



## ...cartronic o ...animatronic?

di Francesco Guido

Per farci rimpiangere il periodo dell'omologazione ai vari UFO ROBOT, ai MAZINGA, ci viene proposto il disegno animato tutto elettronico! Non se ne sentiva la mancanza francamente. L'unica lacuna, semmai è quella di un nome: i nastri magnetici hanno sostituito in larghissima parte il supporto pellicolare per cui, d'ora in poi, non si potrà più parlare di film e quindi un prodotto di tale natura dovrà essere correttamente individuato con una nuova parola. Esiste già? Se no, suggeriremmo noi ANIMATRONIC o, perché no? ... CARTRONIC.

Alla prima di uno di questi programmi il pubblico adulto è uscito dal cinema rimpiangendo i soldi del biglietto, con il male di testa e il bruciore agli occhi; i ragazzi annoiati e sbadiglianti, infastiditi dai più piccoli che avrebbero voluto lasciare il locale alla fine del primo tempo. Nel suo libro *Crisi della modernità*, Jean Clair parla di un pubblico supino ai dettami dei critici, un pubblico disposto alle imposizioni dei censori per non passare da ignorante e da sprovveduto.

Con soddisfazione constatiamo che questa volta non è andata così facilmente.

"Basta con le lacrimevoli storie del cerbiatto che ha perduto la madre! Basta con le mielate storie delle Biancaneve e delle Cenerentola!", è così che si è cominciato a dare campo ai robot-cartoni giapponesi il cui solo pregio (per l'industria dell'animazione) era quello di essere costruiti con poco denaro e relativa facilità di lavorazione. Mentre gli Americani conti-

nuavano a praticare la *full animation* eseguendo il *passo* mediante 18 disegni, per lo stesso movimento i Giapponesi avevano ridotto il numero delle fasi disegnate a 4 soltanto.

Le TV mondiali furono travolte da una vera e propria congerie di filmati a buonissimo mercato. Negli U.S.A. si cercò di correre subito ai ripari omologando le produzioni sulla via dell'economicità, e sfornando serie dopo, serie lavorate addirittura in Giapponese!

Dopo il periodo di *boom* e conseguente saturazione dei mercati, inizia il calo di interesse del pubblico. Si deve necessariamente pensare a qualcosa di nuovo. Ecco il provvidenziale intervento dell'ormai onnipotente mezzo elettronico.

Si comincia con prendere un modello tridimensionale: un pupazzo realizzato in gesso, in plastica o come si ritiene più opportuno e lo si



*scannerizza* analizzandolo in tutte le sue possibili sfaccettature. Una volta memorizzati tutti i dati matematici derivanti dalla lettura elettronica di ogni componente figurativa, tali dati, elaborati dal computer, riproporranno sui monitor, a giudizio dell'operatore, il modello in ogni sua posizione e dimensione. E il modello così *catturato* nella memoria della macchina potrà essere clonato in mille altri esemplari, a colori eventualmente diversi e a differenti dimensioni. I dati immagazzinati potranno venire riproposti all'infinito, richiamati sui monitor a piacimento e secondo necessità.

Ma attenzione: descritta così in maniera semplicistica la lavorazione di un cartone elettronico parrebbe cosa facile. Nulla di più falso. Tale lavorazione, oltre una specifica e approfondita conoscenza del mezzo elettronico, richiede un dispendio non indifferente di tempo e conseguentemente di mezzi economici, talché, alla luce dei risultati ottenuti sin qui, ci si deve domandare se valeva la pena impegnarsi tanto per ottenere esiti così ... scadenti dal punto di vista della narrazione e del contenuto.

S'è discusso parecchio di queste nuove tecniche di produzione: esse consentono una meno faticosa elaborazione manuale (vale a dire disegnativa; e in effetti occorre minor personale e minori materiali impiegati), ma tutto ciò, che come lavoro puramente manuale non pesa più sulle produzioni, non è compensato dall'estrema complessità del lavoro richiesto in sede elettronica, che ha costi elevatissimi si parla di centinaia di miliardi di lire per realizzare un'ottantina di minuti di spettacolo animato.

Poco si dice in tema di animazione dei problemi dell'estetica e della funzione etica che dovrebbe sensibilizzare la produzione del "car-



toon", problemi che investono non solo le produzioni, ma quanti operano nel settore a cominciare dai soggettisti, gli storyboardisti e gli animatori.

Non si possono - secondo noi - sciorinare al pubblico realizzazioni multimiliardarie a contenuto zero, disegnate alla meglio e interpretate a tutto tondo dal mezzo elettronico solo con l'intento scoperto or-

mai d'*épater le bourgeois* e portare a casa pozzi di quattrini con la benedizione dei critici assoldati dagli uffici pubblicitari delle case produttrici.

Come s'è visto, il pubblico sta aprendo gli occhi: pare non abbia più la pazienza di sostenere spettacoli farciti soltanto di movimenti assurdi, effetti musicali al limite della sopportabilità uditiva, trucu-

lenze, mostri e situazioni da incubo. Non si faccia leva sui buoni sentimenti, non si rappresentino situazioni sdolcinate, si uccidano pure i cerbiatti orfani, si facciano precipitare i Peter Pan, ma si costruiscano, anche con l'aiuto del costosissimo computer, storie comprensibili godibili e, soprattutto, accettabili sul piano di una corretta narrazione filmica.

### Gibi e Doppiew

In questo momento di rilancio del settore del cartone animato italiano il lavoro nato da Graphismie Azur e RAI il cartone Gibi e Doppiew realizzato interamente in Italia da un ristretto gruppo di aziende anch'esse italiane, coordinate da Graphismie, e a tutt'oggi l'unico cartone RAI in scala seriale. L'intera produzione è composta da 50 episodi trasmessi da RAI 2 dal 24 dicembre al 6 gennaio alle 8.30 all'interno di GaeCart.

Direttore artistico e regista del cartone è Lorenzana Middione, illustratrice e scenografa che ha trasferito nel campo dell'animazione la sua esperienza artistica dando un tocco personale all'interpretazione dei due piccoli clown, nati dal soggetto di Walter Kostner.

La colonna sonora ha un ruolo portante in questo cartone animato: i 50 brani originali segnano il tempo di un'animazione voluta rigorosamente a tempo di musica. Il maestro Pinuccio Pirazzoli ha saputo interpretare secondo per secondo il progetto della regista sottolineando ogni azione ed emozione quando ancora era pura immaginazione.

Le voci dei personaggi sono state dirette a monte delle lavorazioni, fornendo così la traccia per la realizzazione di un lip-sync disegnato sulla recitazione. Altrettanta cura è stata data agli effetti sonori che completano la sofisticata sonorizzazione degli episodi, ottenuti utilizzando dei vari strumenti musicali piuttosto che dei rumori. Gli effetti aggiunti sono quasi esclusivamente i suoni della natura, di animali, dell'acqua e della pioggia.

La delicata ambientazione, cornice delle avventure di Gibi e Doppiew è stata ottenuta attraverso background realizzati tutti ad acquarello da un'equipe di scenografi della Graphismie, la società di illustrazione, grafica, comunicazione e produzione di cartoni animati fondata da Lorenzana Middione e Luisa La Mura.

Grande cura è stata data alle animazioni, realizzate con tecnica tradizionale con una media di disegni altissima per un prodotto seriale a passo due, che sfiora i 900 disegni al minuto. Lo studio dei personaggi e della loro recitazione è stato affidato a un team di animatori che hanno saputo dare vita ad una serie di piccoli movimenti, sfumature e delicate gestualità proprie dei due clown, volutamente e quasi sempre compassati, ma esagerati eppure simpatici nella loro espressività.

Anche la coloritura digitale degli elementi in animazione è stata studiata per essere la meno artificiale possibile, cercando di eliminare l'effetto classico della coloritura digitale seriale: l'esigenza di una coloritura morbida è data anche dall'assenza di ombre proprie sui personaggi, scelta artistica dettata dalla volontà di non dare eccessiva tridimensionalità ai due clown che spesso tornano ad interagire con la vignetta di cui sono nati.

La coloritura è stata realizzata con un software dedicato che utilizza in modalità random delle textures di riempimento che ben si amalgamano ai fondali scenografici, dando l'impressione di una morbida coloritura ad acquarello.

Il compositing e le riprese sono state realizzate in digitale con un software di matrice francese che gira in ambiente Silicon. La post-produzione, montaggio digitale ad alta risoluzione e lavorazioni audio anch'esse in digitale a 48 Mhz, completano la qualità del prodotto in termini di brillantezza e resa sonora e cromatica.

Tutti questi particolari tecnici e artistici sono stati determinati da una direzione esigente ed attenta ad ogni particolare che ha fatto di Gibi e Doppiew un prodotto peculiare per contenuto e qualità artistica nel panorama dell'animazione italiana.