A come Animazione

MARIO VERGER

Si parla tanto di cambiamenti che stanno avvenendo velocemente nel mondo, di una mancanza di valori alla cui base vi è l'egoismo derivato dal capitalismo più sfrenato che sta portando il mondo alla rovina con guerre, globalizzazione, e sfruttamento dei paesi ricchi verso quelli più poveri, nonché di cose meno "gravi" alle quali non siamo comunque tutti ancora abituati, come Internet, tecnologie digitali e computer. Mentre un cambiamento, il più radicale di tutta la storia del cinema di animazione dall'inizio del secolo scorso ad oggi, pare sia passato ai più inosservato: il passaggio, cioè, definitivo e irreversibile, dalla tecnica tradizionale all'uso del computer.

Che i cartoni animati venissero realizzati usando tantissimi disegni, uno leggermente differente dall'altro, lo sapevano anche i bambini, ma non tutti sono al corrente di quanto siano laboriose e numerose le lavorazioni che stanno dietro ad un film d'animazione, anche di pochi minuti. La voce che i cartoni animati venissero fatti al computer, circolava già dai tempi dall'invasione in Italia degli Anime giapponesi. Niente di più falso: Heidi e Goldrake erano realizzati completamente a mano, e gli animatori nipponici, che sono dei maestri riguardo alla difficile tecnica del cinema disegnato, continuano ancora oggi a produrre tradizionalmente su cells i loro film d'animazione.

Il **protagonista della serie Tony e Maria di Bruno Bozzetto, ha occupato l'intera prima pagina di Time**



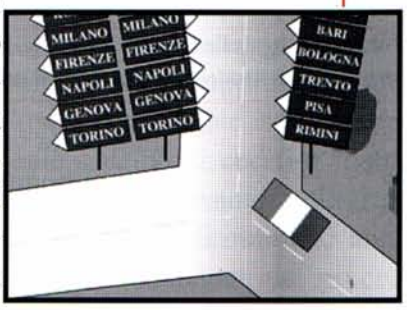
Per questo non è ancora ben chiaro in che cosa consista l'ausilio del computer all'interno della realizzazione di cartoni animati. Molti pensano, erroneamente, che il calcolatore elettronico abbia sopperito, anche nei prodotti seriali, la manualità del disegnatore; pochi sanno, invece, che sono state eliminate "solo" le lavorazioni le quali richiedevano un'estrema cura tecnica, poco creativa, nonché la difficoltosissima ripresa in Verticale 35 mm.

Vediamo, rispettivamente, mettendo in rilievo le differenze tra le due principali tecniche: nell'animazione tradizionale, le animazioni, disegnate su carta, venivano mandate all'inchiostratura, eseguita a china o a Xerox, per poi essere passate alla fase di coloritura; ogni celluloide, doveva essere quindi colorata a mano, con un colore diverso per ogni zona, aspettando che si asciugasse almeno ai bordi, per evitare che, invadendo quella accanto, si impastasse con essa. Ciò significava che, se un personaggio era composto di 16 colori, e la sequenza era formata di 100 acetati, bisognava riprendere in mano quel foglio di celluloide ben 1600 volte! Una follia del genere in proiezione durava meno di 5 secondi. Per non parlare del lavoro della ripresa, ottenuta a Passo Uno sulla Verticale, un'apparecchiatura dell'altezza di 4 metri, sulla quale era sormontata la cinepresa. L'operatore, nel girare ogni sequenza, doveva attenersi scrupolosamente alle indicazioni del regista, segnate nei Lay-out per i carrelli e le panoramiche, e nei fogli-macchina (o fogli di ripresa), dove erano indicati i movimenti coi relativi numeri di fotogrammi singoli da scattare. L'operazione era estremamente laboriosa, perché il più delle volte avvenivano dei riflessi, dati dalla luce non ben calibrata con l'esposimetro, o semplicemente per via degli acetati passati per più mani, che potevano essere visti solo a lavoro terminato, vale a dire una volta stampata e visionata la copia-lavoro in moviola. Il tutto quindi, si basava su un'enorme incognita, piena di notti di sudore e di fatica, il cui risultato poteva essere garantito solo a lavoro svolto. Anche le panoramiche e i carrelli, nonché le dissolvenze incrociate, venivano realizzati a scatto singolo contemporaneamente alla ripresa dei rodhoid; motivo per cui l'operatore, rispetto allo spostamento desiderato, calcolava esattamente quanti giri di manovelle, in verticale ed in orizzontale, spesso differenti di rotazione, doveva eseguire simultaneamente per ottenere il risultato desi-

derato. Cosicché, ogni cartone animato eseguito con la tecnica del 35 mm., aveva sempre qualche inevitabile imperfezione, che gli donava però un fascino altamente artigianale.
Il problema adesso, a quanto pare, non esiste più, in quanto si è notevolmente semplificato. Ma a quale prezzo? Vediamo: le lavorazioni dell'animazioni su carta sono rimaste praticamente identiche; i fogli di carta, anziché lucidati su acetato e colorati a mano da altri disegnatori, vengono passati su Scanner e inseriti come file su computer; qui inizia, quello che era il certosino lavoro del coloritore: un tecnico "colora" col mouse ciascuna zona da riempire utilizzando una gamma di colori praticamente illimitata, disponendo di oltre 16.000; inoltre si possono usare, al contrario dei cartoon tradizionali dai colori uniformi ed ombre realizzate avvicinando un tono più scuro vicino a quello di base, degli effetti di ombra e di luci (hi-light), con la funzione di rendere il personaggio più morbido e tridimensionale. Anche le scenografie, prima dipinte su cartoncino a mano, sono tranquillamente ottenute con la medesima tecnica: disegnate, scansionate e colorate al computer. La parte della ripresa, in passato realizzata dall'operatore sotto Verticale, è sempre affidata al tecnico del computer, essendo oggi semplificata al massimo: basta inserire le coordinate dei vari carrelli e panoramiche, per apprezzarne in pochissimi minuti il risultato, che, in caso sfavorevole, si può correggere con estrema velocità. In altre parole, fare attualmente del cartone animato è cosa accessibile a tutti.
Una volta, l'autore di un film di animazione aveva in mano, dopo immani fatiche, la sua 'pizza' 35 mm.; oggi, dopo comunque un lavoro non indifferente, l'autore ha il proprio film, contenuto, però, semplicemente in un CD Rom o in una cassetta digitale grande poco più della falange di un dito. Bisogna quindi chiedersi, visti i risultati al computer che in Italia lasciano ancora a desiderare, se convenga realizzarli attraverso le nuove tecnologie, con soddisfazione e risultati assai labili. Il problema però è anche questo: i ' vecchi' il computer lo rifiutano categoricamente, mentre i 'giovani', che hanno appreso la tecnica tradizionale, lavorano in elettronica e sfornano ogni tanto film in 35 mm.; i 'giovanissimi', invece, di Verticale e pellicola non ne hanno mai sentito parlare né immaginano la fatica che ci voleva fino pochi anni fa per sfornare anche pochi metri di girato. Il problema è che i 'giovanissimi' non avendo avuto bisogno di apprendere il tradizionale in funzione del linguaggio cinematografico ma solo in termini "televisivi", disegnano i loro cartoni unicamente su risme di carta A4, ed al resto ci pensano… Scanner e Computer.
Spesso, chiedendo ai vecchi animators nostrani cosa ne pensano del computer, alcuni di loro rispondono che è semplicemente una moda passeggera; mentre i meno 'ingenui' pensano che, anche in futuro, si potrà scegliere di fare i propri film col computer o in tradizionale: pensare questo è un'utopia, in quanto il procedimento al computer ha preso definitivamente il posto al tradizionale. E' come se avessero ideato da qualche anno le prime automobili a benzina, e si vedesse ancora qualcuno girare in carrozza a cavallo. Usare il computer per l'animazione non è quindi un optional ma rappresenta definitivamente il futuro dell'animazione mondiale.

Un altro cartoon di Bozzetto realizzato col computer: Europe and Italy

In Italia sono praticamente rimasto il solo, con gli amici Gianluigi Toccafondo e Roberto Catani, a realizzare film d'animazione in 35 mm, e la cosa non è affatto incoraggiante: di anno in anno di Verticali se ne trovano funzionanti sempre meno, o in disuso magari smontate in qualche museo, oppure accatastate o buttate come ferri vecchi.



Oramai, quindi, l'animazione, è diventato un lavoro con meno fascino, più simile a quello di un operaio che lavora in una catena di montaggio rispetto a quello del cineasta, essendo venuto a mancare l'unico rapporto che prima univa un genere di serie B, il cartone animato con uno di serie A, il Cinema.
E' vero, comunque, che, nel caso il cartone animato sia destinato alle sale, le sequenze del cartoon contenute nei CD Rom, possono essere trasferite in vidigrafo su pellicola cinematografica, ma tale lavorazione è comunque affidata a laboratori appositi indipendenti dagli studi di animazione.
L'animazione mondiale, in questi anni, grazie

al supporto delle nuove tecnologie si è decuplicata, divenendo una vera e propria multinazionale per i net-work televisivi. Personaggi e serie, se ne sfornano di continuo e ...in tutte le "salse": ultimamente, "esauriti" i soggetti esteticamente gradevoli, si è passati a vagliare l'antiestetico e l'orrorifico, con risultati affermativi perché imposti quotidianamente: basta pensare ai successi ottenuti coi Simpson o coi terribili bambini di South Park; anche il "tipo" di disegno lo si è cercato di omologare ad una cultura accettabile e comprensibile ai cinque continenti: sit-comedy all'americana, condite con grandi occhi e colori sgargianti in stile giapponese, un po' di finezza del disegno francese, inglese, e spagnolo, ed il gioco è fatto: prodotti vendibili ed esportabili in tutto il mondo, in una globalizzazione animata che non ha precedenti nella storia del cinema d'animazione. Non essendoci stati nuovi spunti per il nuovo, si è rispolverato nel vecchio: attraverso Flash (un programma che usa il vettoriale perfezionando le linee), si è cercato di far combaciare i limiti evidenti con un disegno stilizzato e geometrico come quello americano Anni 60 di Hanna e Barbera: i risultati di questi nuovi prodotti sono anche apprezzabili, ma i limiti sono al contempo evidenti. Bruno Bozzetto, grande Maestro del tradizionale, ma sempre aperto alle nuove tecnologie, ha realizzato diversi filmati con Flash, ideando, tra l'altro, la riuscita serie di Tony e Maria che ha riscosso un enorme successo in tutto il mondo. Ma sono casi isolati, in cui le limitazioni del computer vengono usate in funzione di un'idea particolarmente efficace.



Mario Verger incontra Giovanni Paolo II

Quali sono allora i problemi esistenti rilevati persino dal pubblico non esperto, secondo cui oggi i film d'animazione sono così "freddi" tanto da creare un muro tra lo spettacolo e lo spettatore? I motivi sono reiterati, primo fra tutti il fatto che tale semplificazione ha portato ad una mancanza totale di vero impegno, con risultati spesso grossolani e "plastificati", degni di una catena di montaggio priva di umanità; motivi i quali non possono che essere notati anche dagli spettatori meno attenti. Il problema, come al solito, è tutto italiano. All'estero, in fondo, è cambiato assai diversamente; primo perché le lavorazioni erano sempre divise in settori, al contrario del nostro Paese dove il più delle volte l'animatore fa praticamente tutto, compreso il montaggio in moviola. All'estero, i disegni su carta, sono diventati perfino più elaborati - e cinematografici nelle inquadrature - visto che, eliminata la lucidatura e la coloritura manuali, si possono ottenere molto più in breve effetti che prima richiedevano molto tempo, come ad es. si è potuto, col computer, colorare il segno di contorno relativamente al colore sottostante (tecnica usata ed abolita già dai primi lungometraggi Disney proprio per la sua laboriosità). Le ombre e gli hilight, inoltre, sono usate con discrezione, dosate nella percentuale per non disturbare; come anche la possibilità di poter rendere il personaggio in movimento, colorato con una lieve modifica di gradazione cromatica tra un fotogramma e il successivo, cosicché da renderlo, in proiezione, più realistico e vero. Gli effetti di penombra, prima ottenuti, attraverso la Multiplane (macchina da presa a piani multipli), posizionando gli acetati su un piano di vetro meno illuminato rispetto a quello sottostante dov'era posta la scenografia, oggi sono facilmente raggiungibili, con effetti spettacolari di grande rilevanza. Le stesse scenografie, scansionate e dipinte al computer, attraverso sofisticatissimi programmi, che ovviamente nulla hanno a che vedere con quelli da noi usati, vengono eseguite con effetti similari ad aerografo, dal sapore vagamente surrealista, definendo al massimo ogni minimo dettaglio.

Ho cercato di evidenziare, sia del Tradizionale sia del Computer animation, i pro e i contro, lasciando libero il lettore di trarne ogni debita conclusione in merito. In altre parole l'animazione, un'arte nuova che ha solo un secolo di vita, si trova oggi nel 2003 ad una nuova nascita che vedrà in seguito i suoi frutti.

Il 1°Ottobre 2003 Mario Verger è stato ricevuto in Udienza da Sua Santità, Giovanni Paolo II, per offrirgli la sua opera intitolata "Wojtyla", primo film d'animazione sul Papa. Il film, realizzato negli Stati Uniti d'America e girato in 35 mm, aveva avuto una grande eco, ed è conservato negli archivi della Filmoteca Vaticana.