tutta la creazione.

L'importanza operare in funzione del destinatario -spesso inteso come fasce molto generiche della società- vale anche per la progettazione, e nella storia del Design ciò diviene progressivamente sempre più centrale. Dall'ergonomia degli oggetti a quella per l'interattività (ergonomia cognitiva), dai focus-group all'*user-centered design*, il lavoro del progettista, tradizionalmente improntato sull'usabilità dell'artefatto, oggi implica anche una spiccata attenzione alle emozioni e alle reazioni psicologiche dei consumatori.⁶

In sintesi: sia i designer e che gli animatori, mescolando creatività e sapere tecnico, progettano qualcosa per una comunità di destinatari.

Si tratta di un'affermazione piuttosto generica, chiaramente applicabile anche ad altre figure professionali -come l'architetto, il pubblicitario o il game-designer, per dirne alcune- e che non descrive pienamente nessuna delle due discipline.

E infatti questi attributi ci indicano soltanto i punti in comune tra la cultura di progetto e il 'fare animazione': pur trattandosi di ambiti diversi, emerge qui la stessa 'forma mentis'.

Queste tre importanti affinità tra l'Animazione e il Design però non rispondono al nostro interrogativo iniziale, ovvero perché e come è avvenuto un avvicinamento tra questi due mondi.

[...] *During that period I have been working on symbols for [the films] 'Carmen Jones' and 'The Man with the Golden Arm', for Otto Preminger. At one point*

3 Ci riferiamo qui, ad esempio, alle particolarità anatomiche/formali di un personaggio, che spesso implicano l'invenzione di altri approcci, oppure ogni qualvolta viene sperimentata l'integrazione tra tecniche diverse: tutte le produzioni sono costellate.

4 Munari presenta il paradigma della progettazione in 'Design e Comunicazione Visiva', 1968, e ne dà una visione più articolata in 'Da Cosa Nasce Cosa: appunti per una metodologia progettuale', 1981

5 Alfred Hitchcock, Sidney Gottlieb, 'Hitchcock on Hitchcock: selected writings and interviews', 1993, pp. 208-210

6 Per tali aspetti della cultura progettuale si faccia soprattutto riferimento agli scritti di Donald Norman, che spaziano dalla psico-dinamica (affordances) degli oggetti (La caffettiera del masochista. Psicopatologia degli oggetti quotidiani, 1990) alla progettazione della 'personalità' dei nuovi oggetti digitali (Emotional Design, 2004)

on the work, I and he just looked to each other and said: why not make them move? And it was really as simple as that!

Le parole di Saul Bass, il celebre caposcuola del title-design, evidenziano la spontaneità con cui egli ha portato il progetto grafico nella quarta dimensione. Oltreché estendere il concetto di 'packaging' per il Cinema dalle locandine ai titoli d'inizio, il designer newyorkese, lavorando a fianco di registi del calibro di Hitchcock, Kubrik e Scorsese, coglie l'importanza di usare i due o tre minuti introduttivi per anticipare l'atmosfera e il carattere del film, trasformando quello che era un tedioso momento di attesa -spesso dedicato al consumo di pop-corn- in un'efficace operazione di coinvolgimento dello spettatore, che comincia sin 'dal primo fotogramma'.⁸

Va inoltre osservato che l'avvicinamento di Bass al medium animato non si fermò allo sviluppo di un particolare stile visivo o la specializzazione in una determinata tecnica, ma al contrario, i suoi numerosi lavori, compiuti dagli anni Cinquanta ai Novanta, testimoniano invece un'approccio trasversale all'immagine in movimento.

Bass esprime la poliedricità delle sue vedute a partire dall'esplorazione -spesso integrata- di più metodi di lavoro, i quali spaziano dall'animazione cut-out alla manipolazione del girato, dal disegno animato allo stop-motion.⁹ E nella sua lunga carriera ha avuto modo di lavorare sia con le stampanti ottiche (come in *Vertigo*, 1958) che con i software di compositing (*Casino*, 1994).

Seppur nelle limitazioni di un formato breve e spiccatamente 'verbale', Bass concepisce i titoli introduttivi (o finali) come metafore/rappresentazioni delle tematiche e dei concetti espressi nei film, o in altre parole, come 'altra modalità' con cui comunicarne l'essenza. E per cristallizzare così le diverse identità delle dei film, il designer americano 'gioca' con tutte le componenti visive: dall'immediatezza delle forme schematiche, alla 'sensuosità' dell'immagine fotografica, dalla composizione cromatica a quella ritmica, dal rigore dei caratteri tipografici alla freschezza del cartoon.

7 *On Saul Bass Titles: a conversation with Saul Bass*, Pyramid Films & Saul Bass Film, 1979

8 P. Haskins 'Saul, Can You Make Me a Title?: an interview with Saul Bass' in *Film Quarterly*, n.12, University of California Press 1996

9 Tecniche usate rispettivamente in *The Man with the Golden Arm* (1955), *Anatomy of a Murder* (1958), *North by Northwest* (1959), *Ocean's Eleven* e *Psycho* (1960); *Carmen Jones* (1954) e *Exodus* (1960); *Around the World in Eighty Days* (1956) e *It's a Mad, Mad, Mad, Mad World* (1963); *The Seven Year Itch* (1955)

Complessivamente, Saul Bass trova nell'immagine in movimento un nuovo mondo di opportunità espressive, con le quali, -racconta lo stesso designer- cerca di care corpo ad un tipo di comunicazione *semplice e diretta*.

Saul Bass è stato un designer eccezionale, aperto praticamente a tutti i tipi di progettazione grafica, ma che si è anche occupato di architettura e al design di prodotto; e dopo le prime esperienze nel campo della titolazione, Bass si avvicina ulteriormente al Cinema, lavora come consulente -a lui si deve molta dell'intensità visiva della celebre scena della doccia in *Psycho*-, si dedica alla produzione di documentari, e dirige persino un lungometraggio di fantascienza (*Phase IV*, 1974).

Qui la figura del designer si fonde completamente con quella del video-maker, e forse, considerata la straordinaria versatilità del creativo newyorkese, è più opportuno pensare ad un altro 'passaggio di campo' all'interno della sua multidisciplinare carriera.

In altre parole, sebbene troviamo nei lavori di Bass un'esemplare convergenza tra la cultura del Design e quella dell'immagine in movimento, dobbiamo anche considerare l'unicità della sua figura.

Tuttavia, la *spontaneità* di Bass nell'abbracciare il medium animato (e filmico) e di esplorarne le possibilità espressive e realizzative, anticipa quell'altrettanto spontanea deflagrazione di forme e di approcci che hanno recentemente rivoluzionato il panorama dell'Animazione.

Il 'rinascimento digitale' di questa disciplina -come abbiamo visto caratterizzato da una generale e accresciuta accessibilità operativa-, si manifesta, oltreché con l'affermarsi dei nuovi linguaggi e al proliferare di visual-effects e videogiochi, in di un'ulteriore e importante 'mutazione/evoluzione' del medium animato, che Wells così sintetizza:

[...] *From the mid-1990s until very recently, animation appeared to be on the cusp of a revolution at the hands of a new group of users who, through ignorance and lack of formal animation training, and unencumbered with any great legacy of process, were suddenly and widely working in moving graphic image.*¹⁰

Nelle prossime pagine metteremo a fuoco i tratti salienti di questo esteso e frammentato fenomeno. E qui, in uno scenario dove il linguaggi animati

¹⁰ Ibid. p.50

diventano *strumenti comunicativi* per i nuovi canali comunicativi, troveremo una vera e propria sovrapposizione con il Design.

3.2 Le NUOVE FORME dell'ANIMAZIONE

Prima di analizzare questo nuovo territorio dell'immagine animata, sono importanti due premesse, entrambe legate all'impatto che le tecnologie digitali sugli strumenti di lavoro e sui media.

La prima, già approfondita nelle precedenti pagine, è l'accresciuta -e crescente- accessibilità operativa; le procedure e gli apparati analogici si sono infatti condensati in pacchetti software altamente flessibili e integrati, che possiamo associare all'idea di 'prosecuzione potenziata' degli strumenti/approcci già esistenti. Ciò vale anche per la ripresa 'dal vero' come per l'editing audio, ma è importante sottolineare che i computer, che hanno più o meno rivoluzionato tutte le discipline visive (dalla fotografia all'illustrazione, dalla grafica all'architettura), diventano un territorio di *convergenza* e di contaminazione tra approcci e diverse culture visive.

L'immagine digitale è veloce da creare e facile da modificare, e in virtù di questa particolare 'duttilità', possiamo considerare quasi 'naturale' la sovrapposizione di codici e di registri diversi (soprattutto tra animazione e live-action), come anche la spontaneità con cui anche il materiale visivo 'non ordinario' (icone, loghi, diagrammi, mappe, progetti, modelli 3D, etc.) può mettersi 'in movimento'.

In secondo luogo, l'ingresso dei media digitali ha portato al moltiplicarsi dei canali comunicativi ed una generale *frammentazione* dei flussi informativi.¹¹ Negli ultimi trent'anni abbiamo infatti assistito al moltiplicarsi dei media audiovisivi tradizionali (broadcasting satellitare, in-store TV, home-video, etc.), al quale di aggiungono le nuove e molteplici forme dell'ITC (Information and Communication Technology), che vanno dai siti internet al pod-casting, dal banner all'adver-gaming, nonché la possibilità di distribuire materiale audiovisivo in luoghi pubblici o spazi aperti.¹²

11 Joseph Turow 'Media Today: an Introduction to Mass Communication', 2002, pp. 190-191

12 Sulla recente progressione della moltiplicazione/differenziazione dei media si faccia riferimento ai diagrammi 'Global Media Consumption', Fonte Carat, 2008 e 'Media Evolution: the Long View', Fonte Corporate Executive Board, 2006

Questo gigantesco diramarsi di formati e di modalità comunicative porta ad uno scenario tanto vario quanto competitivo, dove le condizioni necessarie per ottenere la riconoscibilità -o quantomeno l'attenzione- da parte del pubblico sono la compattezza e l'immediatezza dei messaggi; in altre parole, nel crescendo della frammentazione dei media, le forme comunicative si specializzano e tendono a diventare sempre più veloci e dirette.¹³

Il medium animato trova in questo nuovo contesto -*digitale e frammentato*- un'ampia varietà di applicazioni e di declinazioni e ci sembra che tale fenomeno sia attualmente in espansione.

Tuttavia si tratta di un territorio 'periferico' dell'Animazione, perché, come vedremo nelle prossime pagine, esso è popolato da linguaggi e da forme che poco hanno a che fare con il cinema animato, con le serie TV e con il tradizionale ruolo di intrattenimento di quest'arte. E per cominciare a descrivere questo nuovo, vasto e articolato territorio, dobbiamo partire proprio dalle principali diversità rispetto al consolidato corpus dell'Animazione intesa come forma di spettacolo o come espressione artistica.

Il primo elemento chiave che distingue le nuove 'generazioni animate' risiede nella loro durata.

Il *formato breve*, talvolta brevissimo, è una caratteristica comune e distintiva di numerosi prodotti che punteggiano i palinsesti televisivi, come la pubblicità, i video musicali, le sigle ed un'ampia gamma di inserti grafici (idents, promopacks, bumpers, idents, etc.) i quali, da anni, hanno esteso al mondo della TV i concetti di packaging e di immagine coordinata.

Sia i video istituzionali/aziendali destinati alla presentazione (di progetti, beni, servizi, attività, etc.) che quelli usati nella comunicazione interna (formazione, cultura e iniziative aziendali, etc.) sono anch'essi caratterizzati da un formato breve, e raramente essi oltrepassano la dozzina di minuti.

Altrettanto compatti sono gli audiovisivi che sempre più trovano posto negli allestimenti museali e fieristici, come anche in tutta la varietà di schermi e superfici di proiezione (in-store TV, video & interactive billboards, info-point, etc.) che oggi troviamo nei luoghi pubblici o sui mezzi di trasporto.

Infine, anche nel vasto scenario di Internet e dei dispositivi mobili vi è il proliferare di vari 'oggetti animati', la cui durata è compresa tra i pochi

13 Peter Ludes, 'Convergence and Fragmentation: Media Technology and the Information Society', 2008, pp.9-24

secondi (introduzioni, banners, interfacce dinamiche, etc.) e i pochi minuti (presentazioni, info-grafica animata, video-tutorial, etc.).

Questo mosaico di formati brevi include anche i titoli per il cinema (title-design) nonché simulazioni, ricostruzioni 3D, 'cinematiche' (ovvero i filmati integrativi per i videogiochi), viral-video.

Una seconda e sostanziale diversità tra queste nuove tipologie e le forme tradizionali dell'Animazione risiede nella complessiva limitazione della componente narrativa.

Tale condizione è logicamente collegabile ai formati brevi, perché le tempistiche ridotte non consentono lo sviluppo di 'vere e proprie' sceneggiature, e inoltre la brevità di queste animazioni preclude quasi del tutto la messa in scena di personaggi, soprattutto se impegnati in recitazioni o azioni complesse.

Nelle nuove forme dell'Animazione vi è quindi la minimizzazione o assenza totale di quegli elementi che invece sono centrali nello story-telling tradizionale, ovvero lo sviluppo di una trama e l'empatia dei personaggi, e tale limitazione della narrativa ha porta conseguentemente ad altri tipi di configurazioni visive e registiche.

Il terzo e importante elemento peculiare di questa nuova e frammentata zona del mondo animato, è il generale *anonimato* degli artefatti che la popolano.

Seppur brevi, queste animazioni richiedono una certa lavorazione -più avanti metteremo a fuoco i contesti produttivi- che coinvolge più figure professionali e molto spesso include la creazione di musiche originali o la registrazione di voci. Tuttavia, queste animazioni sono spesso prive di quelle sequenze -extratestuali- che specificano proprio i nomi e i ruoli di chi ha partecipato al processo, e quindi, per il destinatario, l'autore risulta ignoto. Quando presenti sullo schermo, i crediti appaiono in maniera del tutto marginale e spesso sotto forma di un unico riferimento collettivo, come il nome dello studio di produzione, uno pseudonimo, o un'indirizzo web.

Anche l'omissione dei crediti deriva dalla brevità del formato, ma tale aspetto è legato al ruolo di *medium* di molte delle tipologie che abbiamo introdotto: qui, analogamente allo spot pubblicitario, la comunicazione è esclusivamente centrata sul referente del messaggio e le informazioni sul contesto realizzativo risultano pertanto superflue e 'fuori luogo'.

Nel prevalente anonimato di queste brevi sequenze emerge, un primo ed importante elemento di analogia tra le nuove forme dell'Animazione e la

cultura del Design: poiché l'autore non è più collegabile al testo, questi artefatti perdono lo status dell'*oggetto-opera* ed assumono, soprattutto in relazione ad un vero proprio contesto d'uso e di mercato, le caratteristiche dell'*oggetto-prodotto*.

Qui l'animatore non è più il mittente del messaggio, ma opera come tramite tra un committente ed il destinatario, e proprio per questa ragione i cortometraggi sono esclusi dalla nostra categoria: sebbene siano anch'essi brevi e, nell'insieme, costituiscano uno scenario altrettanto eterogeneo e ricco di declinazioni, i 'corti' appartengono alla lunga tradizione del Cinema Animato e riflettono proprio quella dimensione espressiva che è comune a tutte le forme artistiche. All'opposto, le innumerevoli animazioni che popolano riviste come *DASH Magazine*, blog come *motionographer.com*, o pubblicazioni come *one-dot-zero* nascono come risposte a specifiche necessità di comunicazione che sono del tutto estranee all'autore: qui l'animatore non formula il messaggio, ma è invece chiamato ad inventarne una forma visiva, narrativa e sonora. In altre parole, i *prodotti animati* servono per assolvere specifiche funzioni comunicative (spiegare, promuovere, enfatizzare, emozionare, conferire identità visiva, etc.), e la loro ragion d'essere non è l'intrattenere in sé, ma quella di veicolare un'ampio spettro di contenuti attraverso un linguaggio in grado di favorire, arricchire o velocizzare la loro assimilazione.

Nelle prossime pagine approfondiremo il carattere *funzionale* di questi prodotti, ma tale aspetto chiarisce subito un ulteriore -e quarto- elemento di distinzione rispetto alle animazioni destinate al grande pubblico (film, videogiochi, produzioni seriali) e a quelle d'autore (cortometraggi, videoarte). L'eterogeneo e frammentato territorio della comunicazione animata è invece composto da oggetti sofisticati, spesso integrati in altri sistemi comunicativi, progettati per trasmettere specifici contenuti -effimeri o utili- a specifici gruppi di destinatari.

In altre parole, possiamo attribuire a queste brevi-forme-animate il ruolo di veri e propri *artefatti comunicativi*, secondo la definizione che ne ha dato Giovanni Anceschi:¹⁴ in linea con questo principio, e al pari dell'oggetto grafico, possiamo intendere anche il prodotto animato come un sistema di segni pensato per produrre, all'interno di un contesto di fruizione collettiva, specifici effetti di senso.

14 G. Anceschi, 'Monogrammi e Figure: storie e storie della progettazione di artefatti comunicativi', 1981, p.11

Non vi è dubbio che anche la tradizionale sfera dei cartoon sia di fatto composta da 'artefatti comunicativi'; già nel 1981 lo scrittore/saggista Antonio Faeti aveva esteso il concetto di Anceschi ai primissimi animé trasmessi in Italia¹⁵ [al fine di invocare una valutazione più rigorosa e scientifica dell'invasione dei robot nipponici], ma qui, nella neo-nata cornice dei prodotti animati, questo termine esprime non solo l'idea di 'oggetto comunicante', ma anche e soprattutto quella di 'strumento per comunicare'. In questo contesto, l'Animazione ha oltrepassato il suo ruolo canonico, trasformandosi da espressione a contenitore, da spettacolo a fruizione, da arte (più o meno popolare) a design.

Va detto che non è la prima volta che l'Animazione è uscita dai consueti confini del 'puro intrattenimento', perché sin dagli anni Trenta la propaganda e la pubblicità hanno fatto spesso uso dei linguaggi animati, prendendo in prestito dal cartoon i canoni visivi, i topoi narrativi (personaggi-animati, conflitti, inseguimenti, gags, etc.) e talvolta 'importando' direttamente storie e personaggi dalle serie TV.¹⁶

Ma negli ultimi anni però riconosciamo un fenomeno diverso e di maggiore entità, dove il crescendo di declinazioni d'uso è parallelo al proliferare di linguaggi nuovi ed originali -la cosiddetta 'grafica animata'-, e alla comparsa -a livello internazionale- di migliaia di realtà produttive *specializzate* in queste nuove modalità comunicative. In questo caso, non vi è stato l'avvicinamento a forme preesistenti dell'Animazione: come abbiamo visto, i formati brevi ostacolano proprio gli approcci tradizionali, e così nello scenario dei prodotti animati prende atto un'autentica *re-invenzione* del medium stesso.

Essenzialmente fondati su approcci digitali, e principalmente distribuiti nei nuovi canali comunicativi, i prodotti animati formano un esteso campionario di forme visive che rende praticamente impossibile una classificazione morfologica di questo scenario. Infatti, se la lunga tradizione dell'immagine animata può essere descritta per canoni visivi (legati alle diverse tecniche) o per stili (gli animé, il classico Disney, la limited-animation, l'impronta di un determinato autore, etc.), il nuovo scenario che stiamo analizzando si distingue per il *poliformismo*, per la mescolanza dei codici e per le contaminazioni fra approcci.

15 A. Faeti, 'La camera dei bambini. Cinema, Mass-Media, Fumetti, Educazione', 1983, pp. 81-82

16 Alcuni esempi di un 'uso diverso' dell'animazione: nel caso della pubblicità

Per questa ragione i prodotti animati stanno diventando un punto privilegiato per osservare il processo di evoluzione/rivoluzione dell'Arte Animata, e non è un caso che le pubblicazioni specializzate ed i festival internazionali, da qualche anno, concedano maggiore attenzione alle forme *alternative* dell'Animazione, riconoscendone l'innovazione, la qualità visiva e, in alcuni casi, gli indiscussi meriti artistici.¹⁷

Ma per quanto riguarda il legame con il Design, possiamo considerare i prodotti animati *anche* come nuovi -e imprevisi- oggetti di Comunicazione Visiva?

Pensiamo di sì, e ciò non tanto per alcuni evidenti 'nessi visivi' con il mondo della progettazione grafica (uso del lettering e dell'impaginazione, ad esempio), ma soprattutto perché l'*anonimato* e il *carattere funzionale*, comuni a questo frammentato scenario, separano di fatto questa categoria di formati brevi dalle 'pure' espressioni dell'Arte Animata, siano esse popolari (da Disney alla Pixar), sperimentali (da McLaren a Blu), industriali (da Hanna&Barbera all'universo degli animé), 'invisibili' (da Ray Harryhausen ai visual-effects digitali), o interattive (la galassia dei videogiochi).

Si tratta quindi di riconoscere una diversità di tipo 'ontologico' nella quale echeggia la 'storica' polarità tra arte e design, ovvero la contrapposizione tra il valore intrinseco e culturale degli artefatti e quelle che sono invece le loro valenze pratiche e funzionali.

Ma poiché il confine tra i due mondi -arte e design- è tanto labile quanto dibattuto, al fine di trovare un nesso più robusto tra le pratiche dell'animazione la cultura della progettazione è necessario guardare 'oltre lo schermo' e portare l'attenzione sui processi produttivi.

3.3 PROBLEMA / PROGETTO / PROCESSO / PRODOTTO

Da questa visuale, lo scenario dei prodotti animati presenta ulteriori peculiarità, le quali ci aiutano sia a distinguere ulteriormente questo 'arcipelago' dalle altre forme dell'Animazione, che di identificare meglio il legame con il 'fare design'.

In termini generali, questo settore fonda sull'impiego di applicazioni grafiche e di software per il compositing, ma non di rado questi lavori includono anche le tecniche 3D e/o le 'riprese dal vero'. Qui sono dominanti le pratiche

17 Soprattutto per quanto riguarda le categorie della pubblicità e del video musicale.

della 'manipulated moving image', ovvero l'integrazione/fusione di un'ampia varietà di linguaggi che spaziano dalle immagini fotografiche alla vector-art, dal rendering realistico alla 'tipografia in movimento', e ai quali si aggiungono anche numerosi 'contatti' con gli approcci tradizionali (object-animation, rotoscoping, pixillation).

Come abbiamo osservato, l'intrinseca 'duttilità dei pixel' favorisce la mescolanza di diversi approcci alle immagini in movimento, e talvolta conduce a vere e proprie convergenze disciplinari (come nel caso degli studi specializzati nella presentazione di progetti architettonici-urbanistici o nella divulgazione scientifica).

Come abbiamo anticipato, il contesti di lavoro digitali portano ad una relativa semplificazione operativa e ad una maggiore 'sostenibilità' produttiva: possiamo dire che in termini di costi, risorse necessarie e tempi di realizzazione, i prodotti animati sono sicuramente tra le forme delle più 'economiche' dell'Animazione.¹⁸

Il notevole *alleggerimento* del processo produttivo è naturalmente collegato al taglio breve dei prodotti animati, e ciò è accentuato anche dalla totale assenza di alcuni passaggi operativi complessi e dispendiosi. Infatti, proprio per via della limitazione narrativa dovuta alla brevità dei formati, lo studio e la messa in scena di personaggi sono spesso esclusi 'a priori', e quando presenti, quelle che sono le fasi più impegnative dell'animare -ovvero concepire e dare vita ai characters- risultano comunque drasticamente ridimensionate.

Chi realizza i prodotti animati?

Questa moltitudine di animazioni ha origine in uno scenario altrettanto frammentato e vasto: si tratta infatti di numerosissime 'piccole' realtà produttive, internazionalmente distribuite, che, pur operando per clienti e destinatari diversi, compongono un quadro sostanzialmente omogeneo.

Ciò perché le centinaia di aziende e di professionisti che lavorano nel nuovo settore della 'comunicazione animata', poiché accomunate da un approccio digitale al medium e adoperando degli stessi strumenti (sviluppati e forniti ormai da pochissimi colossi dell'informatica quali Apple, Adobe e AutoDesk), finiscono con il condividere anche le medesime dinamiche produttive.

Infatti, un altro aspetto saliente di questo nuovo modo di 'fare animazione' risiede nell'esiguo numero di persone necessarie al processo: professionisti free-lance e studi medio-piccoli formano la sede naturale per la creazione dei prodotti animati, ma è importante aggiungere che anche nelle grandi 'fabbriche' specializzate nella produzioni *high-end* (pubblicità e Vfx) il processo viene solitamente suddiviso in gruppi di lavoro interni, dimensionati a seconda delle circostanze.

Chiarita così la compattezza del processo produttivo (veloce, semplificato e gestibile da pochi) viene ad emergere la netta differenza tra queste nuove modalità realizzative e gli approcci/modelli adottati nel settore dell'intrattenimento animato.

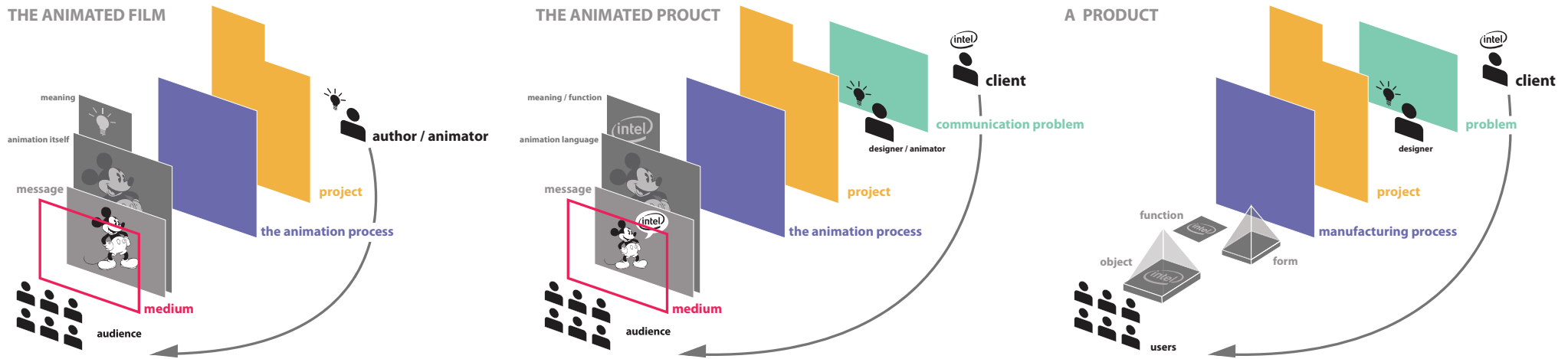
Infatti nei grandi studios, al seguito della fase di creazione e di pianificazione, segue una lunga ed articolata fase esecutiva, orientata al raggiungimento della quantità (nelle serie TV) o dell'eccellenza qualitativa (nel Cinema); nei settori tradizionali, la produzione per dura mesi o anni e qui -come aveva già compreso Disney- deve prevalere la standardizzazione del processo, la divisione del corpus produttivo in dipartimenti, e un controllo creativo di tipo 'gerarchico'.

Diversamente, i piccoli gruppi o i singoli creativi che lavorano ai prodotti animati si trovano nella condizione di svolgere brevi e *numerosi* cicli produttivi, e ciò implica, per ciascuna occasione, la ri-configurazione del processo produttivo in termini di risorse, ruoli, concatenamenti di operazioni, etc. E soprattutto, viste le diversità tra un lavoro e l'altro, anche l'ideazione del linguaggio animato, avviene qui con *maggiore frequenza* rispetto a qualsiasi altro contesto produttivo.

In altre parole, a differenza della produzione seriale o in quella di eccellenza (corti e lungometraggi) le fasi di concept, di scripting, le scelte di registro visivo, e le altre operazioni 'creative' divengono qui operazioni quasi-ordinarie, e non è raro l'ideazione (che spesso implica numerosi fasi di test e momenti di confronto con il committente) richieda più tempo di quella strettamente produttiva.

Pertanto, se ciascun prodotto richiede la progettazione/creazione di uno specifico linguaggio animato, e se consideriamo le decine di lavori eseguiti ogni anno dalle centinaia di studi impegnati in questo settore, diventa lampante *perché* questo contesto stia rivoluzionando e ampliando l'Arte Animata: la moltitudine dei prodotti animati (*brevi* nel formato, nel processo produttivo,

¹⁸ Basti pensare che nel cartone animato seriale giapponese, un episodio di 20 minuti costa mediamente tra 40.000 e 60.000 Euro



elaborazione grafica di Carlo Turri, 2010

nel consumo), dimostra d'essere una gigantesca fucina di soluzioni visive, un territorio aperto a nuove idee, approcci e sperimentazioni, dove codici e canoni evolvono con rapidità.

Per questa ragione, il termine 'motion graphics' risulta assai limitato nel cogliere uno scenario che oggi sta inglobando pratiche diverse (come la simulazione dei fluidi, la character-animation o l'interazione real-time) e che sta allargando i propri confini iniziali in ogni direzione; e tuttavia, se la parola 'arte in movimento' può sembrare appropriata per via della spiccata componente creativa che emerge da queste animazioni, non dobbiamo dimenticare che esse non sono *mai* frutto di un libero esercizio.

Come abbiamo detto, il presupposto dei prodotti animati è quello di veicolare contenuti di varia estrazione (messaggi promozionali, informativi, d'identità, etc.) ed il linguaggio è quindi pensato in funzione di particolari livelli semantici che si aggiungono al significato dell'animazione in sé.

Qui il creativo deve attenersi alle specifiche della comunicazione che deve essere instaurata tra la committenza e il pubblico, e ciò significa che a monte del processo produttivo vi sono delle condizioni di cui tenere conto e che influiscono profondamente sul risultato finale, come: la coerenza con un immaginario grafico già esistente, il rispetto del carattere istituzionale, i 'gusti' del cliente, etc.

Il prodotto animato nasce quindi in relazione ad un insieme di circostanze che dipendono da caso in caso, le quali si sommano al quadro -anch'esso variabile- dei vincoli produttivi, che abbiamo visto essere una comune e importante caratteristica del 'fare animazione'.

Infatti, sebbene nelle precedenti pagine abbiamo descritto questo 'modus animandi' come uno tra i più accessibili, va però sottolineato che anche a questo livello il processo produttivo si presenta come un procedimento tortuoso, ricco di problematiche tecniche e di vincoli interdipendenti, quali: la durata, il tipo di sonoro, le risorse disponibili, compatibilità tra formati, limitazioni dei software, etc. Anche queste sono circostanze che incidono sul risultato finale e poiché -abbiamo visto- in questo scenario la filiera produttiva è scarsamente standardizzabile, esse variano da prodotto a prodotto.

In sintesi, la genesi dei prodotti animati avviene in un quadro ricco di *vincoli* e di *specifiche*, dove il variare di queste circostanze rende necessaria l'invenzione 'ex-novo' dell'artefatto in tutti i suoi aspetti: diegetici, visivi e sonori.

E ai fini del nostro ragionamento, questi elementi sono sufficienti per affermare che questo nuovo modo di intendere e di fare animazione presenta alcuni elementi *coincidenti* a quelli che caratterizzano il processo di Design.

In primis, la creatività, oltremodo centrale in questo modo di animare, che qui non è mai fine a se stessa ma serve soprattutto per mediare tra i vincoli produttivi (tempo, budget, formato, etc.) e le specifiche comunicative (gli scopi primari, il tipo di pubblico, il contesto d'uso, etc). Come il designer (grafico, di prodotto, di interfaccia) l'animatore che lavora in questo scenario non si occupa soltanto della qualità della sua creazione ma, per breve o semplificata che sia, opera tenendo conto dei limiti e degli obbiettivi di ciascun caso.

La progettualità, che abbiamo visto rendere 'affini' l'arte-tecnica dell'Animazione e le varie declinazioni del Design, è qui particolarmente accentuata, poiché essa emerge sin dai primissimi passaggi del processo realizzativo. Nell'ambito dei prodotti animati, per via delle diversità delle occasioni di lavoro, diviene necessario, prima di avviare la produzione vera e propria, analizzare e interpretare tutte le relative circostanze. Durante la creazione di questi artefatti, si compie un autentico iter progettuale, il quale inizia dal confronto con le specifiche necessità di una committenza, attraversa fasi di sperimentazione e di verifica, e si conclude con la realizzazione e la consegna del prodotto finito.

'Oltre lo schermo', troviamo perciò un processo, un progetto e un iniziale problema di comunicazione, e qui attraverso un articolato percorso di scelte e di verifiche, l'animatore/designer cerca di pervenire alla migliore -e se possibile innovativa- soluzione visiva.

3.4 ANIMAZIONE e DESIGN

Ciò che emerge da queste pagine dedicate all'esplorazione dei nuovi usi del linguaggio animato è un vero e proprio incrocio tra le due discipline.

I prodotti animati, presi nel loro insieme, si collocano nettamente al di fuori dal contesto dell'intrattenimento/spettacolo e, in virtù di un ruolo spiccatamente funzionale, assumono il ruolo di veri e propri *strumenti* per mettere in comunicazione un'ampia varietà di mittenti e di destinatari.

Queste riflessioni, dedotte dall'attorno alle pratiche, e dalla rassegna compiuta sul versante realizzativo, osserviamo che queste animazioni sono il frutto di approcci spiccatamente progettuali, dove l'animatore/designer opera creativamente per *mediare* tra vincoli e specifiche.

Il risultato finale è quello di un'animazione 'diversa' ma anche una nuova declinazione del paradigma progettuale: nel territorio dei prodotti animati,

luogo di convergenze digitali, troviamo l'innovazione di entrambe le discipline e così, mentre l'Animazione espande il suo già straordinario vocabolario di forme, il Design della Comunicazione Visiva approda ad un nuovo e fertilissimo campo applicativo.

In accordo con Wells, i creativi che operano nel settore sono i soli e indiscussi protagonisti di questa 'rivoluzione', e se l'autore britannico, come alcuni altri studiosi dell'Animazione (quali Buchan, Darley, Woolman), ha già riconosciuto nelle nuove forme animate un importante ruolo nell'attuale 'trasfigurazione' dell'immagine in movimento, crediamo che anche nella cultura del design si dovrebbe avviare una riflessione analoga.

Collocare le modalità di fare/usare l'animazione che abbiamo discusso nel novero delle possibilità progettuali-realizzative del progettista visivo è un'operazione relativamente 'facile'.

Sin dagli anni Sessanta, maestri come Paul Rand, Tom Geismar, o Albe Steiner hanno esteso il concetto di grafica oltre il supporto cartaceo (design integrato); con gli anni Novanta, l'avvento delle interfacce digitali e del design dell'interazione ha successivamente ampliato e diversificato campo di lavoro. Ciò ha introdotto nuovi concetti nella cultura della progettazione visiva, tra i quali -in un certo senso- troviamo anche il pensare l'artefatto 'nella quarta dimensione'. Infine, con i recenti sviluppi del user experience design la progettazione in scala temporale, in termini di elementi dinamici, passaggi di stato o processi, è ormai assodata.

E riferendoci comunque ad un territorio che ultimamente è sempre più un crocevia interdisciplinare (fotografia, video-making, programmazione, web design, illustrazione), l'integrazione del linguaggio animato nelle pratiche o negli orizzonti progettuali del designer ci sembra quasi 'scontato'.

E di fatto, sostiene Wells, ciò avviene da 15 anni.

In ogni caso, riconosciuto il processo di espansione in entrambi gli ambiti -nuove forme di animazione/nuova veste del progetto di comunicazione visiva-, il problema di entrambe le discipline è quello di ri-collocare -in un quadro critico, teorico e d'insegnamento- gli esiti di questo periodo di profonde trasformazioni.

Nel primo capitolo -abbiamo visto- il corpus teorico-pratico per quanto riguarda l'immagine in movimento non manca, e soprattutto non manca l'enorme

‘patrimonio visivo’ ereditato da generazioni di artisti e che oggi letteralmente ‘rivive’ nelle piattaforme di video-sharing, nei DVD, nelle rassegne.

Tuttavia, il designer dovrebbe avvicinarsi all’Animazione anche con *strumenti* e *strutture concettuali* proprie, perché altrimenti compierebbe -più o meno come nella carriera di Saul Bass- un autentico ‘slittamento’ da un ambito all’altro. Naturalmente, nulla vieta che le ambizioni creative del singolo/gruppo siano quelle di avvicinarsi anche al ‘cuore’ dell’Animazione (entertainment, visual-effects, game-design), ma sebbene tali attraversamenti siano comunque notevoli e carichi di conseguenze, resta aperta la problematica dell’impiego del medium animato al di fuori della dimensione artistica.

Inoltre, crediamo che il designer, conquistando l’accesso ai media audiovisivi, non debba per forza di cose assumerne anche i modelli e le dominanti culturali. In un mondo iconografico che Baudrillard non stenta definire composto da vuoti ‘*simulacra*’, e i cui significati si stanno progressivamente dissolvendo in quel processo socio-culturale che Eco chiama ‘*intertestualità*’, è auspicabile che il progettista della comunicazione visiva trovi una sua specifica traiettoria.¹⁹ E ciò non tanto per ribadire anche in questo campo l’*autonomia culturale* con cui il designer si è sempre relazionato con la Modernità, ma per affrontare, sul piano pratico, la crescente complessità dei flussi comunicativi e le imminenti necessità della Società dell’Informazione.

Infatti, la *frammentazione* e l’*articolazione* che ha investito l’intero panorama della comunicazione, la crisi di alcuni media e l’ascesa di altri, l’incremento del consumo/fruizione/scambio di informazioni di ogni genere e formato, sono forse solo le *prime fasi* di un processo difficilmente prevedibile; e attualmente l’unica certezza è l’*accelerazione* con la quale si susseguono trasformazioni ad ogni livello (tecnologico, di mercato, sociale, culturale).

In questo scenario, il design della comunicazione visiva può rivestire un ruolo centrale, perché è indubbio che assieme all’intensificarsi e al mutamento delle attività comunicative (siano esse globali o settoriali), emergeranno anche problematiche e necessità di ogni tipo. Pertanto, il lavoro del ‘motion designer’, che oggi gravita principalmente attorno alla comunicazione istituzionale, aziendale e commerciale, andrà in contro a sicuri cambiamenti: alcuni li possiamo intuire, come l’ulteriore apertura ad ambiti ancora ‘poco

frequentati’ (quali la divulgazione scientifica, l’educazione, il giornalismo, le scienze sociali), mentre altri sono ancora ‘da inventare’, perché dipenderanno da fattori che oggi ancora non conosciamo (browser tridimensionali? avatars?). Qualsiasi siano le prossime generazioni di artefatti comunicativi, pensiamo che l’impiego dei linguaggi animati troverà ulteriori campi applicativi, ma assieme a questi strumenti dalle straordinarie possibilità comunicative, il visual designer deve farsi anche carico del compito di progettare nuovi contesti d’uso e formati.

Non si tratta tanto di ‘abbellire’ o di ‘rafforzare’ i processi comunicativi legati all’immagine in movimento -come di fatto già succede-, la sfida è soprattutto quella di inventare *nuove* modalità di comunicazione.

Queste ragioni, non ci incoraggiano solo verso l’ampliamento della conoscenza (pratica e teorica) del medium animato, ma ci spingono anche a cercare di dare un fondamento più prossimo alla cultura del Design: non solo quindi una maggiore ‘dimestichezza’ con questo potente strumento, ma anche la necessità di riflettere su *come* impiegarlo all’interno di uno scenario così critico e complesso come quello della comunicazione contemporanea.

Tale compito spetta ad altri, e comunque tale problematica dovrebbe essere affrontata in parallelo ad ulteriori e mirate ricerche nell’universo dell’immagine in movimento.

I ‘punti di vista’ che abbiamo adottato nel primo capitolo offrono solo a grandi linee il quadro teorico/conoscitivo ‘utile’, e va aggiunto che è importante non trascurare di ‘leggere’ l’Animazione anche in una prospettiva storico-critica. Gli aspetti semiotici e il tema della spettatorialità sono naturalmente i due punti nodali, e maggiore sarà la conoscenza di questi due ambiti, migliore sarà la nostra capacità di comprendere/gestire il medium.

Anche qui invochiamo futuri e percorsi conoscitivi, e per quanto riguarda questa ricerca, concludiamo con la proposta di un primo -e seminale- approccio disciplinare all’Animazione, e la presentazione di uno ‘strumento’ pensato per lo studio dei suoi innumerevoli linguaggi.

Nelle prossime pagine daremo spazio a queste due riflessioni, dalle quali speriamo sarà possibile, oltretutto avviare un dibattito sulla validità di quanto proposto, aprire la via ad ulteriori sviluppi e approfondimenti.

¹⁹ A proposito di questi due importanti concetti filosofici messi in relazione alle nuove generazioni dell’immagine in movimento, si veda la profonda riflessione critico-estetica compiuta da Darley..

04. MAPPA TIPOLOGICA

Distinct stages of evolution are marked by points at which the once quaint profession of commercial art, or graphic design, has grown into something more complex, as the designer has expanded into new skill sets and areas of creative practice. [...] We are now in the midst of a new dawn commonly referred to as motion-graphics, or motion-design.¹

Nel precedente capitolo, abbiamo isolato, all'interno del vastissimo panorama del nostro soggetto di ricerca, un particolare insieme di animazioni -brevi, digitali, de-narrative, anonime- la cui analisi ci portò a concludere che, da pochi anni e in maniera spontanea, il designer della comunicazione progetta e realizza l'immagine in movimento.

'Paradossalmente' è proprio dalla cultura dell'Animazione -Wells- che proviene l'indicazione di riflettere sull'identità di queste nuove pratiche, perché i *prodotti animati* -se passa il neologismo- si distinguono nettamente, e forse contrastano, con quelle che sono le forme 'nobili' di quest'arte: il cinema e le serie televisive, già affermati da decenni, ma anche i recenti videogiochi e visual-effects.

Per di più, sono gli stessi operatori del settore a ribadire la non-appartenza alla tradizionale compagine dell'arte animata, ma così facendo, osserva Wells, il problema di dare una collocazione disciplinare a queste nuove pratiche rimane comunque aperto. L'autore britannico ci invita quindi a recuperare i nessi con la sfera delle progettazione e di ri-collegarli ad un fenomeno già di ampie proporzioni.

Termini come 'motion-graphics' o 'motion-design' ci permettono di compiere un'operazione di avvicinamento tra i due ambiti, ma non senza profonde

ambiguità: quale è esattamente il confine tra grafica e animazione? Il 'design del movimento' non è forse un termine eccessivamente riduttivo? Come collocare anche il ruolo di sceneggiatori, sound-designers, speakers?

Crediamo che però non si tratti di un problema terminologico in quanto tale, ma che le perplessità su come definire questo crocevia disciplinare sia invece radicato proprio in quella mancanza di indagine, o autoriflessione, che animatori e designers dovrebbero avviare congiuntamente.

Come abbiamo visto nelle precedenti pagine, tra questo modello d'animazione e la sfera del design vi sono *affinità e corrispondenze* sia a livello concettuale (l'intrinseca progettualità del processo), che pratico (lavorare partendo dalle problematiche/necessità di una committenza). Soprattutto, la nostra riflessione ha colto il *carattere funzionale* di questa varietà di artefatti, perché, come abbiamo osservato, i prodotti animati nascono sempre per assolvere compiti di comunicazione mirata.

Le lunghe liste-clienti e gli show-reels pubblicati da centinaia di freelancers e case di produzione che operano nel campo, mettono in chiaro sia l'eterogeneità dei contenuti veicolabili con questo linguaggio, che le diversità tra i linguaggi stessi. Ma se le innumerevoli modalità di configurare il testo animato rappresentano uno dei maggiori punti di forza di questo medium, divine anche un aspetto problematico se, in previsione di attività progettuali o tentativo di costituire un approccio disciplinare, ci chiediamo quali siano -se, ci sono- i nessi nella configurazione visiva/narrativa/sonora ed i contenuti del messaggio. Poiché è indubitabile che l'efficacia della comunicazione dipenda dagli attributi formali e strutturali dell'animazione la incorpora, affiora inevitabilmente una *questione di design*: è possibile interpretare e concepire il prodotto animato attraverso un rapporto tra *forma e funzione*?

Se la precedente esplorazione dello scenario dei prodotti animati ha messo in luce una sovrapposizione tra con le pratiche del Design, allora dovrebbe essere possibile osservare i prodotti animati anche attraverso una chiave di lettura che è propria del disegno industriale.

Come è noto, considerare un'oggetto fisico o grafico nei suoi aspetti formali e nelle componenti funzionali, e soprattutto coglierne la loro interdipendenza, è il paradigma fondativo del Design stesso, e pertanto la nostra interpretazione dell'oggetto animato non può che partire da questo importante punto.

¹ Woolman Matt, 'Motion Design: Moving Graphics for Television, Music, Video, Cinema and Digital Interfaces', 2004 p.6

4.1 UNA QUESTIONE DI DESIGN

Per estendere il ragionamento forma-funzione al dominio delle immagini in movimento, diviene necessario riformulare i termini del paradigma: al linguaggio animato (immagine, suono, diegesi, struttura) associamo il concetto di forma, mentre definiamo le specifiche della comunicazione (informare, spiegare, promuovere, enfatizzare, incuriosire, etc.), come un orientamento funzionale.

Questa prima ripartizione terminologica non semplifica però la sostanziale difficoltà che emerge nello studio delle sintassi animate, perché soprattutto in quest'area dell'Animazione le diversità delle soluzioni visive/strutturali appaiono inesauribili. Come abbiamo visto, le tipologie dei prodotti animati sono numerose, le loro destinazioni d'uso altrettanto molteplici, e i linguaggi impiegati (ovvero l'insieme delle componenti visive, narrative e sonore) estremamente variegati.

Inoltre, scomporre i contenuti e le loro implicazioni semantiche in un numero finito di categorie, comporta il rischio di le peculiarità di ciascun caso: specialmente qui, nel territorio animato, fare comunicazione, ci sembra particolarmente vero che 'il tutto sia più della somma delle sue parti'.

Ciò perché -abbiamo visto- si tratta di un linguaggio caratterizzato da una complessa stratificazione di elementi diversi che, lavorando in maniera orchestrata, portano ad risultato unitario e, in qualche modo, inscindibile.

L'iconicità del segno animato può infatti spaziare dal disegno al tratto al fotorealismo, attraverso innumerevoli soluzioni intermedie; agli aspetti visivi (forme, colori, movimenti, composizione) si aggiungono poi le componenti diegetiche, sonore e ritmiche; inoltre, il flusso animato è spesso integrato dal linguaggio verbale, parlato e/o scritto, nonché da elementi grafici e simbolici. Si tratta quindi di un sistema di segni – di fatto, una copresenza di indici, icone e simboli – il quale, pur assumendo un'ampia varietà di configurazioni, viene sempre percepito in maniera unitaria: non a caso, Wells vede il medium animato come la convergenza e la sovrapposizione di tutte le discipline artistiche.

Sarebbe perciò opportuno radicare la nostra chiave interpretativa in un difficoltoso chiarimento semiotico, e approfondire così alcune delle tematiche incontrate nel primo capitolo: tale compito però, oltre a superare le nostre capacità di ricerca, si allontana anche dai nostri principali obbiettivi, ovvero quello di capire come un sistema di segni -che è potenzialmente infinito-

possa essere configurato in funzione del messaggio che reca. In altre parole e con spirito pratico, non ci interessa chiarire il linguaggio animato in termini assoluti, ma trovare quei criteri che ci permettono di dire che un 'oggetto animato' è in grado -oppure no- di assolvere i propri compiti.

Cos'è dunque la funzionalità quando ci riferiamo agli artefatti animati?

Sebbene quindi la complessità del quadro dato dalle molteplici destinazioni d'uso e dai formati, possiamo distinguere un complessivo orientamento del linguaggio animato rispetto alla possibilità di *ispirare* o *informare* il destinatario.

Si tratta di due proprietà che -vedremo subito- sono comuni e implicite a un po' a tutti audiovisivi, ma che nel nostro scenario trovano particolare enfasi e diventano pertanto due 'punti fissi' dai quali far partire il nostro ragionamento. Diviene pertanto necessario 'rientrare' nel territorio delle immagini in movimento, e fare propri alcuni ulteriori aspetti che ci aiutano a comprendere queste due importanti proprietà e chiarire così perché questo straordinario medium, si presta alle più diverse istanze della comunicazione.

4.2 TRA ISPIRAZIONE E INFORMAZIONE

Prima di dedicarci all'approfondimento di questi due importanti attributi, sarà utile tornare al senso originario dei due termini, cosa che ci consente di apprendere il "letterale funzionamento" dei linguaggi animato. Ecco dunque che secondo le definizioni del Vocabolario Etimologico della Lingua Italiana l'ispirazione è la capacità di "instillare nell'animo un pensiero, un affetto, un disegno", mentre informare significa "dare forma ad un essere o qualcosa innanzi agli occhi della mente".²

*ISPIRARE

La suggestione e il coinvolgimento emotivo del pubblico sono indubbiamente l'essenza stessa di tutte le arti visive, ma è importante sottolineare da subito come nel medium animato ciò sia vero anche senza l'impianto di una trama e/o le azioni di personaggi.

2 Ottorino Pianigiani, Vocabolario Etimologico della Lingua Italiana, 1907, ed. 1996

Ne sia testimonianza l'abbondanza, negli archivi del cinema d'animazione sperimentale, di opere che pur manifestando modalità espressive “poco ortodosse” conservano immutato, e anche a distanza di decenni, tutto il loro fascino e magnetismo.

Si pensi per esempio al lavoro pionieristico di Normann McLaren e di altri autori del *National Film Board of Canada* (tra i quali ricordiamo gli italiani Carpi Cioni e Luigi Veronesi), alle opere di Oskar Fischinger, all'approccio alla plastilina di Fusako Yasaki, e alle prime sperimentazioni digitali di John Whitney e Stan VanDerBeek. Sebbene in momenti diversi, e con tecniche ed esiti eterogenei questi autori, nell'insieme del loro lavoro, hanno saputo realizzare sequenze capaci di evocare e di affascinare il pubblico, pur operando un allontanamento graduale dal consolidato mondo dell'animazione basato su *characters*. Questi film, spesso considerati vere e proprie forme d'arte proprio in virtù della loro contrapposizione/emancipazione rispetto ai codici dominanti dell'animazione per il grande pubblico, dimostrano che anche i linguaggi minimamente iconici o de-figurati sono del tutto in grado di toccare le corde dell'emozione.

Quando liberati dai vincoli della recitazione, le forme, i colori, il movimento e il sonoro diventano gli unici protagonisti della scena: qui il segno è svuotato dal ruolo connotativo (di un oggetto, un paesaggio, un personaggio) e si presenta al destinatario in quanto tale. In questo caso, come osserva l'animatore/autore Stefano Simonetti, l'immagine non veicola un contenuto, ma è il contenuto stesso, ed il suo significato risiede proprio nelle emozioni/sensazioni che riesce a trasmettere allo spettatore.

Queste declinazioni del medium animato anticipano quei codici – anch'essi di carattere astrattista o espressionista – che contraddistinguono i formati brevi, e che ricorrono spesso nei video musicali o nei “visuals” che, da qualche anno fanno da sfondo visivo a concerti, spettacoli e installazioni. Analogamente e con l'aggiunta determinante di simboli ed elementi tipografici, questi linguaggi si prestano anche ai titoli di apertura/chiusura per il cinema, alle sigle e agli altri prodotti per la televisione, e anche in questi casi, la facoltà di ispirare il pubblico deriva dall'intensità visiva delle immagini.

A tal proposito, è utile discutere un altro importante attributo del linguaggio animato: alla percezione e alla cognizione dell'immagine non-fotorealistica si accompagnano anche i fenomeni di tipo proiettivo, e quindi il processo di comunicazione si svolge anche ad un livello inconscio.

Nella sua indagine psicosociologica dei mass-media, Antonio Imbasciati osserva che l'immagine disegnata è meno precisa e dunque più ambigua di

quella fotografica, e che proprio questo “deficit” di informazioni crea lo spazio per la psiche proiettata. Ciò avviene innanzitutto nell'immedesimazione con i personaggi e con le loro situazioni, ma pensiamo che tale processo si verifichi anche nella visione di forme non-figurative, quali quelle derivate dalla grafica animata, della manipolazione/alterazione delle riprese e da alcuni filoni dell'objectanimation. In questi casi l'allusione e l'ambiguità sono generate dalla non-narratività e/o dal carattere astratto, surreale, sinestetico del flusso visivo: nate più per l'impressione dei sensi che non per produrre significati, queste declinazioni del medium animato possono talvolta offrire vere e proprie visioni sul mondo dell'immaginario e dell'inconscio.

Anche se in questo filone si riscontrano forse più eccezioni che regole, gli artefatti spiccatamente orientati alla suggestione visiva presentano alcuni tratti comuni, importanti per “catturare” gli occhi dello spettatore. Qui gli aspetti cromatici, cinetici e la composizione dell'inquadratura tendono a saturare l'immagine; inoltre, in questi prodotti, l'espressività/intensità è particolarmente centrata su una grammatica del ritmo, ovvero sull'enfasi dei movimenti interni alle scene, sul montaggio e, soprattutto, sull'intreccio con il sonoro.

*INFORMARE

La capacità di trasmettere informazioni in maniera chiara ed univoca rientra tra le più importanti proprietà dell'animazione, e ciò è particolarmente vero nel caso dei prodotti animati.

Rispetto all'attributo appena discusso, questa proprietà è però meno evidente – implicita, in un certo senso – tanto che viene spesso data per scontata. Tuttavia, a ben guardare, tutte le forme narrative implicano l'inclusione di informazioni contestuali che, sebbene secondarie rispetto alla trama, sono essenziali per la comprensione del racconto; nei film (animati o “dal vero”) ciò ha luogo prevalentemente nelle scene iniziali, in cui particolari configurazioni visive, verbali e logiche contribuiscono a presentare le caratteristiche chiave dei personaggi, l'ambientazione, il periodo storico e altri rilevanti elementi di contesto.

Bruce Block, studioso di cinema e cineasta professionista, evidenzia l'importanza di questa fase anticipatoria, di “esposizione”, sottolineando come in assenza di una adeguata preparazione dello spettatore al contesto di una nuova storia, si rischi di compromettere il “funzionamento” del film. Anziché calarsi nel racconto, il pubblico sarà distratto dalla ricerca di risposte ai dubbi e alle incomprensioni che questa mancanza di informazioni produce.

Sulla base di questa premessa consideriamo ora i casi in cui l'animazione viene usata, fuori dalla cornice dell'intrattenimento, per raccontare la realtà e per trasmettere – anziché elementi di finzione – informazioni relative ad entità, dati, fenomeni o processi.

La possibilità dei linguaggi animati di veicolare informazioni in maniera chiara e puntuale va soprattutto messa con il capacità di sintesi di questo medium, che, come vedremo, permette di trattare un ampio spettro di contenuti.

La sintesi è in primo luogo visiva, ed è strettamente collegata all'astrazione del segno rispetto a ciò che esso rappresenta. Per questa ragione, i prodotti orientati all'informazione si caratterizzano per la scelta di forme poco complesse e facilmente riconoscibili, spesso integrate con segni e simboli già codificati, quali: numeri, parole, diagrammi, pittogrammi. All'immediatezza delle immagini, si affianca una caratteristica coerenza espositiva, ovvero una "logica interna" che cerca di diminuire le possibili ambiguità nell'interpretare il messaggio e che tende a minimizzare gli sforzi cognitivi da parte del pubblico. Alla semplicità formale corrisponde dunque anche una chiarezza sintattica, spesso ricercata attraverso un registro che uniforma lo stile visivo, le colorazioni, i movimenti di camera, le transizioni, etc.

Va infine osservato che la capacità di sintesi può emergere anche al livello della diegesi, ovvero attraverso strategie espositive che vanno dalla semplice descrizione "per punti" di un dato argomento, alla sua "narrazione", spesso basata sulla costruzione di vere e proprie metafore che possono portare ad un complessivo alleggerimento dei contenuti.

Anche a proposito di questa particolare declinazione del medium animato, possiamo fare riferimento ad alcuni – benché rari – precedenti significativi.

Nel 1918 Winsor McCay realizza *The Sinking of Lusitania* il primo documentario disegnato, attraverso la ricostruzione – visivamente plausibile – di un evento del quale esistevano testimonianze esclusivamente orali.

Qualche anno dopo, i fratelli Fleischer, realizzano due cortometraggi di carattere divulgativo (*The Einstein Theory of Relativity* e *Darwin's Theory of Evolution*, 1923) e un breve film per la formazione dei tecnici del suono (*Finding His Voice*, 1929).

L'idea che l'arte animata potesse facilitare l'apprendimento di argomenti di una certa complessità è stata più volte dimostrata da Disney, il quale produsse numerosi film per la divulgazione scientifica e per l'educazione. In pellicole come *The Grain that Built an Emisphere* (1943), *Man and the Moon* (1945)

o *Our Friend Atom* (1957), troviamo spesso la comparsa di characters (più o meno famosi) e la messa in scena di situazioni umoristiche, ma, sebbene questo tipico approccio disneyano, il fulcro di queste animazioni è l'esposizione dei contenuti (il funzionamento dell'atomo, fondamenti di geometria, pratiche igieniche, etc.) e pertanto qui il telaio narrativo prevede l'introduzione degli elementi basilari e poi la progressiva presentazione di concetti e nozioni di complessità crescente. Questi film si avvalgono sempre della voce fuori campo, così come di elementi grafici (linee, frecce, riquadri, etc.) e di schematizzazioni. Il ritmo è piuttosto calmo, scandito da assolvenze a nero e da lunghe inquadrature, la cui "fissità" permette allo spettatore di cogliere pienamente gli elementi principali del racconto.

Come riporta il nipote Roy, Walt Disney era pienamente consapevole del fatto che il linguaggio animato permettesse di velocizzare la comunicazione.³

Durante gli anni della seconda guerra mondiale, gli Studios si impegnarono nella produzione di oltre duecento film per l'addestramento delle forze armate americane: la finalità di questi cortometraggi era la trasmissione di nozioni e di procedure da applicare in campo meccanico, balistico, aeronautico, etc. Questa specifica ragione pragmatica fa sì che la struttura e gli elementi sintattici siano qui estremamente "funzionali": solo i soggetti principali sono trattati visivamente in maniera dettagliata, mentre gli sfondi e gli elementi di contesto divengono essenziali o sono del tutto assenti, i movimenti sono neutri ed il commento sonoro è affidato alla sola voce fuoricampo.

È interessante osservare le analogie con la serie televisiva *Protect & Survive* di Richard Taylor, prodotta per il governo britannico e trasmessa dalla BBC alla fine degli anni Settanta, dove anche in questo caso, e qui con il compito di spiegare ad un pubblico generico le procedure da adottare in caso di un attacco nucleare, il linguaggio è caratterizzato dalla minimalità delle sue componenti (forme, colori, suoni, ritmo, etc.) e perciò risulta estremamente chiaro.

Fatta eccezione di questi esempi (e di alcune altre produzioni a carattere pedagogico/educativo), questa declinazione del medium animato è rimasta praticamente *inesplorata*: ciò perché il genere documentaristico comportava più o meno gli stessi costi produttivi dell'animazione per l'intrattenimento, senza però garantire un paragonabile successo commerciale. Da oltre un decennio però, la definitiva accessibilità degli strumenti digitali, abbinata alla

3 A Conversation with Roy Disney, intervista contenuta nel DVD *Walt Disney Treasures - On the Front Lines*, 2004.

crescente necessità di trasmettere informazioni in maniera efficace e concisa, ha fatto emergere varie famiglie di prodotti indirizzati a tale compito: si tratta di animazioni destinate non solo alla divulgazione e all'educazione, ma anche alla comunicazione d'impresa, alla presentazione di progetto, all'editoria e alla formazione.

Specificati così gli estremi comunicativi dei prodotti animati, e assodata l'interdipendenza tra contenuti e linguaggi, possiamo trarre alcune conclusioni di carattere generale: la facoltà di ispirare risiede prevalentemente negli attributi estetici, nelle qualità formali, e nell'intensità visiva e ritmica, mentre la capacità di informare è soprattutto legata alla struttura complessiva, alla linearità della metafora e alla fluidità della narrazione.

Inoltre è evidente come queste proprietà molto spesso coesistono, e che quindi un orientamento non esclude necessariamente l'altro. Infatti, anche i prodotti prevalentemente diretti all'informazione non trascurano alcuni accorgimenti estetico-formali, che servono per catalizzare l'attenzione del pubblico ed evitare momenti noiosi. E per converso, gli artefatti specificatamente orientati all'ispirazione si confrontano inevitabilmente con elementi d'informazione quali il referente del messaggio, un marchio, il pay-off, etc.

Il confine tra i due orientamenti è quindi sfumato, e proprio per via dell'intrinseca complessità del medium che abbiamo più volte sottolineato, in molti prodotti i due attributi sono combinati con soluzione di continuità.

Gli artefatti dedicati alla corporate-identity, al marketing, e alla comunicazione del progetto architettonico, sono tra quelli che maggiormente fanno leva su entrambi gli aspetti, e che quindi strutturano una certa quantità di informazioni attraverso un linguaggio in grado di valorizzare i contenuti quanto di connotare l'identità del committente.

4.3 MAPPARE L'ANIMAZIONE

Il continuum ispirazione-informazione diventa l'asse portante di una *mappa concettuale*, che ci permette di collocare i vari prodotti animati rispetto all'orientamento verso l'uno o l'altro estremo.

Seguendo questa logica -abbiamo detto- troveremo verso il polo dell'ispirazione gli artefatti maggiormente 'artistici', legati alla suggestione e all'impressione dei sensi, all'opposto collochiamo invece i formati a carattere 'documentaristico', rivolti alla divulgazione, all'educazione. Possiamo leggere l'asse ispirazione/informazione come legato al contenuto 'di finzione' o

comunque immaginario, mentre all'altro opposto troviamo -sebbene una rappresentazione inevitabilmente metaforica- la descrizione di entità reali, fatti comprovati o concetti.

La collocazione dei prodotti animati sull'asse funzionale non può avvenire in maniera assoluta, risulterebbe infatti oltremodo complicato capire se un video-clip come *Remind Me* (H5, 2003) contenga più o meno informazioni di *Power of Ten* (Ray & Charles Eames, 1968): anche se il primo può risultare cognitivamente più impegnativo del secondo, resta il fatto che sono due prodotti assolutamente distinti, rivolti a pubblici differenti e con funzionalità diverse: l'uno ci fa vedere delle cose, l'altro spiega qualcosa.

Ciò che possiamo compiere è la disposizione dell'asse funzionale delle *tipologie* animate, ovvero categorie dettate dalla destinazione d'uso, dal formato, dal tipo di supporto, etc. Per certi versi si tratta di un criterio 'merceologico' rispetto al quale possiamo affermare che lo spot pubblicitario, intenso e breve, si reca meno informazioni del video aziendale, per converso, quest'ultima categoria risulta meno empatica del video musicale e della grafica televisiva, e così via. Non si tratta quindi di entrare nel merito dei messaggi, ma di inquadrare gli artefatti animati rispetto ai 'comparti della comunicazione' nei quali trovano posto.

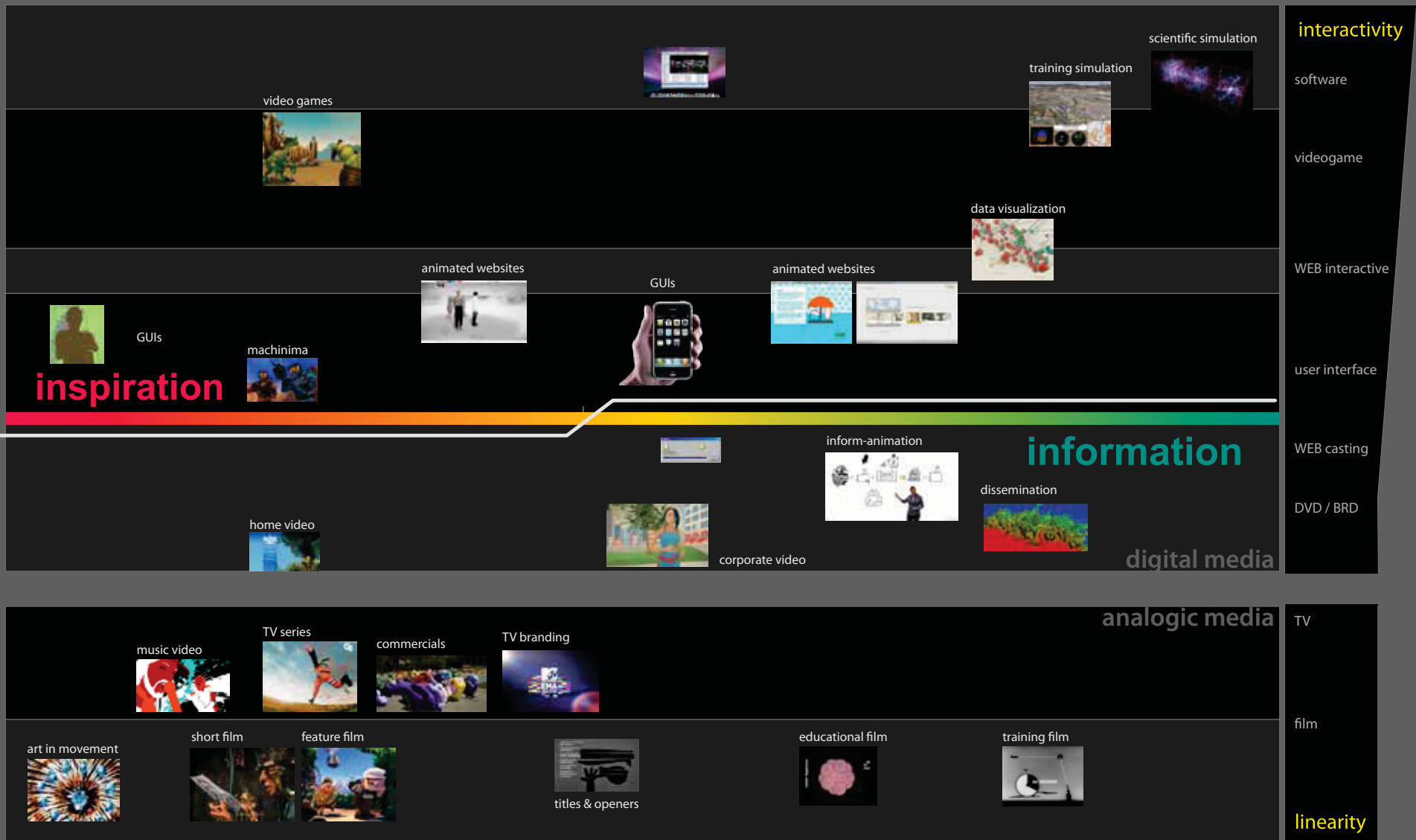
Definito l'*asse funzionale* e collocatevi le varie tipologie di artefatti, sorge la necessità di trovare un secondo criterio per ordinare questo eterogeneo materiale, che va dallo video promozionale all'interfaccia dinamica, dai titoli per il cinema ai prodotti per la divulgazione. E dei tanti fattori che ci permettono di differenziare una categoria dall'altra (durata del formato, costo produttivo, fasce di pubblico, etc.), crediamo che il più significativo sia quello del tipo di *medium* che veicola l'animazione.

Chiariamo subito che non si tratta di ragionare sulla diversità dei supporti in senso stretto (qualità, costi, processo), ma piuttosto di considerarli sul piano *fruizionale*, ovvero di dare rilievo alle relazioni che si possono instaurare tra media, artefatto e destinatario.

Infatti, le modalità con cui l'animazione viene distribuita/fruita si ripercuote tanto sul formato quanto sul linguaggio, e se il cinema, la televisione e l'home-video -benché offrano esperienze già piuttosto diversificate- condividono più o meno lo stesso livello di comunicazione, ciò non può essere detto per i nuovi media digitali. Da qualche decennio, abbiamo visto, l'animazione si espande su Internet, nei videogiochi e in una vasta serie prodotti multimediali,

TAV. 02 ANIMATION TYPOLOGIES

CONTENT
& USAGE



entrando così in contatto con la *dimensione interattiva* legata all'ingresso in campo delle nuove tecnologie.

Pertanto, possiamo costruire un'asse che separa i media tradizionali e da quelli digitali, e che ci permette di distribuire così le varie tipologie secondo una scala che muove dalla *linearità* in un crescendo di livelli di maggiore *interattività*.

Il terzo passaggio -se è vero che i prodotti animati rappresentano un arcipelago nell'universo animato- è quello di collocare in questo modello le altre forme esistenti e di capire quindi le prossimità con il mondo l'animazione 'ortodossa' e 'sperimentale', ma anche rispetto alla sfera dei videogiochi, fino a lambire un territorio dove l'immagine in movimento diventa strumento di lavoro o di conoscenza scientifica.

La tavola N.02 cristallizza i ragionamenti sin qui compiuti e apre la via ad ulteriori riflessioni.

La prima, è una lettura diacronica del 'Pianeta Animazione'.

Come è evidente, le tradizionali forme dominanti si addensano nella zona pre-digitale, in un segmento che comprende il cinema sperimentale, quello destinato al grande pubblico, ma anche le declinazioni commerciali (pubblicità) e accessorie (sigle TV, titolazione). Con l'avvento delle tecnologie digitali, l'Animazione espande i propri confini occupando un'ampia varietà di media; parallelamente, la diversificazione/specializzazione degli usi porta alla comparsa di numerose e nuove forme: alcune ricalcano e rinnovano il ruolo originario di questo medium (dall'installazione interattiva al videogioco), altre, -più 'fredde'- lo declinano a *strumento* per trasmettere contenuti educativi, formativi, conoscitivi e anche come integrazione di sistemi multimediali e interfacce.

Nel corso di questa ricerca, abbiamo esplorato alcune delle tipologie presenti nella mappa: si tratta di studi -esclusi da queste pagine- che ci confermano che un'analisi 'settoriale' dell'Animazione permette di cogliere aspetti di indubbio interesse.

Oltreché essere affrontate in chiave diacronica -con lo studio di protagonisti, linguaggi e momenti di innovazione-, le categorie possono essere inquadrare nei rispettivi aspetti 'funzionali' e 'di funzionamento': per ciascuna tipologia

ne cogliamo la ragion d'essere, i limiti e le peculiarità dal formato, il contesto d'uso, le strutture/soluzioni visive ricorrenti.

In altre parole, il proposito è quello di guardare i diversi casi dell'immagine animata attraverso la lente del Design, e ciò ci porta a riflettere sul rapporto linguaggi/funzioni comunicative, e -se possibile- a valutare anche aspetti tecnici, tecnologici, produttivi, cognitivi e antropologici.

Naturalmente, il compito di sondare il 'lato artistico' dell'Animazione spetta ancora e soprattutto ai suoi cultori disciplinari (critici, studiosi, teorici), ma pensiamo che questo approccio, pensato per avvicinare i progettisti alle nuove frontiere della comunicazione, possa anche contribuire alla riflessione/dialogo attorno ad un medium così complesso e relativamente 'poco frequentato.'

Definite le linee generali del nostro approccio, ovvero quello di estendere un importante paradigma del Design al campo dell'Animazione, e specificata così l'interpretazione 'funzionale' delle sue innumerevoli tipologie, è necessario chiarire il secondo aspetto della relazione, ovvero il *linguaggio animato*.

E qui entriamo nuovamente nel cuore del nostro 'problema dottorale', perché per decifrare e controllare gli innumerevoli livelli che formano le sintassi animate (componenti visive, struttura narrativa, sonoro, soluzioni registiche) si rende necessario un articolato bagaglio conoscitivo, nonché di spirito critico, sensibilità e capacità di analisi abbinata ad una visione d'insieme dell'oggetto. In altre parole -e come è lecito aspettarsi- per interpretare (e realizzare) i linguaggi dell'Animazione alla luce delle loro funzionalità sono necessarie proprio quelle *competenze* da sempre richieste a sceneggiatori, registi, producers, lay-out designers o che ritroviamo nel lavoro di critici e studiosi. Per questa ragione, se il designer vuole capire/plasmare questo medium si rende indispensabile un *avvicinamento* dalla disciplina animata, per fare propri gli strumenti conoscitivi e concettuali dai quali non si può prescindere: a costo di imparare i rudimenti di un altro mestiere o di frequentare l'accademia d'arte!

Anche questa ricerca è infatti fondata sull'ampliamento degli orizzonti conoscitivi: il nostro approccio 'epistemologico' e compilativo -rispettivamente primo e secondo capitolo- non è sicuramente il migliore, né l'unico possibile, ma in ogni caso, per 'leggere o scrivere' i linguaggi dell'Animazione è fondamentale almeno una certa familiarità con quest'arte.

E ciò può avvenire su tre livelli: la *pratica*, la via che ci porta direttamente dentro il medium, lo *studio*, ovvero il bagaglio conoscitivo cristallizzato nella bibliografia specializzata, e soprattutto la *visione*, intesa come allargamento e affinamento della cultura visiva.

E il nostro lavoro di ricerca si conclude proprio su quest'ultimo punto: poiché è così cruciale che il designer accresca la propria esperienza dell'Animazione, pensiamo che la recente possibilità di accedere e archiviare enormi quantità di materiale visivo sia un'ottima opportunità per confrontarsi con l'universo animato.

Nel prossimo capitolo, presenteremo così uno strumento operativo pensato per incoraggiare e migliorare l'approccio alla mole di animazioni disponibili online. Si tratta di un sistema di archiviazione, sviluppato proprio per raccogliere e ordinare le migliaia di sequenze visionate durante questa ricerca, ma che come vedremo, è stata anche l'occasione per costruire un modello operativo per analizzare/conoscere le possibili configurazioni del medium animato: una prima e abbozzata 'grammatica' dei linguaggi.

05. IDIOMANIMA.net VERSO UNA GRAMMATICA DEI LINGUAGGI ANIMATI

Un singolo fotogramma può rivelare molte cose: quasi come la locandina per un film, la giusta immagine è in grado di fornirci di numerose informazioni, dalle quali comprendiamo lo stile visivo, l'atmosfera, la morfologia dei personaggi, l'impianto cromatico, etc. Quando entriamo nella quarta dimensione, oltre allo sviluppo narrativo e al sonoro, emergono ulteriori aspetti che, sommandosi ai primi completano l'esperienza dell'audiovisivo: movimenti interni all'inquadratura, montaggio, ritmo. Il segno animato va pertanto considerato nel suo duplice aspetto statico che dinamico, e per questa ragione, visto che le nuove tecnologie digitali ci offrono la possibilità di raccogliere, duplicare, catalogare migliaia di animazioni di ogni nazionalità ed epoca, nasce l'esigenza di ridefinire il metodo di studio dell'immagine in movimento.

Oggi i praticanti e ricercatori possono accedere velocemente fonti come *YouTube* o *Vimeo*, e visionare DVD-raccolte distribuiti nei festival o allegati a pubblicazioni specializzate: in passato, per raccogliere la mole filmografica consultata in questa ricerca -che non riportiamo proprio perché innumerevole!- sarebbero stati necessari interi mesi di frequentazione di rassegne, archivi e video-noleggi. L'occasione che si sta profilando in questi ultimi anni è dunque irrinunciabile, ma assieme alle opportunità, questa nuova e imprevedibile condizione ci pone anche alcuni importanti questioni che -vedremo- stanno alla base dello studio/creazione di *idiomanima.net*

E possibile *imparare guardando*?

Sicuramente sì, e abbiamo visto che Bruce Block ci spinge a guardare e ri-guardare i capolavori del Cinema senza il sonoro, proprio per realizzare pienamente tutte le scelte compiute dal regista: un metodo 'retrospettivo' per imparare dal set.

'Osservare e consapevolizzare' è anche uno dei fondamenti dell'animare, e lo studio preliminare di fenomeni reali o materiale girato è una pratica sviluppata durante da Disney e tutt'oggi ancora attualissima nella realizzazione di

lungometraggi e visual-effects: per riuscire a dare vita a disegni o a modelli 3D è necessario per l'animatore possedere un'immagine mentale dei movimenti e/o delle espressioni che intende realizzare, e tale capacità di 'previsualizzare' il movimento non è innata, ma deriva da uno spirito di osservazione applicato in maniera rigorosa.

Un ulteriore stimolo alla formulazione di questo modello di analisi è stato quello di prendere spunto dalle dinamiche che avvengono sul campo pratico. Come visto nel secondo capitolo, 'fare animazione' è quasi sempre un'attività collaborativa le fasi realizzative sono costellate da momenti di revisione nelle quali viene l'immagine viene presentata, abbozzata, ridiscussa nei suoi lati essenziali.

Durante la fase progettuale spesso le parole 'non bastano', e si rende necessario, soprattutto quando vi sono molte persone coinvolte nel processo, ricorrere a riferimenti visivi preparati ad hoc (mood-board, lay-out, colour-script, animatic, etc.) e al confronto con ciò che è pregresso. E non di rado, la difficoltà di esprimere l'immagine con le parole, stimola l'invenzione di veri e propri neologismi, o spinge gli animatori a mimare le azioni e i movimenti dei loro personaggi.

In questo mestiere più che mai 'un'immagine vale più di mille parole', e da qui l'idea di un archivio 'animatografico', una sorta di prontuario di soluzioni e sensazioni visive.

Resta comunque il fatto che il linguaggio visivo poco di presta alle forme verbali, e pertanto le parole usate nel modello vanno prese in soprattutto prese in riferimento ad bacino di immagini; la terminologia -ne siamo consapevoli- può e deve essere ridiscussa.

5.1 PROBLEMATICHE e LINEE GUIDA

La ricchezza dei linguaggi animati è però anche la maggiore difficoltà che si pone nel loro studio, perché questa molteplicità di forme contribuisce a creare più eccezioni che regole, e sebbene le evidenti diversità tra un caso e l'altro, siamo inevitabilmente portati a chiamare tutto 'animazione'.

Nel secondo capitolo abbiamo ragionato su un primo e naturale livello di classificazione dell'universo animato, cercando di cogliere quelle specificità che i vari tipi di tecnica producono nel linguaggio visivo: 'scratch-on-film', 'cut-out', 'clay-animation', ad esempio, sono termini che segnalano l'appartenenza

del testo animato ad una morfologia di base, che deriva proprio dalle condizioni produttive e dal tipo di materiale profilmico impiegato.

Allo stesso tempo, abbiamo però colto il limite di questa basilare distinzione, perché se in taluni casi troviamo una diretta ed inequivocabile corrispondenza tra tecnica e linguaggio (come nel caso del pinscreen), in altri il legame diventa invece maggiormente labile (vi è un'ampia varietà di declinazioni del disegno animato), e inoltre il recente ingresso delle tecnologie digitali ha completamente rivoluzionato il principio di corrispondenza tra la dimensione realizzativa e le caratteristiche visive, nonché favorito la mescolanza tra approcci e linguaggi diversi.

Per queste ragioni, la scala di iconicità che abbiamo discusso nel primo capitolo, è certamente un prezioso strumento concettuale che ci permette di cogliere l'estensione del territorio animato: come abbiamo visto, il vocabolario dell'Animazione spazia dalla massima iconicità, delle immagini fotografiche, a quella minima, delle forme astrattiste, e abbraccia un'infinità di configurazioni intermedie.

Ma fronte di uno scenario tanto articolato, può il modello dell'iconicità, oltreché essere un importato elemento per lo studio generale di questa disciplina, trovare impiego per dare ordine e criterio ai linguaggi dell'Animazione?

Pensiamo di sì, ma non in maniera diretta, perché, se ipoteticamente provassimo ad ordinare una con di 'casi animati' all'interno del modello che abbiamo ereditato da Furniss/McCloud/Anceschi, incontreremo subito delle difficoltà.

E fra le tante possibili, il principale ostacolo ad un'approccio di questo tipo è che l'immagine in movimento non può che essere trattata se non 'per sommi capi', perché: maggiore è il grado di analisi degli attributi formali, estetici e qualitativi che caratterizzano il linguaggio, minore è il valore di quelle generalità che ci permetterebbero di mettere a confronto -sul piano dell'iconicità- grandi quantità di casi diversi.

Inoltre, i linguaggi animati presentano delle disomogeneità interne e molto spesso -abbiamo osservato- si basano sulla combinazione di più registri, come nel classico binomio stilizzazione-impressionismo che, nel cartoon, differenzia gli sfondi dagli elementi principali.

Per valutare l'iconicità dei linguaggi animati si pone quindi un problema di *misurazione*, e per affrontare l'eterogeneità e la complessità di questo territorio visivo diviene necessario adottare, pur con le stesse intenzioni, uno strumento diverso.

E a questo punto sono fondamentali i contributi/approcci da parte di Block e di Woolman, perché ci forniscono già alcune risposte e indicano la direzione da seguire nel tentativo di risolvere questo intricato 'puzzle'.

Il modello della *struttura visiva* ideato da Bruce Block è stato affrontato nel primo capitolo: come abbiamo visto, l'autore/regista americano *scompon*e l'immagine in movimento in livelli distinti (spazio, forma, linee, colore, movimento, ritmo, tono, spazio) e ne osserva le peculiarità alla luce di un paradigma, quello dell'*intensità visiva*, che è applicabile sia localmente (scena per scena) che all'intera durata dell'audiovisivo.

La base bibliografica di Block, che spazia da Eisenstein a Kandinsky, da Albers a Moholy-Nagy, da Arnheim a Gombrich, è analoga a quella a cui fa riferimento Mat Woolman per costituire una *morfologia* per il motion-design. Il modello di Woolman presenta quindi molte corrispondenze con quello di Block, sia nell'approccio complessivo all'oggetto filmico che nell'identificazione dei suoi principali costituenti: qui i 'fundamentals' derivano dai consolidati concetti del basic-design (punto, linea, superficie, colore), dall'analisi del movimento (scomposto in dinamiche, direzione, orientamento, rotazione, trasformazioni, vicinanza) e alla sequenzialità (che si divide in struttura, gerarchia, pausa, durata, punteggiatura).

Il quadro concettuale e il collocamento rispetto alle teorie preesistenti è quindi analogo, ed entrambi i modelli -è bene chiarirlo- nascono con l'intenzione comune di offrire al lettore/praticante un metodo operativo ed alcune linee guida concettuali da utilizzare nel campo pratico: Block si rivolge ai registi, ai direttori di produzione e agli animatori, mentre Woolman, che dedica attenzioni specifiche all'immagine grafica e alla tipografia, alle nuove leve del design.

Anche idiomanima.net nasce con lo stesso spirito, perché cerca di offrire un modello concettuale utilizzabile 'sul campo', ma è però pensato come strumento per l'accrescimento della cultura visiva, e specificatamente indirizzato alla ricerca/studio dell'immagine in movimento.

Tuttavia, come vedremo, benché il modello che abbiamo elaborato non abbia dei risvolti direttamente applicabili alla pratica, può dimostrarsi utile nella formazione di quel background visuale -oggi quanto mai accessibile- che si rende indispensabile tanto allo studente quanto al professionista.

5.2 IL MODELLO

La finalità principale del modello è quindi quella di indagare la molteplicità dell'immagine animata, e in accordo con Block e Woolman, il principio guida è quello di una *visione composita e analitica* del medium.

Perciò, la prima operazione è quella di separare le tre componenti principali (diegesi, immagine, sonoro) e di prendere in considerazione la parte più 'critica' e che maggiormente ci compete: in questa sede, il ragionamento si atterra solo all'aspetti visivi del linguaggio animato.

Abbiamo però realizzato che 'vedere' l'Animazione significa cogliere anche ciò che è sfuggibile: non solo il movimento in sé -il cuore dell'alchimia animata- ma anche il montaggio, il ritmo e, più generalmente il *divenire* che caratterizza l'immagine in movimento. E tale aspetto ci porta al secondo principio fondativo di *idiomanima.net*: la necessità di una *visione di sintesi* dei linguaggi, mirata a coglierne -con inevitabile approssimazione- le caratteristiche salienti.

Ciò può sembrare in contrasto con il nostro approccio analitico, ma se teniamo a mente il tipo di materiale impiegato negli esperimenti cognitivi discussi nel primo capitolo, e immaginiamo di 'dissezionare' un cortometraggio con lo stesso livello di analisi, diventa evidente che l'osservazione di un'animazione vera e propria ci pone un'insormontabile quantità di informazioni visivo-cognitive.

La via dell'analisi è indubbiamente utile, ma è praticabile solo entro alcuni limiti. Ma quali?

Dal punto di vista dello spettatore l'animazione è un'esperienza che comprende l'assimilazione del linguaggio e la decifrazione del messaggio che esso reca: il pubblico -almeno nella sua grande maggioranza- compie una sorta di minima e blanda analisi della sintassi animata, sulla formula il suo parere.

L'animatore e lo studioso leggono invece l'opera con maggiore accuratezza e cogliendovi molti più elementi: l'invisibilità dell'arte animata è meno sfuggibile agli occhi dell'esperto, che riesce così a sviscerarne le caratteristiche e le sottigliezze.

Come è evidente, si tratta di due punti di vista diversi, ma che condividono la stessa precondizione, perché in entrambi si verifica un processo di assimilazione e di decodifica nel quale i costituenti del linguaggio animato vengono riconosciuti, interpretati, e relazionati fra di loro.

Il pubblico generico e l'esperto compiono quindi le medesime azioni, ma su scala diverse e con differenti finalità.

Ne consegue che la direzione del nostro approccio analitico-sintetico viene limitata al lato 'manifesto' del linguaggio animato, e indirizzata così a quegli aspetti di 'chiara e conclamata' evidenza.

Tale processo, che di per sé può apparire soggettivo, muove però da una base oggettiva, che risiede nei meccanismi percettivi: secondo Arnheim, e in linea con la scuola di Gibson, la percezione visiva e il pensare sono in una certa misura 'sinonimi' l'uno dell'altro, perché le immagini producono effetti cognitivi in maniera diretta, non mediata da istanze culturali e riflessioni soggettive.

Concentrando la nostra attenzione sul *lato percettivo ed estemporaneo* dell'esperienza di guardare un film o uno spot pubblicitario, riusciamo così ad avvicinarci al punto di vista dell'audience, dove linguaggio animato, alleggerito da quelle valenze semantiche e culturali che sono comunque successive alla fase della visione/assimilazione, si presenta nella sua essenza: una forma di pensiero visuale.

Chiarito l'approccio del nostro modello -la scomposizione analitica del testo e la visione di sintesi di ciascun costituente- e specificato il suo fuoco di interesse -il lato percettivo dei linguaggi animati-, resta da chiarire 'l'unità di misura' che intendiamo adottare per valutare gli aspetti visivi.

Come riferirsi a istanze come colori, forme, movimento, etc.?

Block e Woolman ci indicano chiaramente che ogni componente visiva ha i suoi criteri di valutazione, e come vedremo a breve, alcuni di essi rientrano nei parametri da noi delineati. Ma soprattutto, ciò che 'ereditiamo' dai due studiosi americani è l'approccio *dualistico* alle varie categorie.

Entrambi gli autori strutturano il ragionamento su una logica che Ronald Barthes chiama 'opposizione binaria' ovvero interpretano ciascun attributo dell'immagine in funzione del suo opposto: per Block ciò corrisponde al principio di affinità e contrasto che regola tanto la scena quanto l'intero flusso visivo, e in Woolman è il criterio che gli permette di definire parametri sia gradualmente che bipolari.

L'*interpretazione duale* degli attributi che caratterizzano l'immagine è quindi uno delle architravi del nostro ragionamento, e ciò non solo perché ci permette di pensare in maniera dinamica le componenti visive, ma soprattutto perché

questo approccio ci sembra la prosecuzione concettuale proprio del continuum di iconicità che intendiamo indagare: come è evidente, l'idea stessa di iconicità è fondata sulla contrapposizione tra due estremi e implica anch'essa una logica 'del più o meno'.

5.3 I PARAMETRI

La scelta e la formulazione dei parametri per la 'schedatura visiva' si basa su una serie di intuizioni e dal confronto incrociato con le categorie indicate da Block e da Woolman.

Non entreremo qui nel merito delle varie ipotesi/riflessioni compiute nel lavoro di dissezione/composizione dei linguaggi visivi, e ci limiteremo a presentare gli 8 livelli della versione dell'attuale versione (1.0) e i concetti chiave che ci hanno guidato nella formulazione del modello

FORMA

Questo è il livello che presenta la maggiore criticità, perché il concetto di forma è estremamente labile, e nell'Animazione ciò è letteralmente vero.

Pertanto, il parametro *form* non descrive gli attributi della forme in sé, ma di come esse si comportano nel tempo. Non si tratta quindi di valutare se l'immagine sia composta da elementi curvi oppure spigolosi -cosa che peraltro è già una drastica approssimazione-, ma i considerare la 'solidità visiva' di tutti gli elementi che compongono la scena.

Ciò che vediamo nella ripresa dal vero o nella percezione ordinaria può essere dinamico o fisso, ma è sempre continuo. Nei linguaggi animati questa regola è infranta o vale in maniera parziale: contorni, campiture, sfumature o ogni altro elemento che compone la figura possono variare tra un frame e l'altro, e creare una così una certa 'instabilità' del flusso visivo.

Ciò può dipendere sia dalla tecnica impiegata o come frutto di precise scelte registiche.

Tutte le pratiche del disegno (cartooning, rotoscoping, incisioni, etc.) pertanto piccoli o grandi effetti di discontinuità visiva; con le tecniche manipolative i fenomeni di flickering sono pressoché inevitabili (sand-animation, oil-on-glass). Le immagini in movimento generate al computer presentano una 'matematica' coerenza tra un frame e l'altro, e, come nello stop-motion, si produce una percezione simile a quella naturale, che chiamiamo 'precisa'.

Verso l'opposto troviamo una situazione di informalità, spesso utilizzata da molti artisti far 'vibrare' le figure, che si dotano così di una certa energia: all'eccesso, il continuo mutamento delle componenti visive sfocia in un'autentica situazione 'caotica', dove percepiamo così tanti stimoli da scorgerne pochi o nessuno.

SPAZIALITÀ

Questo parametro descrive lo spazio percepito, ovvero la presenza/assenza degli 'indicatori di profondità' approfonditi nel primo capitolo: qui la polarità è tra la una massima percezione spaziale contrapposta al 'vuoto'.

In realtà, sono ben poche le animazioni dove lo schermo è letteralmente vuoto, e infatti facciamo riferimento ad uno *spazio inesistente*, ovvero condizioni prodotte da sfondi monocromatici, o da scenari-limbo.

I linguaggi dove la spazialità è massima, l'immagine animata è analoga a quella dell'immagine 'live-action', e pertanto rispetta le regole prospettiche sia statiche che dinamiche.

Tra i due poli troviamo un'ampia gamma di configurazioni, che vanno dalle rappresentazioni deliberatamente incongruenti, dove l'anarchia spaziale si amplifica tra una scena e l'altra, ai raffinati stratagemmi che i cartoonist usano da anni creare effetti di 'profondità in movimento' (scenari assonometrici, effetti di parallasse e il principio della multi-plane camera).

VOLUME

Qui le considerazioni compiute sullo 'spazio percepito' vengono estese anche ai singoli elementi/oggetti messi in scena e, analogamente, troviamo forti corrispondenze tra le tecniche impiegate e le immagini prodotte.

Nei linguaggi 'volumetrici' valgono le medesime regole prospettiche della spazialità, e ciò è implicito nella puppet-animation o nell'animazione 3D, mentre all'opposto, troviamo una rappresentazione 'piatta', caratteristica dell'approccio cut-out nonché di un certo modo di disegnare.

Perché fare una distinzione tra spazio dal volume quando sono due attributi che possono essere descritti più o meno allo stesso modo?

La risposta risiede -ancora una volta- nell'estrema flessibilità del medium animato, che permette di combinare 'liberamente' più registri diversi, spesso operando una distinzione tra ciò che è fulcro dell'attenzione (personaggi e oggetti) da quello che è il contesto (sfondi e scenari). Il continente del cartone

atone

ipotone

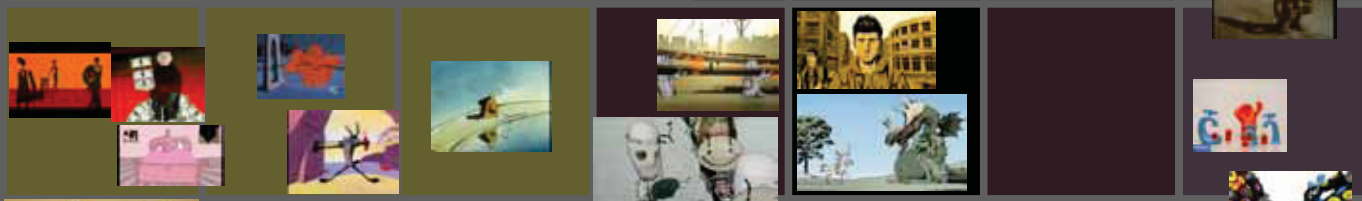
polytone

pantone

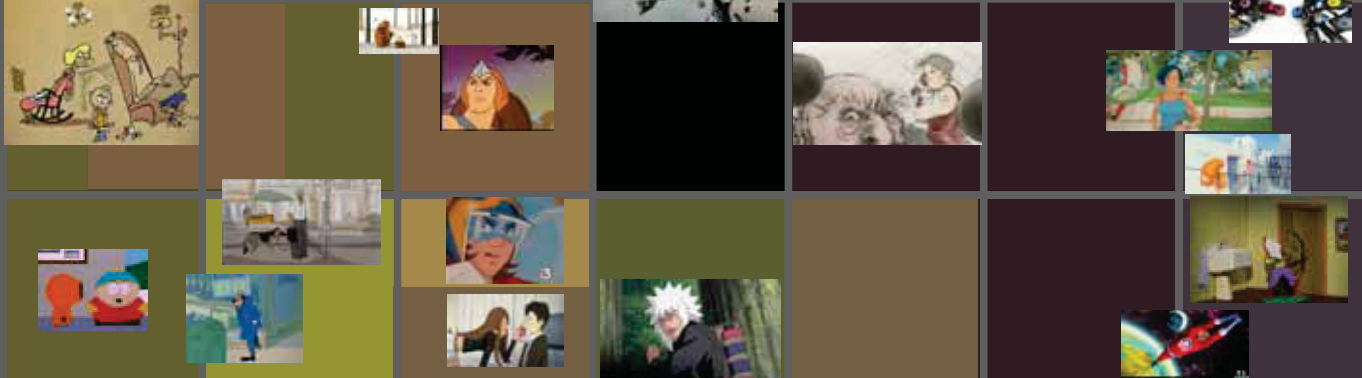
bichrome



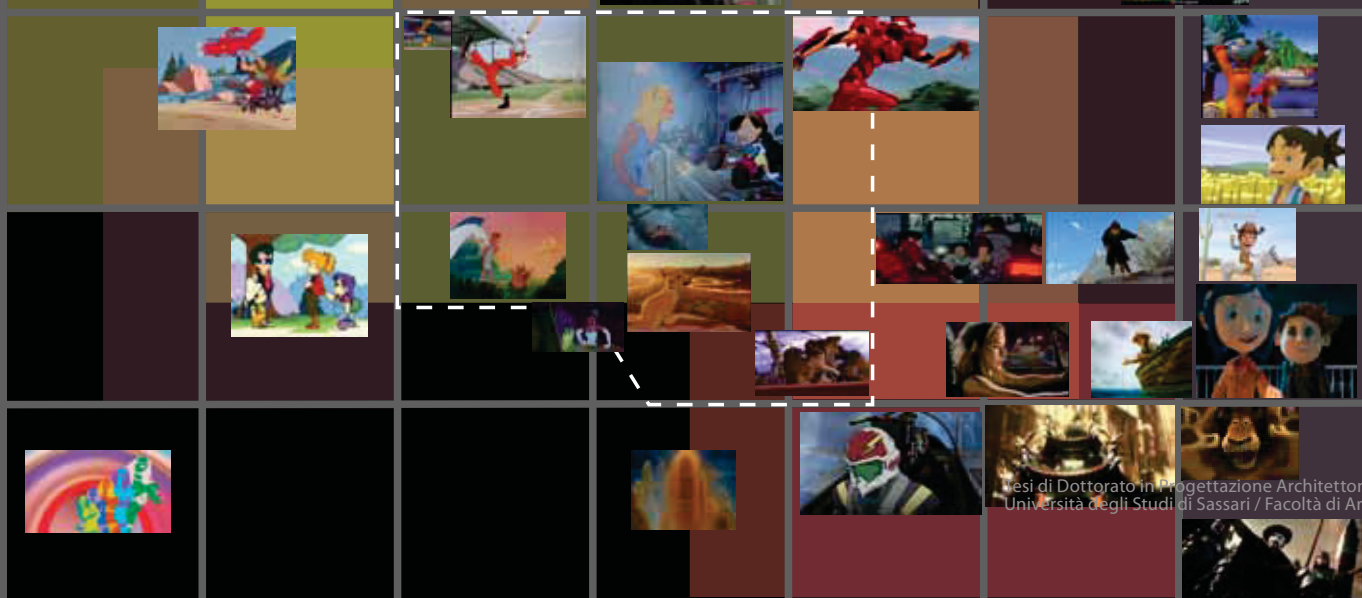
ipochrome



polychrome



panchrome



main areas

CEL ANIMATION

- B&W classics
- limited animation
- anime series
- top production
- cg aided

PHOTOGRAPHIC LOOK

- full shaded imagery
- photography

3D OUTCOMES

- different types of rendering and compositing

elaborazione grafica di Carlo Turri, 2009

DISNEY 'CLASSIC' features area

animato conta innumerevoli varianti e sfumature di questo principio, e le nuove tecniche hanno estremizzato le possibilità di coniugare gli 'opposti' di entrambi gli attributi.

In altre parole, il parametro *space* registra le qualità dimensionali del 'dove' si sta svolgendo l'azione, mentre il *volume*, è legato a 'chi' o 'cosa' compie l'azione.

COLORE (TINTA & TONO)

Per considerare le proprietà cromatiche del linguaggio adottiamo una misurazione di due aspetti: la *tinte*, ovvero la quantità dei colori impiegati e il *toni* (nuances), con i quali descriviamo la chiaroscuralità dell'immagine.

Nel primo parametro, i valori vanno da il minimo di due pigmenti fino ad un massimo che implica la presenza di un po' tutto lo spettro cromatico.

Qui dobbiamo precisare che abbiamo pensato questo parametro in funzione di una valutazione complessiva del registro cromatico, ed è molto frequente che dall'analisi di lungometraggi o di prodotti seriali emerga uso a 'tutto campo' della tavolozza, che chiamiamo 'pan-cromia', ovvero 'tutti i colori'.

Analogamente, il valore che descrive il carattere più o meno tonale del flusso visivo, passa da un minimo di dove è assente qualsiasi tipo di chiaroscuro -come nel disegno al tratto- ad un massimo dove gli elementi in scena presentano ombreggiature, 'colpi di luce', profondità atmosferiche e/o gradazioni di colore.

Per chiarire -e chiarirci- l'interdipendenza tra i due valori che descrivono gli aspetti cromatici dei linguaggi, la tavola n.05 esemplifica, attraverso una cinquantina di casi, le possibili configurazioni: da quelle complesse del iperrealismo, legate alle tecniche CG-3D e stop-motion, alle quelle semplicissime e composte da linee su fondi monocromatici, dalle esigue colorazioni della limited-animation, alle ricchissime tavolozze dei classici Disney.

SUPERFICIE

Questo valore si collega *trasversalmente* ai due parametri, perché cerca di cogliere le combinazioni cromatico-tonali nella veste complessiva di superfici o campiture.

Ciò mette in contrapposizione le più essenziali forme del cartooning (colorazioni piatte e omogenee) ad un flusso visivo 'realistico', ovvero quando le immagini presentano tessiture, riflessioni, imperfezioni, granulosità o altri sottili elementi che producono una sensazione di 'matericità'.

Al picco massimo, troviamo le immagini fotografiche o iperrealiste *-realistic-*, mentre al minimo i linguaggi che sono esclusivamente basati sulle linee di contorno *-void-*, e tra i due estremi collochiamo una serie di configurazioni intermedie, spesso legate a tecniche pittoriche o ad altre particolarità del materiale profilmico (sabbia, detriti, ritagli di stoffa, etc.)

MOVIMENTO

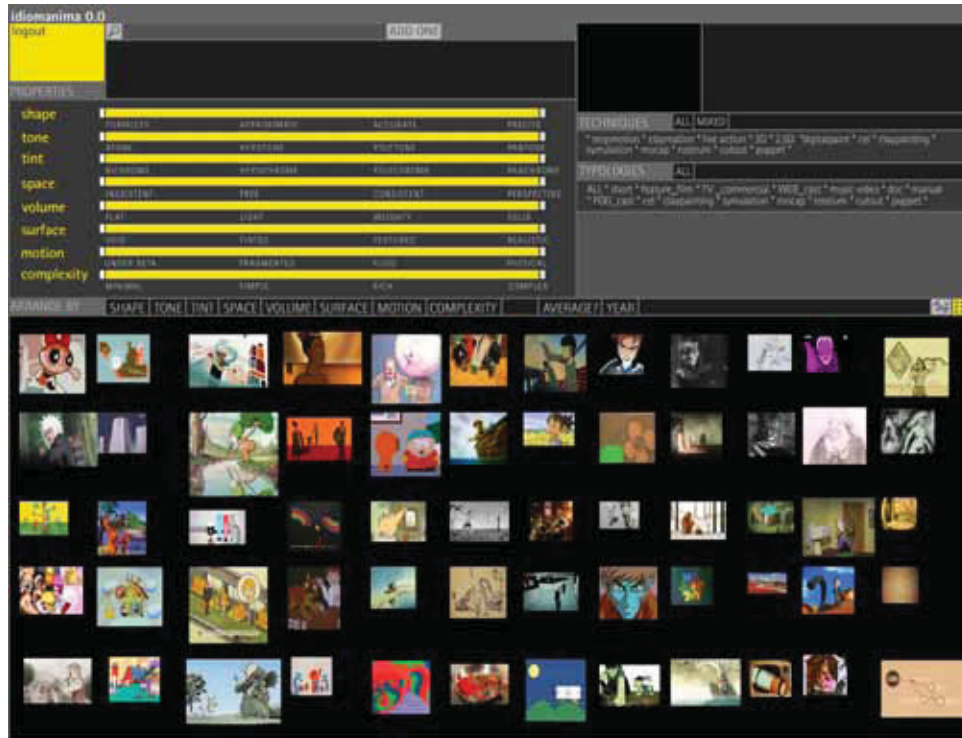
Come abbiamo chiarito in questa ricerca, il movimento è una proprietà fondamentale per capire la qualità dei linguaggi dell'Animazione: pertanto, parametrizzare il 'cuore invisibile' di quest'arte è compito arduo, e forse impossibile.

Tuttavia, se il nostro paradigma è quello di cogliere le generalità dei linguaggi animati, possiamo graduare l'aspetto cinetico delle immagini con una scala che parte da forme molto poco animate (animazioni con frame-rate basso), passando per i movimenti 'a scatti' e 'fluidi' di oggetti e disegni, e culminando in un tipo di animazione complessa e articolata, che definiamo 'fisica', spesso derivata da tecniche di motion-capture o di tipo generativo (sistemi particellari, simulazioni di fluidi).

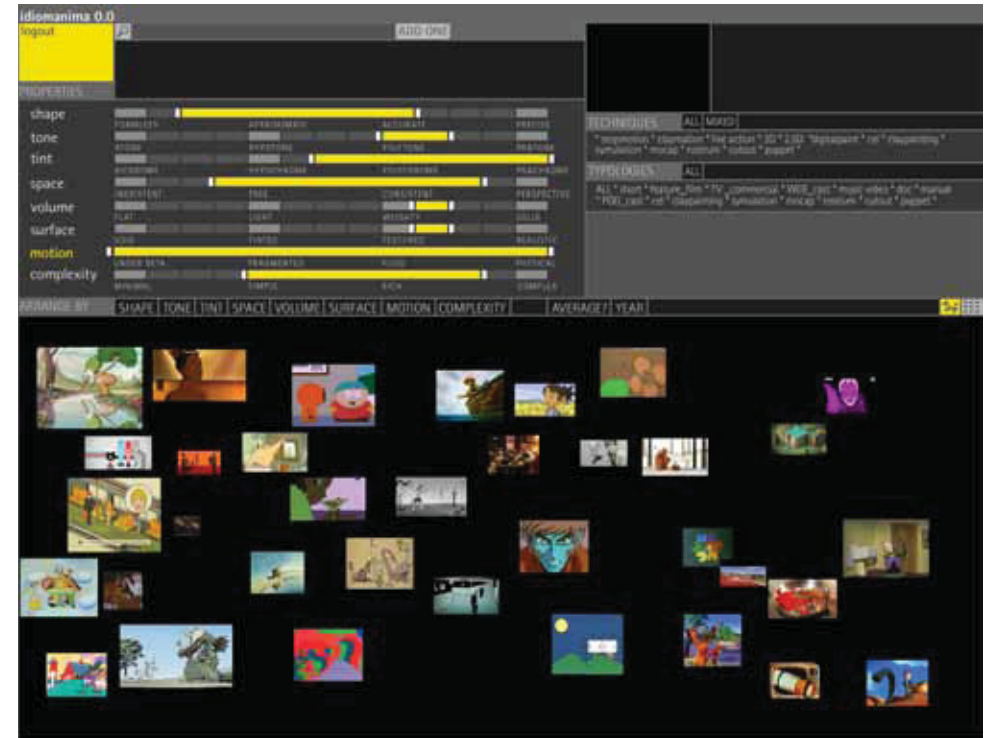
COMPLESSITÀ

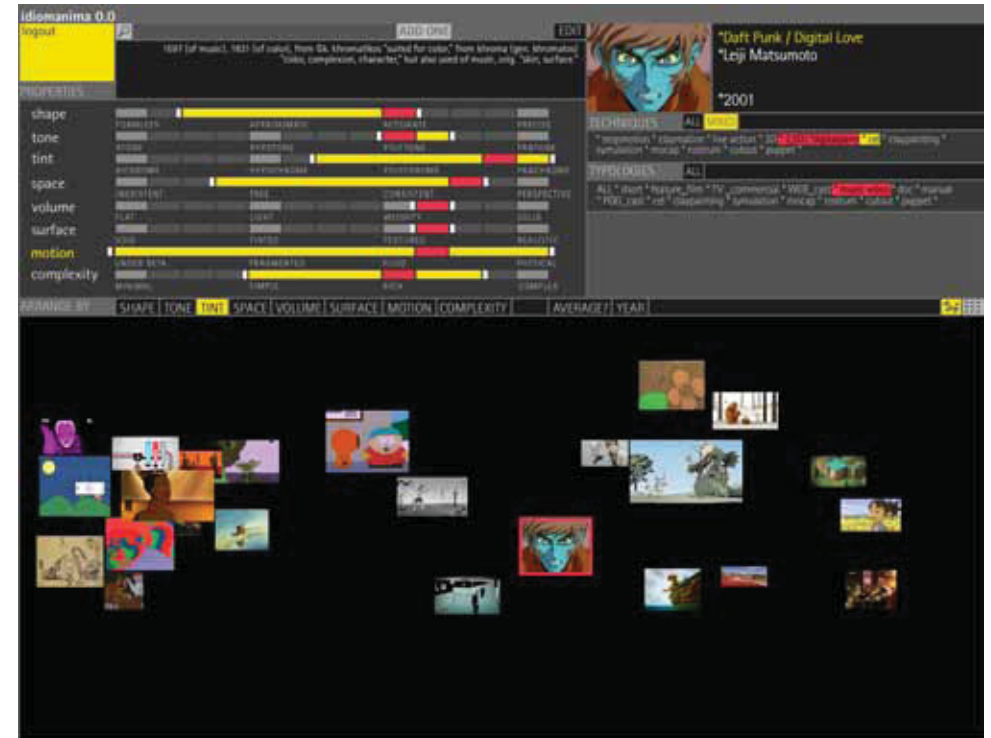
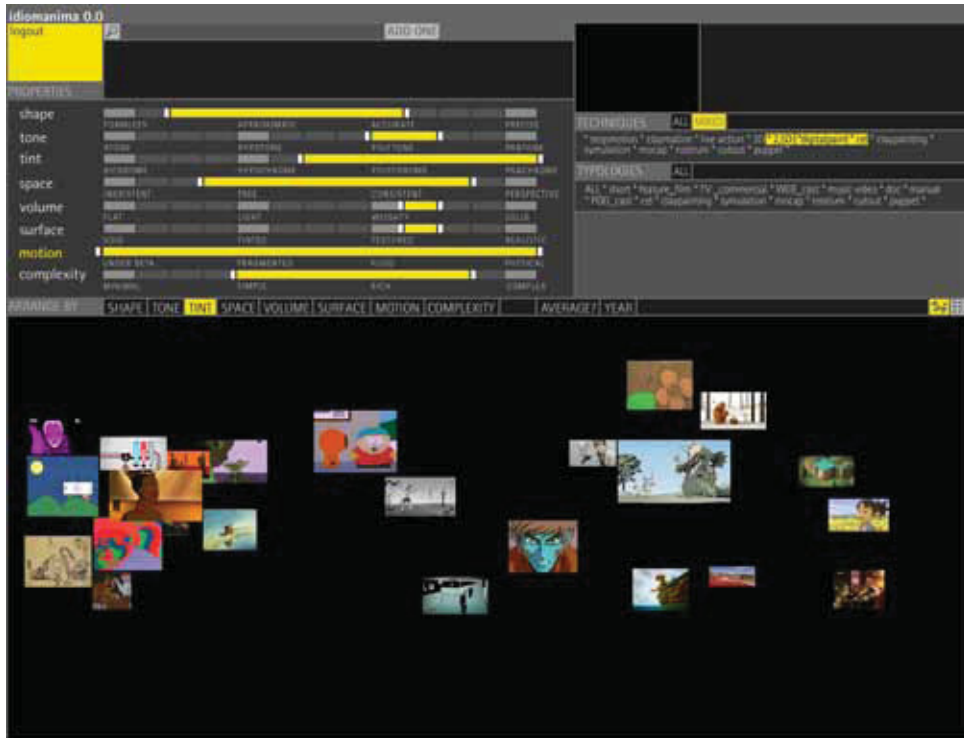
L'ottavo parametro è da intendersi come valutazione complessiva del linguaggio compiuta attraverso la contrapposizione tra 'essenzialità ed esuberanza' del registro visivo. Per certi versi, siamo prossimi all'idea di intensità visiva sviluppato da Block, perché anche qui riconosciamo l'effetto prodotto da una grande quantità di informazioni visive: infatti, quando le inquadrature si riempiono di dettagli, di colori, di textures e, soprattutto, di elementi in movimento, il flusso visivo stimola lo spettatore, intensificandone i processi percettivi, e per converso, le inquadrature vuote, con pochi colori e/o movimenti ben scanditi producono complessivamente un linguaggio più calmo e di maggiore comprensione e 'chiarezza'.

5.4 PROTOTIPO www.idiomanima.net



elaborazioni grafiche di Carlo Turri, 2010





BIBLOGRAFIA

- Aneschi G., 'L' Oggetto della Rappresentazione', Milano, Etaslibri, 1992
- Arijon D., 'The Grammar of the Film Language', Silman-James Press Edition, 1975
- Beck J., 'Animation Art: From Pencil to Pixel, the World of Cartoon, Anime, and CGI', Collins Design, 2004
- Bigi D., Ceccarelli N., 'Animazione 3D: Storia, Tecnica, Produzione', Mondadori, 2004
- Block B., 'The Visual Story: creating the visual structure for film, TV and digital media', Focal Press, II Ed., 2008
- Branzaglia, C., 'Comunicare con le Immagini', Milano, Bruno Mondadori 2003
- Canemaker J., 'Treasures of Disney Animation Art', New York : Abbeville Press, 1982
- Carroll N., J. Choi, 'Philosophy of Film and Motion Pictures: An Anthology', Blackwell Publishing Limited, 2005
- Chandler D., 'Semiotics: The Basics', Routledge, 2002
- Christopher H., Alister I., 'Jung and Film : Post Jungian Takes on the Moving Image', Routledge, 2001
- Darley A., 'Visual Digital Culture', Routledge 2000/2009
- Drate S., 'Pure animation: steps to creation with 57 cutting-edge animators', Merrel, 2007
- Furniss M., 'Art in Motion: Animation Aesthetics', Indiana University Press; illustrated edition edition 1998/2007
- Giusti M., Il 'Grande Libro del Carosello', Sperling & Kupfer, 1995
- Harryhausen R., 'A Century of Model Animation : from Melies to Aardman, London, Aurum, 2008
- Imbasciati A., Castelli C., 'Psicologia del fumetto', Guaraldi, Firenze, 1975
- Imbasciati A., 'Il meccanismo psichico della proiezione', Realtà Educativa, 1968
- Jhonston O. – Thomas F., 'The Illusion of Life: Disney Animation', 1995.
- Jost F., 'Realtà/Finzione: l'impero del falso' Il Castoro, Milano, 2003
- Kagan N., 'American Skeptic', Pierian Press, 1982
- Kerlow I.V., 'The Art Of 3D Computer, Animation And Effects', 2004, John Wiley & Sons INC., Hoboken-New Jersey
- Lasseeter J., 'Principles of Traditional Animation Applied to 3D Computer Animation', 1987
- Laybourne K., 'The Animation Book: a complete guide to animated filmmaking - from flipbooks to sound cartoons to 3-D animation', 1998, New Digital Edition, Three River Press, NY
- Leslie E., 'Hollywood Flatlands'. Animation, Critical Theory and the Avant-Garde, Verso, 2002.
- Levi A., 'Samurai from Outer Space: Understanding Japanese Animation', Open Court, 1998
- Leyda J., 'Eisenstein on Disney', Methuen Paperback, 1986
- Lord P., Sibley B., 'Creating 3-D Animation: the Aardman Book of Animation', 2004, Harry N. Abrams, Inc. New York
- Marino B., 'Animania' Casa editrice Il Castoro, Pesaro, 1993
- Marr D., 'A computational investigation into the human representation and processing of visual information', W. H. Freeman, 1983
- Mascelli J. V., 'The Five C's of Cinematography: Motion Picture Filming Techniques', Borden Pub. Co; 3rd Printing edition, 1966
- McCloud S., 'Understanding Comics: The Invisible Art', Harper Paperbacks 1994
- Morris C., 'Lineamenti per una Teoria dei Segni, 1938, nuova ed. a cura di S. Petrilli, Lecce: Manni, 1999
- Murch W., 'Stretching Sound to Help the Mind See', 2000
- Panofsky E., 'Il significato delle arti visive', Torino 1955/1962.
- Panofsky E., 'Studi di iconologia. I temi umanistici nell'arte del Rinascimento', Torino, Einaudi, 1975
- Peirce C.S., 'Collected Writings', 1931/1958
- Pellitteri M., 'Conoscere l'animazione Forme, linguaggi e pedagogie del cinema animato per ragazzi', Valore Scuola, Roma, 2004
- Pilling J., 'A reader in animation studies', Sydney, Australia: John Libbey & Company Ltd. (U.S. Distributor: Indiana University Press), 1997
- Pintus M. – Guido F., 'Il cinema disegnato. Storia e tecnica, Sassari, Stampacolor, 1992
- Raffaelli L., 'Le anime disegnate. Il pensiero nei cartoon da Disney ai giapponesi, Castelvecchi, Roma, 1994

- Roberts S. , 'Character Animation 3D: use traditional drawing technique to produce stunning CGI animation', 2004, Focal Press, An imprint of Elsevier, Oxford, UK
- Rondolino G., 'Storia del Cinema d'Animazione: dalla lanterna magica da Walt Disney, da Tex Avery a Steven Spielberg', 2003, Torino, UTET Libreria
- Simonetti, S. 'Il segno animato', Simonsegni, 2007
- Singh G., 'Film After Jung: Post-Jungian Approaches to Film Theory', Routledge, 2009
- Ward P., 'Picture Composition for Film and Television. Oxford, Focal Press, 2003
- Webster C., 'Animation : the Mechanics of Motion', Oxford, Elsevier Focal Press, 2005
- Wells P., 'Animation: Genre and Authorship' , Wallflower Pres, 2002
- Wells P., J.Hardstaff 'Re-Imagining Animation. The Changing Face of the Moving Image', AVA Publishing, 2008.
- Wells P., 'The Animated Bestiary: Animals, Cartoons, and Culture', Rutgers University Press, 2009
- Wells P., 'The Fundamental of Animation', AVA Publishing, 2006
- Wells P., 'Understanding Animation',Routledge, 1998/2010
- Whitaker H., J.Halas 'Timing for Animation' 1981, Oxford, Focal Press
- White T., 'Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for Digital Animators, Oxford, Focal Press, 2006
- Wiedemann J., 'Animation Now!', 2004, Taschen GmBh, Koln
- Williams R. , 'The Animation's Survival Kit: a manual od methods, principles and formulas for classical, computer,games, stop motion and internet animators' , 2001, London, Faber and Faber Limited
- Winder C. - Dowlatabati Z., 'Producing Animation', Focal Press, 2001
- Wollen P., 'Signs and Meaning in the Cinema', Cinema One Series Vol.9, Indiana University Press, 1969/1998
- Woolman Matt, 'Motion Design: Moving Graphics for Television, Music, Video, Cinema and Digital Interfaces', Rotovision, 2004