

Un dialogo sul cinema di animazione (Francesco Filippi*)

Chiudete gli occhi. Anzi no: fate finta di chiudere gli occhi, immaginando di essere tutti assieme nella stessa stanza, seduti in cerchio. Bene. Alle parole “cinema di animazione”, quali cose vi vengono in mente? Pagherei oro per ascoltare le vostre risposte. Ma provo a immaginarle:

“Disegni”

Certo, buona parte del cinema di animazione è fatto con una sequenza di disegni.

“Disney”

Ovviamente. Zio Walt forse sta al cinema di animazione come Steve Jobs all’informatica. È il grande innovatore che ci abbraccia ancora, anche quando non lo sappiamo. Mi viene da dire che sia stato il “Piano Marshall” dell’immaginazione. E non aggiungo altro.

“Fumetti”

Beh, non sono la stessa cosa: il fumetto è un disegno fermo, più o meno dotato di balloon. Il cinema di animazione è cinema, una sequenza di fotogrammi che, visti in rapida successione, ci danno l’illusione del movimento.

“Cartoni animati”

Se non lo conoscessimo come sinonimo di disegni animati, penseremo a degli scatoloni... È che deriva da *animated cartoon*.

“Stop motion”

Qui cominciamo a individuare una tipologia di materie prime. Nel mare magnum del cinema di animazione si parla di stop-motion quando abbiamo una sequenza di fotografie di oggetti (o magari pupazzi), spostati fotogramma per fotogramma.

“Cioè?”

Immaginate di voler animare una sedia. Prendete la vostra macchina fotografica, fissatela su un cavalletto, inquadrando ovviamente la sedia. Scattate una foto. Poi spostate un poco in avanti (o dove volete) la vostra seggiola e fate un'altra foto. Muovete la seggiola un altro po', riscattate. E così via, conducendo la seggiola dove volete voi, con santa pazienza. Dopo un'ora otterrete decine di immagini che, viste in rapida successione, diventeranno un'animazione di qualche secondo.

“Ma questa tecnica non si chiama Passo Uno?”

È un appellativo usato, ma a volte improprio. Il “passo” è il rapporto matematico tra il numero di fotogrammi (tradizionalmente 24 al secondo) e il numero di disegni. Cioè, quando a ogni fotogramma realizzo una posa diversa – che sia di un disegno, di un oggetto, di un pupazzo (reale o virtuale), o ancora una persona – allora si parla di passo uno: 1 posa = 1 fotogramma. Considerando che tradizionalmente un film gira a 24 fotogrammi al secondo, significa che per ottenere un secondo di animazione devo realizzare 24 pose.

“Quindi quanti disegni ha un cartone animato, uno di quelli che vediamo al cinema?”

Non so se qualcuno li abbia mai contati tutti. Ma si possono fare stime, per esempio su un film di un'ora e mezza: 90 minuti x 60 secondi

x 24 fotogrammi = circa 130.000 pose per ogni personaggio in scena.
Che è una mole gigantesca di lavoro.

“Ma allora quanto ci si mette per fare un film di animazione?”

Circa 4 anni, se si è in centinaia di persone.

“Quanto viene a costare un lungometraggio, tipo della Disney?”

Diciamo dai 60 ai 200 milioni di dollari, a seconda dei casi. Ecco perché Disney è venuto fuori da Hollywood; c'era bisogno di un'industria capace di supportare macchine produttive gigantesche e costose. In Europa, in genere, si producono film da 7-10 milioni di euro.

“Ma allora per una lunga serie televisiva, tipo *Dragonball*, quanti disegni ci vogliono?”

Questo è un punto importante. Non è vero che per fare un'animazione abbiamo bisogno di una posa ogni fotogramma. Anche solo con 12 pose al secondo (passo 2), dimezziamo abbastanza la mole di lavoro e continuiamo a ottenere un movimento fluido. Buona parte dei lungometraggi cinematografici (a disegni o in stop motion) è animata a passo 2. In realtà i nostri occhi sono di bocca buona: ci bastano 8 fotogrammi al secondo (passo 3) per percepire come movimento una sequenza di pose simili. Questo è lo standard di molte serie televisive. E la cosa fantastica è che il nostro occhio intercala sempre i disegni perfettamente.

“Interché?”

Intercalare. Si chiamano intercalazioni le pose intermedie, tra due pose chiave. Quando si disegna o si anima al computer, si realizzano prima le pose chiave, poi le intercalazioni e le intercalazioni delle intercalazioni, fino a ottenere il numero di pose al secondo desiderate. Insomma, si procede per sgrossamenti successivi. Quando invece si anima in stop-motion, si comincia dalla prima posa e “si tira di lungo” fin all'ultima, senza (o quasi) possibilità di cancellare e rifare.

“Quindi un'animazione con tante intercalazioni è più bella?”

È più fluida. Ma non è detto che sia migliore, così come una foto a colori non lo è per definizione rispetto a una in bianco e nero; ha solo più informazioni visive. Per esempio, se intercalo brutte pose chiave, otterrò soltanto una brutta animazione, fluida, ma pur sempre sbagliata.

“Tipo le *Winx*?”

Oh, ecco qualcuno che ha un po' di occhio. Le *Winx* sono concepite in Italia ma, come buona parte delle serie animate occidentali (e anche di molti oggetti di consumo), sono realizzate in Cina, dove c'è manodopera a basso costo, raramente qualificata. “Ma tanto è roba per bambini...”, dicono.

“Come si fa a capire quando un'animazione è bella?”

Non è facile rispondere in una frase. Intanto possiamo distinguere un'animazione tecnicamente ricca e virtuosa (da *Fantasia a Ratatouille*, da certi vecchi *Tom & Jerry* a *Princess Mononoke*) da un'animazione semplicemente appropriata, come quelle di *South Park*: “scattosa”, in linea con lo stile caustico della serie e giusta nel *timing*.

“Timing?”

Potremmo forse tradurlo con “tempismo”. Diciamo che il *timing* è giusto quando l'azione di un personaggio (ovvero le pose che la definiscono) arrivano al fotogramma giusto, né prima, né dopo. È un po' come quando si dice che un attore ha i tempi comici (che poi bisogna avere i tempi giusti anche quando si recitano scene drammatiche).

“Però non ho capito. Come riconosco che un tempo è giusto?”

Bella domanda. Direi che fa parte della nostra esperienza di esseri umani. Siamo in grado di riconoscere un attore umano quando recita bene oppure no, anche se tecnicamente non sappiamo il perché.

“Riconosciamo cosa?”

Probabilmente la verità di un'azione umana, ovvero il movimento corporeo generato dalla verità di un'emozione. Verità non vuol dire però realismo visivo: se pensiamo alla sofisticazione della CGI (*computer-generated imagery*), che consente anche la creazione di personaggi fo-

torealistici, ci immedesimiamo più facilmente in un pinguino digitale (*Happy Feet*) o in un giocattolo (*Toy Story*), che non in un personaggio umano; perché? C'è una teoria in merito, ma ci basti dire che siamo più severi con i nostri simili. Se fossimo pinguini noi, magari troveremmo stucchevoli e “finte” le animazioni del pinguino.

“Oggi l’animazione si fa tutta al computer?”

Il computer è uno strumento a supporto di molte tecniche e, nel caso della CGI, è una tecnica essa stessa. Ma l’animazione non la fa il computer. Le tecnologie digitali hanno alleggerito alcune fasi di lavoro, aumentato le potenzialità espressive dell’animazione (aggiungendo però altro lavoro!) e, soprattutto, hanno reso accessibile a ciascuno di noi questa disciplina. Poco importa cambiare tecnica o tecnologia, si tratta (quasi) sempre di tanto lavoro, di testa e di mano, da parte di tante persone.

“A vedere quello che passa in Tv, mi sembra che certe mani siano storte e certe teste vuote”

Ah, quindi non si riferisce solo alle serie animate! ;)

“Io ho proibito a mio figlio di vedere i cartoni con i mostri”

Quante puntate ha visto assieme a lui?

“Appena ho visto le esplosioni e tutte quelle cose brutte, gli ho spento la Tv e mi sono messa a leggergli una storia io”

Le fa onore aver dedicato tempo alla lettura. Ma è sicura che quel cartoon non valesse la pena di essere visto insieme?

“Sì. Cioè in effetti non lo so. Ma non era per bambini e di sicuro era un manga”.

Non tutto ciò che è animato è per bambini. E i bambini non hanno né la stessa età, né lo stesso retroterra culturale (tantomeno familiare). In Occidente tendiamo a considerare i bambini come “adulti in deficienza”. In Giappone come adulti in potenza, che vanno responsabilizzati il prima possibile. Nelle scuole nipponiche gli studenti vengono orga-

nizzati in gruppi per fare a turno le pulizie delle aule. Se accadesse da noi, parleremmo scandalizzati di sfruttamento del lavoro minorile, no? Ah, dimenticavo, per *manga* si intende il fumetto giapponese. Per le produzioni animate il termine corretto è *anime*.

“Quando ero piccola io, non mi piacevano i cartoni giapponesi, guardavo *Tom & Jerry*, *Braccio di Ferro*, oppure *Heidi*”.

Heidi è stato realizzato in Giappone nel 1974 da un regista che si chiama Isao Takahata. A proposito, quanti nomi di registi di animazione conoscete?

“Walt Disney”.

Che però era un produttore, non un regista.

“Matt Groening”

È l'ideatore dei Simpson, ma è un fumettista, non un regista.

“Boh, non mi viene in mente nessun altro”

“Chuck Jones”

Un grande. Se vi piace il genere Looney Tunes, guardatevi anche i corti di Tex Avery, il papà di Bugs Bunny. È stato un genio assoluto.

“Miyaki... Come si chiama quello della *Città Incantata*?”

Hayao Miyazaki. Che ha fatto film meravigliosi, come anche *Totoro* e *Princess Mononoke*. Fra qualche decennio penso verrà riconosciuto come il più grande autore nella storia del cinema, non solo di animazione. Non ha molto senso fare paragoni, ma potremmo dire che se Disney è Mozart, Miyazaki è Beethoven.

“Esiste un Bach dell'animazione?”

Parere personale, ma direi Osamu Dezaki.

“E chi è?”

È il regista di *Lady Oscar*, *Remi*, *Rocky Joe*, *Jenny la Tennista*, *Black Jack* e molte altre produzioni. Per composizione visiva, struttura e uso delle metafore non ha nulla da invidiare ad Eisenstein o Kubrick.

“Addirittura. E perché non ne abbiamo mai sentito parlare?”

Perché la cultura del cinema di animazione è ancora molto acerba in Italia. Persino in molti festival l'animazione viene ancora considerata un genere cinematografico (come il thriller e la commedia) e non una tecnica, capace di raccontare qualsiasi genere di storia. L'idea di animazione che abbiamo è ancora molto vicina alla linea di prodotti della Disney. Che sono spesso molto belli, ma è solo uno dei tanti modi di fare animazione. Ma qui torneremmo a parlare del “Piano Marshall”...

“Se con il digitale l'animazione è a portata di tutti, noi cosa possiamo fare?”

È qui che volevo arrivare. Tutti noi possiamo fare animazioni, con una spesa minima o nulla. Basta una macchina fotografica, un telefono o una webcam attaccata a un computer portatile. E magari un cavalletto. Il mio consiglio è di usare una webcam, o una macchina fotografica che sia comandabile da un computer: così non rischiamo di spostare il nostro dispositivo quando scattiamo una foto.

“Ma la webcam non ha una qualità video troppo bassa?”

Ormai non più. Ho girato un intero cortometraggio con una webcam del 2008 e abbiamo vinto decine di premi in tutto il mondo. La tecnologia è grandiosa, ma a volte è la povertà di mezzi che ti aiuta a trovare le idee migliori. E ci sono altri vantaggi: basta un pezzo di scotch per attaccare ovunque una webcam e potete lavorare anche da vicino con oggetti molto piccoli.

In ogni caso vi suggerisco di usare una webcam non proprio elementare, che vi consenta di regolare manualmente l'esposizione, la messa a fuoco e il bilanciamento del bianco. Un altro consiglio è di collegarla al computer tramite una prolunga USB amplificata, lunga 5 metri. Vi darà molta libertà di azione.

“Poi però ci vorrà una scenografia, cioè una storia...”

Una sceneggiatura, certo. La scenografia è l'ambientazione, un set, il teatro della nostra storia. Ma è un lusso di cui possiamo fare a meno.

“Se non ci possiamo costruire un set, cosa possiamo fare?”

Possiamo trovarne uno, basta guardarci attorno; tutto quello che ci circonda può trasformarsi in personaggi e ambientazioni.

Quando vado nelle scuole mi piace improvvisare storie con i bambini o i ragazzi proprio a partire da un bicchiere, un cestino della spazzatura, un birillo e così via. Trovate un po' di esempi sul mio sito www.studiomistral.com.

“E se sul momento di creare non ci viene in mente nulla?”

Si può sempre arrivare con del materiale. La plastilina ha una versatilità incredibile. Personalmente mi diverto di più a scoprire nuovi significati in oggetti già esistenti, come dei bottoni, oppure della pasta, dei fagioli. Un paio di esempi li trovate in figura 1 e 2.

“Quanto tempo ci vuole?”

In genere impiego un'oretta per l'animazione e una decina di minuti per montare le immagini e vedere il risultato, in genere di 10-15 secondi.

“Per montare le immagini, cosa usiamo?”

Qualsiasi software che consenta un montaggio video in cui sia possibile assegnare una durata in fotogrammi alle singole immagini (il passo, vi ricordate?)

Un software gratuito pensato per l'animazione è <http://monkeyjam.org>, però solo per pc. Ma se già siete disposti ad investire qualche decina di euro, i software a disposizione sono molti di più.

“E quando animiamo i nostri oggetti, come facciamo a sapere se li stiamo spostando troppo o troppo poco?”

L'animazione ha le sue regole. Il miglior manuale in commercio è questo di Richard Williams: www.theanimatorssurvivalkit.com. Esiste solo in inglese e francese, ma è facile e ricchissimo di disegni.

Forse la prima cosa da fare è rompere il ghiaccio e provare.

“Due dritte operative tanto per?”

Tenete sempre a mente tre cose: la prima è che abbiamo il nostro corpo sempre a disposizione. Recitiamo noi in prima persona la scena che vogliamo animare, osserviamoci attentamente e copiamoci. La seconda è che tanto più ampio è uno spostamento o un cambiamento di un oggetto tra una posa e la successiva, tanto più veloce risulterà il movimento: ad esempio, se vogliamo far frenare la sedia di prima, la sposteremo a ogni scatto sempre di meno, fino a che non la muoveremo più. È abbastanza intuitivo. La terza è la regola del bacio: K.I.S.S. Ovvero *Keep It Simple, Stupid!* Cioè, Fai Le Cose Semplici, Stupido! ;)

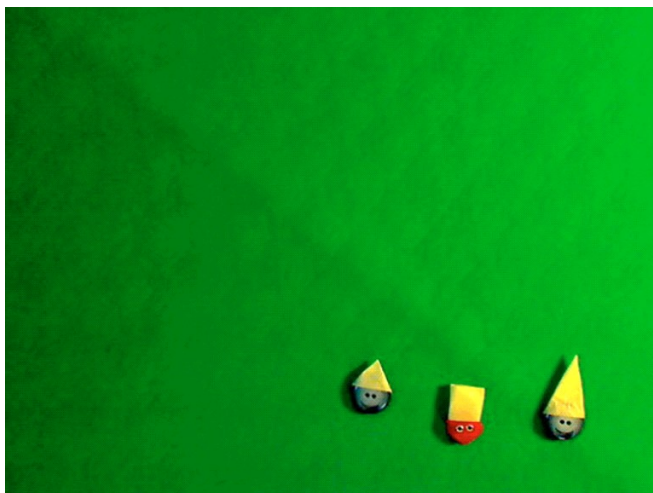


Fig. 1 – Bottoni

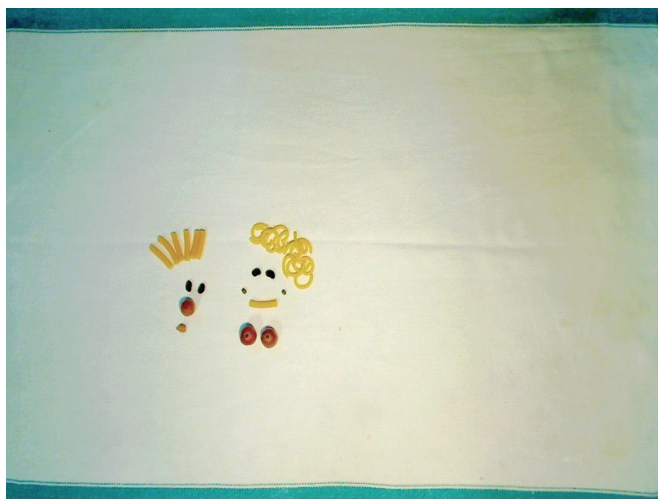


Fig. 1 – Pasta

“Tutto questo mi sembra sfizioso, ma non è dispersivo come modo per veicolare contenuti?”

Per certi versi lo è. Ma ci sono altri vantaggi. L’esperienza creativa ha intrinsecamente una forza pedagogica. Il più grande valore educativo dell’animazione forse sta proprio nell’allenarci a vedere ogni oggetto in modo diverso. Ci insegna ad andare oltre l’apparenza, oltre le consuetudini. Insomma, ci allena al possibile, ci invita a cambiare il mondo divertendoci. Forse qualcuno dovrebbe cominciare a parlare di filosofia dell’animazione.

“Filosofia?”

Perché no? L’animazione non è solo arte, ma è anche letteratura, fenomeno sociale, luogo pedagogico e forse anche un modo di pensare e di vivere. Di recente ho letto il libro *Filosofia della moda*, di Lars Svendsen. Magari la moda non ha molto da dire oltre a “guardami”, ma proprio perché la moda ha una presenza e una forza così rilevante nella nostra società, come educatori – e direi come cittadini – dobbiamo esserne consapevoli. Insomma, forse è il momento di riflettere un po’ più approfonditamente sul ruolo che il cinema di animazione, nelle

sue varie forme odierne, ha nella nostra società. Per questo parlavo di filosofia.

“Io comunque non insegno filosofia, ma scienze”

Le posso assicurare che se un contenuto scientifico trova una sua rappresentazione animata, verrà sicuramente meglio ricordato. Però il rischio di sprecare troppo tempo è concreto. Un'alternativa sempre valida è quella di usare film o serie già esistenti per affrontare certe tematiche. In questo senso un prodotto animato non è per forza meglio di un film di fiction; tutto sta nel vedere se sia un buon film.

“Cos'è che fa di un film un buon film?”

Oh mamma, mi fate morire, voi! Allora, per una risposta tecnica, ci vorrebbero libri interi. Ma provo a darvi qualche consiglio pratico:

- 1) Guardate interamente il vostro cartoon o film che sia. Giudicatelo a visione conclusa. Anzi, il giorno dopo.
- 2) Chiedetevi: “mentre lo guardavo, volevo sapere come andava a finire?” Se la risposta è sì (ma rispondete con sincerità), probabilmente il film è ben confezionato, nella forma.
- 3) Fate passare giorni, settimane o mesi. Cosa vi ricordate del film? La vostra memoria vi suggerirà se si tratta di un'esperienza importante, che valga la pena di essere condivisa, magari con ragazzi o bambini.

“Come faccio a capire se un cartoon è adatto ai bambini? Magari piace a me solo perché sono un adulto”

Non ci sono ricette universali, perché i bambini non sono tutti uguali e nemmeno gli adulti. Chiaramente eviteremo di proporre un anime fanta-porno-tentacolare a un bambino, e altrettanto ovviamente i gusti cambiano con l'età. Tuttavia, forse un metodo empirico per capire se un certo film è adatto ai bambini è chiedersi se, a nostro gusto personale, vorremmo guardarlo. Se sì, allora potrebbe piacere anche a loro.

Trovo infatti che molti adulti, anche esperti di cinema, siano troppo indulgenti nel valutare un film per bambini. Il “ma tanto è per bambini” è una delle scuse più pericolose (ancorché inconsapevoli) che io senta in giro.

“Pericolose?”

E odiose. È come andare al mare in Sardegna e mandare nostro figlio a sguazzare nel porto di Genova. Oppure mangiare biologico e nutrire nostro figlio con merendine da discount. Tanto sono per bambini! Se cresci a merendine, non solo ti intossichi, ma ti fai anche un’idea sbagliata di ciò che val la pena mangiare. Sono sempre più convinto che guardare un cartoon sia un’esperienza umana e culturale: come conoscere un cibo, una persona, un luogo. Un bambino magari lo apprezzerà per motivi diversi dall’adulto, ma si merita comunque di vivere un’esperienza più ricca possibile: stimolante, interessante, divertente. Non pericolosa, certo, ma non per forza rassicurante.

“Perché non va bene rassicurante?”

Quando siamo molto piccoli (diciamo fino all’età prescolare) abbiamo bisogno di rassicurazioni e certezze, di sapere che il bene vince contro il male. Poi quando cresciamo è importante anche imparare a riconoscere le sfumature e la complessità del mondo, per poterlo affrontare al meglio. Quindi un film che ponga delle domande, che ci provochi in senso positivo, fa un buon servizio pedagogico. Purtroppo quest’ultimo tipo di prodotti, soprattutto in televisione, fa molta paura.

“Fa paura ai bambini?”

Certo che no. Terrorizza i genitori (sempre più apprensivi) e le emittenti televisive. Se qualcuno grida (alla stampa assetata di scoop) “questo cartoon fa male ai bambini”, le emittenti perdono *share* ed introiti pubblicitari. Per questo esercitano una censura pazzesca al momento della creazione dei contenuti.

“Ma dai! Censurano?”

Se comincio a parlarne, non finisco più. Ma come sceneggiatore posso dirvi che ne ho viste e sentite di ogni colore. A proposito di colori, fate caso a cosa passa in Tv: raramente troverete colori cupi, quasi mai tratti neri, per lo più robe coloratissime (è un po' come la "luce che smarmella" in *Boris* ;)

“Io sapevo che Mediaset aveva censurato *È quasi magia Johnny*, lo guardavo da bambina”

Altroché. Vi faccio un esempio: il protagonista Kyosuke (da noi Johnny), 15 anni, esce per la prima volta con la ragazza che gli piace. Al bar prende un cocktail, diventa alticcio, cerca di darle un bacio e invece si prende una sberla. Poi si pente e capisce quanto sia stato stupido a ubriacarsi. La scena, fin troppo didascalica nel indicarci la negatività dell'alcool, è stata “disintegrata” nella versione italiana, dove Johnny si ubriaca di... succo di frutta! E tutto perde di senso.

“Mi sembra una bella occasione persa”.

Lo è. Ma la Rai ha fatto anche di peggio: in *SuperGals* la protagonista Ran vuole difendere la sua amica Miyu, minacciata con un coltello da un ragazzo poco di buono. In originale Ran si interpone ai due, cercando invano di dissuadere il ragazzo. Quando questi attacca con il coltello, Ran è abile a disarmarlo e a stenderlo con un cazzotto. Il ragazzo quindi capisce di aver sbagliato.

Ebbene, la Rai ha tagliato le inquadrature dove si vedeva il coltello. Risultato? Ran sferra in maniera ingiustificata un cazzotto al ragazzo, facendo per giunta la figura dell'eroina. Insomma, pure la nostra Tv pubblica ha veicolato contenuti diseducativi, purché una serie apparisse innocua.

“Però penso che non ci sia sempre bisogno di raccontare la violenza”

Vero. Ma anche altre cose spaventano. *The Secret of Kells* è un film animato visivamente molto bello, sul libro di Kells, un manoscritto miniato dei Vangeli realizzato da monaci irlandesi del IX secolo. Ci credete che in tutto il film non si dice mai che si tratta del Vangelo?

Così il fantomatico “segreto” del libro si riduce alla bellezza delle miniature. Geniale, no?

“D’altra parte abbiamo tolto le radici cristiane dalla costituzione europea...”

Esatto. Non penso sia una questione di *politically correct*. Vedo invece tanta voglia di non disturbare nessuno.

Un altro elemento che fa paura è la povertà: in un progetto che mi hanno chiesto di scrivere, avevo ideato una ragazzina dalle origini molto povere che, idealmente, proveniva da una favela. Non avevo intenzione di raccontare la sofferenza, ma la povertà mi serviva per costruire il carattere geniale della ragazzina. Ebbene, mi hanno imposto di togliere prima la favela, poi il molto povera e alla fine anche il povera, che è diventato “modesta”.

“Ma così non si rischia di impoverire un prodotto?”

Certamente. Ma molti pensano che la ricchezza di una serie possa essere controproducente in termini economici. Qualche anno fa, una responsabile di una Tv pubblica mi ha detto: “il suo bellissimo progetto non va bene perché bisognerebbe mettersi lì a vederlo. I bambini alla mattina guardano la Tv mentre fanno colazione, noi abbiamo bisogno di roba colorata che gira. Devi capire che siamo una TV commerciale”. Insomma, coi nostri soldi, pare che producano salvaschermi!

“Beh, almeno è roba innocua, non c’è gente che si picchia”

Passare le ore, mesi, anni a vedere roba colorata che gira non mi sembra così innocuo: è come dare importanza a ciò che è vuoto. Mi sembra invece che sia proprio grazie agli ostacoli che impariamo a saltare e a balzarci sopra. Inoltre non è detto che rappresentare la violenza sia in sé un atto violento. Molto spesso si rappresenta la guerra per veicolare la pace. Per questo è importante guardare fino alla fine i cartoon che ci sembrano violenti. Solo allora li valuteremo come esperienza nel suo complesso.

“Ho la sensazione che ci sia da scoprire molto di più di quello che passa in convento”

Assolutamente. È lì che vorrei che andaste. Un altro consiglio è quello di esplorare il cortometraggio d'autore, che è un mondo a parte, ma altrettanto interessante. Inoltre da una decina d'anni si trovano vari saggi in materia di animazione e anche un po' di festival. Può essere un altro punto di partenza per documentarsi un po'.

“Io sto cominciando a lavorare come media educator. Volendo approfondire il discorso sul cinema di animazione, in che direzioni potrei quindi muovermi?”

Il bello del cinema di animazione è che è un'arte complessa, un territorio per certi versi sconfinato, ma non per questo inaccessibile. L'intervento di un media educator a mio avviso può andare in diverse direzioni:

1. Utilizzare filmati già esistenti per veicolare contenuti e stimolare riflessioni.
2. Decifrare e analizzare la forma e il contenuto dei prodotti, per aiutare gli studenti a capire, apprezzare e alla fine scegliere.
3. Analizzare il cinema di animazione come prodotto commerciale e culturale, ovvero sociale. Per aiutare a capirsi.
4. Realizzare animazioni. Anche se non si è registi di consumata esperienza, si tratta di un'esperienza pratica che – come vi dicevo – ha un valore educativo intrinseco.

“Io ho sempre fatto cineforum, ma col cinema vero... cioè dal vero. Però se penso ai cartoni che si sorbisce mio nipote, tipo *L'Era glaciale*, ne farei anche a meno. Cioè, sarà anche divertente, però mi sembra che non meriti dedicarci un cineforum...”

Grazie per l'obiezione, è un condensato di questioni importanti. Cerco di districarle. Molti film di animazione commerciali mi sembra siano

un po' come le caramelle: colorate, immediatamente piacevoli, sfiziose, apparentemente diverse (in realtà contengono sempre i soliti quattro ingredienti), usa e getta, genericamente innocue, fanno contenti i bambini e i genitori con loro. Niente di personale contro le caramelle (alcune sono delle vere chicche!), purché non le confondiamo con un pasto vero. D'altra parte, difficilmente dietro questi film c'è uno Chef, un Autore, che abbia davvero qualcosa da dire. O, se anche c'è, è spesso circondato da una pletora di produttori che impongono le loro ricette per il successo.

“Ho sentito dire che sono imposizioni tipicamente hollywoodiane”.

Lo sono. Più un film costa, più chi investe ha paura a prendere decisioni rischiose. Si dice che la qualità di una sceneggiatura sia inversamente proporzionale al budget del film. È proprio questo appiattimento su formule consolidate che mi sembra aver ridotto l'animazione commerciale a genere cinematografico.

Però questi meccanismi esistono anche in Europa: Michel Ocelot alla fine degli anni Novanta, dovette fare carte false per realizzare *Kirikù* come voleva lui. Pensate che il suo produttore tentò in tutti i modi di “normalizzare” il film, a partire dalla vestizione dei seni nudi delle donne africane. Ovviamente Ocelot ha raccontato il film con garbo e grande autenticità, nessun genitore si è lamentato dei seni nudi e il film è stato un successo internazionale, che ha lanciato il cinema d'animazione in Francia. Purtroppo, per un Ocelot che ce la fa, tanti soccombono.

“Ah, ecco perché questi film per bambini mi sembrano tutti uguali”.

Condivido l'impressione, però non darei tutto per scontato. Il nostro compito di educatori è anche scovare le eccezioni. In ogni caso non stigmatizzerei *L'Era glaciale*, che invece può essere un nostro alleato. Intanto perché far ridere è un'arte molto difficile (è più facile far piangere), poi perché tecnicamente è un film di alto livello. Tanti studi di produzione tentano la stessa strada, magari scimmiettano questi film e, se anche riescono nell'impresa di completare la loro opera, lo fanno con risultati ben peggiori. Fare animazione bene è come uno sport

estremo: se non si hanno mezzi e capacità, è facilissimo farsi male. Chiusa parentesi.

Al di là della perizia tecnica (che per la dignità di un film direi sia condizione necessaria, ma non sufficiente), un film come *L'Era glaciale* può esserci utile in almeno tre modi:

1. Essendo un film molto popolare, ci può servire per invogliare all'analisi filmica ragazzi che storcerebbero il naso di fronte alla *Corazzata Potëmkin* di turno ;)
2. Il mio professore di filmologia diceva: “quando andate al cinema, godetevi il film. Se invece il film è brutto, studiatelo; avrete comunque speso bene i soldi del biglietto”. Insomma, è sempre utile cercare di capire perché un film è brutto (o bello).
3. Ci possono essere comunque elementi interessanti. Che sappia io, *L'Era Glaciale* è l'unico film della storia del cinema che è rappresentato, anche sulla locandina, non dai protagonisti, ma da una comparsa (ovvero lo scoiattolo Scratch). Qualcuno di voi indovina il perché?

“Perché è il personaggio che fa più ridere”

Vero. Astutamente, quando i produttori se ne sono accorti, hanno puntato tutto sullo scoiattolino, sia nel trailer¹ che nella locandina, anche se nel film è una comparsa irrilevante ai fini della storia. Ma perché fa più ridere? Perché questa comparsa ha scavalcato i protagonisti? Ecco un punto sul quale mi fa piacere parlare coi ragazzi.

“... mmmh. E qui i ragazzi cosa rispondono?”

“Oh prof, lo scoiattolino fa sbragare perché è troppo sfigato, dai!”; risposta un po' tautologica, ma che ci porta dritti ad analizzare uno dei

¹ www.pocketmovies.net/download/ice-age-1.

meccanismi della risata. Facciamo un piccolo passo indietro: una storia ci appassiona quando c'è un conflitto, quando un personaggio ha un problema da risolvere. Soprattutto quando il guaio è immeritato, tifiamo per il nostro personaggio (insomma, ci schieriamo con le vittime). Ancora di più ci sta a cuore se il suo problema è un bisogno primario, cioè legato alla sopravvivenza. Nel nostro caso Scratch cerca di conquistare una ghianda perché ha (o avrà) fame.

“Ma un personaggio che ha fame non fa ridere in sé”

Giusto, è una situazione problematica, drammatica. Un personaggio che ha fame e rischia pure di morire dal gelo (come la *Piccola Fiammiferia*) è tragico. Al limite della sopportabilità è vedere questo personaggio venire investito o schiacciato. Ma se addirittura è perseguitato dal ghiaccio (come appunto accade allo scoiattolino) la tragicità è talmente insopportabile che per reazione ridiamo.

“Quindi la chiave sta nel far ridere?”

Molti produttori la pensano così e vogliono prodotti che facciano ridere a tutti i costi, sempre e comunque. A mio avviso il punto è invece che Scratch rappresenta, più di qualsiasi altro personaggio, la verità de *L'Era Glaciale*, ovvero il problema della sopravvivenza. Ecco perché è diventato il simbolo di un film che si chiama *L'Era Glaciale*.

Se ci pensate, molti protagonisti di commedie o anche barzellette non si divertono per niente, ma fanno divertire noi.

“Sarebbe molto bello analizzare con i ragazzi la comicità nell'animazione, ma non saprei da che parte cominciare”

Un pilastro della saggistica sulla comicità è *Il Riso*, di Henri Bergson. Davvero illuminante. Ma che sappia io, uno studio “tecnico” sulla comicità nel cinema di animazione non è ancora stato pubblicato. Qualcuno di voi vorrebbe cimentarsi?

“Ma quante cose dobbiamo studiare per analizzare un cartoon?”

Di studiare non si finisce mai. Ed è ampia la rosa di competenze chiamate in gioco.

Dal momento che il cinema di animazione ha spesso una funzione narrativa, consiglieri qualche manuale di sceneggiatura. Uno abbastanza buono è il manuale di Luca Aimeri. Un altro libro interessante è *Directing the Story*, di Francis Glebas, che ha a che fare con lo storyboard. Qui siamo già sul terreno del linguaggio cinematografico. Se non l'avete mai studiato, vi consiglieri la lettura di qualche manuale di analisi del film. C'è quello di Rondolino e Tomasi, ma anche altri. Se trovate una libreria specializzata potete sfogliare e farvi ispirare. Per chi sa l'inglese, raccomando i manuali della Focal Press.

Altre strade importanti sono la fotografia e la storia dell'arte. Per l'animazione abbiamo già parlato del manuale di Williams. Poi non sarebbe male qualche competenza pedagogica, che probabilmente avete già. Per un'introduzione al cinema di animazione commerciale *Le Anime disegnatte*, di Luca Raffaelli, è un bel riferimento per la saggistica italiana. Sulle qualità di un'opera, più o meno letteraria, trovo sempre attualissimo le *Lezioni Americane* di Italo Calvino.

Quello che posso dirvi è di cominciare ad esplorare e farvi guidare dalla vostra passione e dalle vostre necessità.

“Prima parlavi di eccezioni nel panorama commerciale. Come facciamo a scovarle?”

È come chiedere come si fa a diventare bibliotecari... Chiaro che non si diventa esperti dall'oggi al domani. Però ci si può orientare intanto con i libri: quelli di taglio storiografico da un lato e i manuali “tecnici” per gli addetti ai lavori dall'altro. Poi ci sono i festival specializzati: in Italia qualche è evento c'è, come il Future Film Festival a Bologna, ma vi consiglio di regalarvi una settimana di vacanza a inizio giugno al festival di animazione di Annecy, in Alta Savoia.

Insomma, dalle letture e dai festival potete individuare un po' di produzioni di riferimento di ieri e di oggi.

“E per chi non può andare ai festival?”

C'è sempre internet; è il luogo ideale per esempio per acquistare compilation di cortometraggi, film o serie mai pubblicati in Italia e ovviamente per scaricare o visionare filmati (legalmente). Un'altra strada è

quella di andare sui siti dei festival di settore, individuare i premiati delle varie edizioni e cercare di reperirli.

“Ok troviamo i film. Poi organizziamo proiezioni con biglietti e popcorn? Allora facciamo i proiezionisti”

Beh, dipende cosa intendiamo per proiezionista. Quando mi capita di mostrare a bambini di sei anni corti d'autore, ottengo risposte molto positive. Penso che per un bambino di quella età vedere, magari con le dovute introduzioni, l'*Affondamento del Lusitania* di Mac Kay, *Father & Daughter* di Dudok de Wit o *Muto* di Blu siano esperienze importanti, che restano nel cuore e aprono la mente. Si ritorna al concetto di cinema di animazione come esperienza. Ecco, un compito che abbiamo come media educator penso sia individuare e soddisfare i bisogni dei nostri interlocutori. Da non confondere i bisogni con i desideri, perché a quelli ci pensa già il mercato. In fondo noi siamo anche quello che proponiamo. Dietro una offerta (che è sempre culturale) non può non esserci qualcuno, nel bene e nel male.

“A me ha sorpreso molto il discorso sulle censure. Forse un media educator dovrebbe occuparsi di questione sociologiche come queste...”

E chi altri dovrebbe farlo? Certo saper leggere e interpretare l'attualità non è per niente facile, nemmeno se si parla di cinema di animazione. Qui si tratta di spaziare anche in quello che è in generale l'offerta per ragazzi e si entra più nel terreno pedagogico. Per esempio, per chi volesse approfondire l'offerta culturale per le ragazzine trovo molto stimolante *Ancora dalla parte delle bambine*, di Loredana Lipperini. Ci sono anche varie ricerche sul pubblico dei cartoon. Io stesso scrissi nel 2002 *Vite Animate*, i manga e gli anime come esperienza di vita. Dopo questo libro la casa editrice è fallita! Comunque troverete il testo sempre sul mio sito www.studiomistral.com, dove conto di mettere anche alcuni articoli sulle censure. A tal proposito non mi vengono in mente saggi specifici reperibili sul mercato. Una casa editrice che pubblica saggi in materia di animazione e fumetti è Tunuè.

“Ogni tanto mi sento perduto in questo bombardamento di informazioni. Come si fa a star dietro a tutto?”

Bella domanda. Da un lato, possedere una solida conoscenza in tanti settori ti consente di individuare le connessioni culturali e sociali tra gli eventi. In questo senso un vero maestro è il professor Faeti, esperto di letteratura per ragazzi, ma appunto non solo quella; dall'altro, star dietro a tutto quello che il mercato propone, a un certo punto, diventa una battaglia persa e comunque inutile. Lo dico per esperienza personale. Trovo invece molto più sensato unire a solide basi conoscitive un percorso personale di maturazione culturale, estetica, civile, umanistica e così via. Alla fine ricordiamoci che siamo persone e che a persone ci rivogliamo. La nostra erudizione non potrà mai sostituire la nostra qualità umana e pedagogica.

“Altri consigli?”

Beh, divertitevi. La vostra passione sarà anche quella dei vostri ragazzi.

Bibliografia

- Bergson H., *Il Riso: saggio sul significato del comico*, Milano, Bur, 2008.
- Glebas F., *Directing the story*, Burlington, Focal Press, 2009.
- Pellitteri M., *Mazinga Nostalgia*, Roma, Coniglio Editore, 2008.
- Raffaelli L., *Le Anime Disegnate*, Roma, Minimum Fax, 2005.
- Rondolino G. e Tomasi D., *Manuale del Film*, Torino, Utet, 2011.
- Williams R., *The Animator's Survival Kit*, London, Faber & Faber, 2001.

