Cartoon e Animatronik

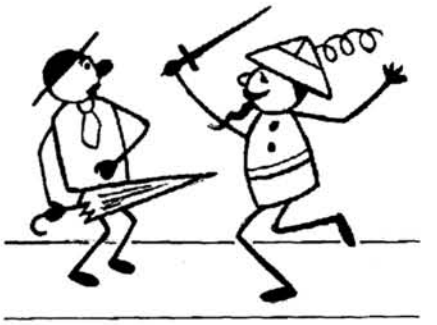
di GIBBA

Vogliamo qui tracciare un parallelo tra le due fondamentali tecniche di realizzazione del film a cartone animato. Quotidianamente si vedono, tanto sugli schermi cinematografici quanto sui monitor televisivi, programmi attuati con immagini costruite con il sistema genericamente detto "cinema di animazione". Tuttavia esiste una sostanziale differenza tra disegno animato tradizionale, detto propriamente cartoon, e film animato, detto con recente neologismo animatronik. Sembrerà cosa vieta, ma vale la pena ancora di rammentare, prima di parlare del divario che intercorre tra le due tecniche, i nomi dei pionieri del genere cartoon, risalendo ai primi del '900, per accennare ai Cohl, agli Hurd, ai Terry, ai Fleischer, agli Iwerks... a tutti coloro i quali apportarono soluzioni positive e modifiche in campo disegnativo (animation), scenografico (background) e di ripresa (camera verticale e multiplane), diventate fondamentali nella pratica esecutiva del disegnare in animazione.

Il cartooning si basa, com'è noto, sull'adozione di una serie di disegni (in media 12 per secondo di proiezione) disegni di trasferire su altrettanti fogli di materiale plastico trasparente per essere colorati e sovrapposti alle rispettive scenografie, posti sul piano della camera verticale e fotografati al ritmo medio di 2 fotogrammi alla volta. Un lungometraggio della durata di 80 minuti oltrepassa i due anni di lavorazione.

Con il sistema animatronik il tempo di lavorazione dei disegni si riduce circa di 2 terzi, ma di converso (pur abbreviando il tempo di lavorazione dei disegni) si dilatano i tempi (e i prezzi) per l'intervento della compiuterizzazione delle immagini. Infatti, prima che un singolo frame (un 24° / 25° di secondo), possa dal computer essere trasferito su pellicola, dovranno partire centinaia di migliaia di informazioni a seconda della complessità dell'immagine: bit, pixel e byte, che informaticamente dal mezzo elettronico dovranno trasferirsi al supporto cinematografico, vale a dire al fotogramma.

Partendo dunque dalla fase disegnativa (animation), eseguita d'obbligo manualmente su carta o su tavola magnetica, il sistema di compiuterizzazione comincia a memorizzare tutte le animazioni, perfezionandole (se del caso), ingrandendo, impicciolendo, raddoppiando, eccetera; e nella fase immediatamente successiva, colorando. Eseguita l'operazione, tutto viene posto in memoria per passare alla fase successiva, che è quella del background, vale a dire la fase in cui sotto il movimento dei disegni verranno poste le relative scenografie; tutto ciò viene attuato dalle Workstation addette al-



la scannerizzazione di tutti i materiali visivi. Tali stazioni provvederanno a memorizzare su supporto i dati forniti dai vari operatori del sistema e dopo opportune elaborazioni, li riverseranno sui supporti rigidi finali.

Queste le lunghe fasi del cosiddetto rendering, che serve a convogliare tutti i materiali elaborati su Betacam e di lì, con altre apparecchiature hardware, su pellicola.

Va ribadito che per un solo fotogramma è necessario un numero spropositato di pixel, e che le macchine (Avid, Toons, Animo, ecc.) debbono stare in funzione mesi per trasferire tutto il materiale elaborato su pellicola.

I risultati di questi sistemi hanno indubbiamente dell'incredibile, soprattutto là dove danno corpo e vita ad immagini ultrafantastiche; ma al di là della convenienza di lavoro e di tempo (tutta da dimostrare) ci lasciano freddi e indifferenti. Si sente, oltre la magia visiva, oltre l'étonnement, il vuoto, il freddo vuoto matematico.

A conclusione, pur rimanendo ammirati dall'incredibile capacità e versatilità dei nuovi sistemi di animazione elettronica, non possiamo che auspicare il ritorno, almeno per i film con intendimenti artistici, all'animazione classica, dove, ignorati i sofisticati perfezionismi tecnici, si vede, ma soprattutto si percepisce, la credibile creativa presenza dell'umano sentire.

