



Università degli Studi di Padova
Scuola di dottorato in Storia e critica
dei beni artistici, musicali e dello spettacolo

ARTE TRA VERO E FALSO

Atti delle Giornate di studio
Padova
7-8 giugno 2010

a cura di
CHIARA COSTA, VALENTINA VALENTE, MATTIA VINCO

cleup

Iniziativa finanziata con il contributo di: Università degli Studi di Padova sui fondi della Legge 3.08.1985, n. 429; Scuola di dottorato in Storia e critica dei beni artistici, musicali e dello spettacolo, Dipartimento di Storia delle arti visive e della musica (Università degli Studi di Padova).

Volume pubblicato con il contributo del Dipartimento di Storia delle arti visive e della musica - Scuola di dottorato in Storia e critica dei beni artistici, musicali e dello spettacolo.

Prima edizione: dicembre 2014

ISBN 978 88 6787 341 8

© 2014 CLEUP sc
“Coop. Libreria Editrice Università di Padova”
via Belzoni 118/3 - Padova (t. +39 049 8753496)
www.cleup.it
www.facebook.com/cleup

Tutti i diritti di traduzione, riproduzione e adattamento, totale o parziale, con qualsiasi mezzo (comprese le copie fotostatiche e i microfilm) sono riservati.

L'editore e gli autori sono a disposizione degli aventi diritto nell'ambito delle leggi sul copyright.

MARCO BELLANO

LA MAPPA DELLA REALTÀ. IL ROTOSCOPIO E L'ESTETICA DEL REALISMO NEL CINEMA D'ANIMAZIONE

Il 9 ottobre 1917 l'ufficio brevetti degli Stati Uniti d'America registrò, con il numero 1.242.674, un'invenzione di "Max Fleischer, di Brooklyn, New York"¹. Era questi un trentaquattrenne con una certa esperienza nell'ambito dell'illustrazione e della caricatura, proveniente da una famiglia viennese trasferitasi negli Stati Uniti. Con suo fratello Dave, dall'età di diciott'anni montatore per la Pathé Film, aveva tentato di prendere iniziative nel campo della creazione di film animati: un tipo d'intrattenimento popolare che risultava particolarmente gradito al pubblico americano del tempo, e che traeva il suo linguaggio ed i suoi connotati stilistici principali direttamente dalle vignette e dai fumetti ospitati regolarmente sulle pagine dei quotidiani. Non era raro, infatti, che gli stessi personaggi di fantasia raccontati sulla carta stampata si "animassero" poi in pantomime tratteggiate a beneficio della sala cinematografica: i *cartoons* diventavano *animated cartoons*².

Cercando di inserirsi in questa industria già fiorente, Fleischer ideò nel 1915 un particolare apparecchio, che gli permise di proporre al produttore John Randolph Bray un film di prova. Iniziò così una significativa carriera cinematografica, condivisa con il fratello Dave³. L'apparecchio in questione è definito genericamente, nel brevetto, "Method of producing moving-picture cartoons", ossia "Metodo per la produzione di disegni in movimento".

La tecnica del disegno animato, alle soglie degli anni venti del secolo scorso, negli Stati Uniti aveva da tempo superato la sua fase artigianale e pionieristica per abbracciare una serie di ottimizzazioni nelle procedure e nelle tecnologie adoperate. Uno tra i primi manuali dedicati al cinema d'animazione (uscito nel 1920, dunque di poco posteriore al brevetto di Fleischer), *Animated Cartoons: How They Are Made, Their Origin and Development* di Edwin G. Lutz⁴, riporta questa descrizione di un procedimento d'animazione tipico:

1. Il brevetto è reperibile tramite l'archivio *on line* dello United States Patent and Trademark Office, <http://patft.uspto.gov/>. L'indirizzo del file è: <http://patft.uspto.gov/netacgi/nph-Parser?Sect1=PTO1&Sect2=HITOFF&d=PALL&p=1&u=%2Fnetacgi/html%2FFPTO%2Fsrchnum.htm&r=1&f=G&l=50&s1=1242674.PN.&OS=PN/1242674&RS=PN/1242674>

2. Esempio celebre (anche se atipico, vista la natura ben poco "commerciale" ed "industriale" dell'attività di questo autore) di ciò è il *Little Nemo in Slumberland* di Winsor McCay, protagonista di una raffinata serie pubblicata dal 1905 al 1914 sul New York Herald prima, poi sui giornali di William Randolph Hearst. Nel 1911, il suo autore ne animò una versione per un breve film da proiettarsi durante uno spettacolo di *vaudeville*. Si veda T. SMOLDEREN, *Mr. McCay in Slumberland. Disegno, attrazione, sogno*, in *Little Nemo 1905-2005. Un secolo di sogni*, Bologna 2005, pp. 9-17.

3. Si veda G. BENDAZZI, *Cartoons. One hundred years of cinema animation*, New Barnet 1994, p. 54.

4. Manuale ricordato oggi soprattutto (ma non solo) per essere stato il libro tramite il quale Walt Disney apprese le prime nozioni sul cinema d'animazione. M. BARRIER, *Vita di Walt Disney*, a cura di M. Pellitteri, Latina 2009, p. 54.

Il disegnatore di cartoni animati, invece di utilizzare persone reali, oggetti o vedute da inserire nel suo film, deve eseguire una serie di disegni collegati tra loro, su ognuno dei quali apportare una modifica secondo un ordine appropriato, progressivo e graduato. Tali disegni si posizionano sotto una macchina da presa e si fotografano in sequenza; la pellicola viene sviluppata e se ne utilizza il negativo per ottenere una pellicola in positivo⁵.

Il “metodo” di Fleischer proponeva dei cambiamenti sostanziali a questa prassi, grazie all’introduzione di un dispositivo di concezione innovativa.

Nella produzione di cartoni animati mediante il mio metodo perfezionato si recitano delle scene con l’ausilio di attori in carne ed ossa che raffigurano i soggetti che devono apparire nei cartoni e, per mezzo di una macchina da presa, si riprendono fotografie delle scene recitate, e da queste fotografie si realizzano ricalchi o disegni dei personaggi o degli oggetti che devono essere raffigurati. La serie di disegni viene poi riprodotta fotograficamente su pellicola o su un supporto equivalente, e le fotografie dei disegni così ottenuti vengono proiettate su uno schermo e mostrate nella maniera usuale da un normale proiettore cinematografico⁶.

Il ricalco dei fotogrammi si sarebbe dovuto effettuare tramite un apparato in grado di retroproiettare, su uno schermo traslucido inclinato, un fotogramma per volta del film ripreso dal vivo. I singoli fotogrammi sarebbero poi stati tracciati dall’animatore su un foglio di carta velina (“tracing paper”) appoggiato allo schermo.

Il dispositivo, divenuto in seguito noto come rotoscopio, aveva chiaramente tra i suoi principali benefici quello di sveltire i tempi di realizzazione di un film: uno tra i compiti più complessi per l’animatore, ovvero l’ideazione e la scomposizione del movimento di un soggetto in disegni statici che poi fossero in grado, quando proiettati, di restituire un’illusione dinamica quantomeno accettabile, veniva ora meno, sostituito dal rapido ricalco di una sequenza fotografica contenente un movimento già scomposto ed ordinato.

Il rotoscopio non era il primo, e non sarebbe stato l’ultimo, di una serie di espedienti tecnologici che l’industria dell’animazione americana avrebbe progressivamente introdotto per accorciare i tempi di lavorazione e dunque ridurre i dispendi finanziari, senza incidere eccessivamente sulla qualità del prodotto finito⁷. Tuttavia, di tale evidente vantaggio del rotoscopio, Max Fleischer nel brevetto non fa cenno. Gli scopi che egli attribuisce alla sua invenzione sono altri.

Uno degli obiettivi della mia invenzione è fornire un metodo con cui si possano produrre cartoni animati migliorati, raffiguranti le figure o gli altri oggetti in una maniera simile a quella della vita (“life-like”), caratteristica delle normali immagini animate fotografiche⁸.

5. E.G. LUTZ, *I cartoni animati*, a cura di M. Vox, Roma 2001, p. 33 (1^a ed. New York 1920).

6. Per il brevetto di M. Fleischer, vedi il sito web citato in nota 1. Le traduzioni di passi da fonti in inglese sono opera dell’autore del presente saggio.

7. Si veda l’articolo anonimo *Cartoons Step Forward: Pen and Inkers Speed Production*, in “Daily Variety”, 8 marzo 1942, p. 87, in cui si parla di un procedimento per “moltiplicare” un singolo disegno mediante un gioco di specchi; oppure l’*Artiscope*, probabilmente un rotoscopio automatizzato, che aveva tra i suoi fini addirittura quello di eliminare del tutto la figura dell’animatore (*New Process Offers Automation Animation*, in *Variety*, 8 aprile 1957).

8. Per il brevetto di M. Fleischer, vedi il sito web citato in nota 1.

La serie di immagini proiettate e prodotte fotograficamente vengono così utilizzate per fornire realismo ai disegni fatti a mano, avendo caratteristiche radicalmente nuove dovute, in primo luogo, alle posizioni relative assolutamente accurate degli oggetti in movimento nei disegni in successione, e in relazione ai fondali fotografici fissi, e in secondo luogo il metodo offre ai cartoni animati fatti a mano gli effetti realistici della fotografia mediante la scelta ed il tracciamento, da parte dell'artista, di linee e caratteristiche presenti nelle fotografie proiettate⁹.

Rileggere queste parole oggi può far sorgere delle perplessità. Ben poco “realismo”, infatti, è riscontrabile nella produzione dei fratelli Fleischer posteriore all'invenzione del rotoscopio. Si tratta invece di film dai contesti surreali, con frequenti concessioni al grottesco e ad un corrosivo umorismo “nero”, in cui le fluide movenze e le fattezze definite di singoli protagonisti animati con il rotoscopio creano stridenti contrasti con il disegno caricaturale dei comprimari. È una cinematografia ibrida, quella dei Fleischer, sin dagli esordi: la fortunata serie *Out of the Inkwell* (1921-1927, poi *The Inkwell Imps* dal 1927 al 1929), per iniziare, è completamente basata su interferenze comiche tra una “realtà” fotografica ed un disegno animato che nasce da essa. Ogni episodio prende le mosse dallo studio dei Fleischer, ripreso “dal vivo”, dove si vede la mano di un disegnatore al lavoro. La boccetta d'inchiostro di china in cui l'artista intinge la sua penna dà il via alla genesi di irrefrenabili personaggi animati (tra cui il protagonista spesso rotoscopizzato, KoKo the Clown), che prendono il sopravvento sul mondo fotografico, spostando l'azione in un universo animato dove “il movimento risulta poco naturalistico [...] [i] personaggi [...] si trasformano in funi, passano attraverso personaggi strettissimi, si afferrano i piedi diventando ruote velocissime e così via”¹⁰.

Sebbene si sia tentato a posteriori, prudentemente, di ravvisare in tale ipercinetico ibridismo qualche risvolto metafisico¹¹, in verità sembra ormai accertato che lo “stile” esibito dai Fleischer sia in gran parte dipeso da un'annosa disorganizzazione nel processo produttivo. Sino ai successi conseguiti negli anni Trenta, dovuti in particolare alla serie di cui fu protagonista Betty Boop, accadeva infatti che i personaggi cambiassero d'aspetto anche nel corso di un medesimo cortometraggio, poiché si tendeva ad affidare i disegni a molti animatori differenti, senza criterio: “troppe mani disegnavano Bimbo o Ko-Ko, con il risultato che i personaggi mancavano di spessore e sensibilità”¹². Forse a seguito di un'eccessiva fiducia nei confronti del rotoscopio, e nella sua presunta capacità di guidare le mani degli artisti in maniera univoca, Max e Dave Fleischer non vollero mai razionalizzare il lavoro degli anima-

9. *Ibidem*.

10. A. ANTONINI e C. TOGNOLOTTI, *Mondi possibili. Un viaggio nella storia del cinema d'animazione*, Milano 2008, p. 190.

11. “[...] La realtà è una finzione, i termini fantasia-realtà sono relativi e intercambiabili, i punti di riferimento vanno continuamente modificati e non possono basarsi su principi stabiliti una volta per sempre. Non si dimentichi che in quegli anni la teoria einsteiniana della relatività era alla moda, e che di lì a poco sarebbe nato ufficialmente il surrealismo”. G. RONDOLINO, *Storia del cinema d'animazione*, Torino 2003, p. 99. Si veda, a sostegno di quest'ipotesi, il cortometraggio del 1928 *KoKo's Earth Control*, in cui la fine del mondo, innescata nell'universo disegnato dalla leva di un assurdo congegno di autodistruzione, finisce per interessare anche l'universo “fotografico” che si sviluppa dentro e attorno allo studio dei Fleischer.

12. A. ANTONINI e C. TOGNOLOTTI, *Mondi possibili...*, p. 191.

tori alle loro dipendenze, anche quando si trattava di creare sequenze non basate su riprese fotografiche. Con Betty Boop, nonostante la persistenza del rotoscopio, si iniziò ad avere una maggiore coerenza nella definizione dei personaggi, grazie anche alla presenza di una personalità carismatica come Grim Natwick, destinato a diventare uno degli animatori più esperti nel far recitare figure femminili credibili e tratteggiate con raffinatezza¹³. Eppure, non tutti i problemi furono risolti, e l'impegnativa organizzativa dei Fleischer finì per compromettere gravemente il primo lungometraggio animato di loro produzione, *Gulliver's Travels (I viaggi di Gulliver, 1939)*. La lavorazione avvenne in Florida, a seguito di un trasferimento motivato da un grave sciopero degli animatori a cui i Fleischer non seppero far fronte.

A capo di un dipartimento artistico completamente rinnovato e fortemente eterogeneo, i Fleischer finirono per coordinare un film dai "mediocri risultati, caratterizzati da pochi momenti di eccellenza [...] e molte sequenze rozze. Gulliver, un personaggio disegnato con tratti umani e animato col rotoscopio, cozza stilisticamente con i Lillipuziani, che sono rappresentati da caricature e che, a loro volta, sono in contrasto con i tratti in parte realistici, in parte caricaturali del Principe David e della Principessa Gloria"¹⁴. Dopo un altro tentativo nel lungometraggio (*Mr. Bug Goes to Town, 1941*), e due serie con personaggi derivati da fumetti altrui (*Popeye e Superman*), lo studio dei Fleischer, che pure era stato l'unico a saper proporre alternative in grado di far concorrenza alle emergenti produzioni di Walt Disney, chiuse definitivamente nel 1942. Il rotoscopio, che di quest'esperienza cinematografica era stato al contempo primo motore e rovina, continuò tuttavia ad essere utilizzato con frequenza in altri contesti produttivi anche dopo il 1942, arrivando infine sino all'animazione dei nostri giorni, dopo numerosi innovazioni tecnologiche e contaminazioni con moderni strumenti digitali¹⁵.

La sfortunata parabola dei Fleischer, ed il contrasto fra la "ricerca di realismo" dichiarata nel brevetto del rotoscopio e gli effettivi risultati estetici conseguiti dai film dei fratelli, può fornire un utile pretesto per riconsiderare brevemente il difficile problema della definizione di un "realismo" nell'ambito del cinema d'animazione. La questione, particolarmente sensibile nell'ambito degli *Animation Studies* ed ovviamente connessa a più noti e complessi discorsi sul realismo riguardanti il cinema in generale, va a toccare direttamente la natura stessa del cinema d'animazione, da sempre oscillante, nella sua estetica, tra formulazione di alternative radicali al cinema fotografico e imitazioni, più o meno virtuosistiche, delle apparenze del mondo fenomenico.

Il rapporto dell'animazione con il cinema fotografico sembra cioè poter essere riassunto in un'opposizione tra *originalità* ed *imitazione*. Non è così, in realtà: vale a dire che la dicotomia appena enunciata esiste, ma il suo significato è molto più complesso di quello che sembra di poter cogliere superficialmente. Ovvero, non accade necessariamente che un cinema d'animazione "realistico" sia quello che

13. G. BENDAZZI, *Cartoons...*, p. 91.

14. *Ivi*, p. 94.

15. Si veda, ad esempio, l'uso di una rotoscopizzazione digitale nei due film di Richard Linklater *Waking Life* (2001) e *A Scanner Darkly* (2006).

meglio imita il cinema fotografico; e non è scontato che un cinema d'animazione "originale", "puro", sia quello che dal cinema fotografico si distacca maggiormente. Nel corso del presente intervento non si pretenderà certo di esaurire l'argomento, bensì di darne un quadro generale che tenga conto dei contributi finora disponibili in materia e che metta in evidenza quelli che sono i temi il cui approfondimento ulteriore, da parte di altri eventuali studi, potrebbe essere sensato e fruttuoso.

Il "problema" del realismo nel cinema d'animazione incomincia ad essere tale a partire dalla seconda metà degli anni Trenta. È in quel periodo infatti che, specialmente per iniziativa di Walt Disney, il cinema d'animazione percepisce l'urgenza di confrontarsi in maniera diretta con il linguaggio e l'estetica del cinema a base fotografica. Sono gli anni in cui è in faticosa lavorazione *Snow White and the Seven Dwarfs* (*Biancaneve e i sette nani*), primo lungometraggio d'animazione statunitense¹⁶, opera che Disney "voleva porre [...] non in contrapposizione con i corti ma in contrasto con i film dal vero, i cui *cast* erano formati da persone in carne ed ossa. Per catturare l'attenzione del pubblico, la presenza scenica dei suoi personaggi doveva essere paragonabile a quella degli attori reali"¹⁷.

La soluzione del problema non fu trovata facilmente: gli esperimenti di animazioni di figure umane che gli artisti guidati da Disney avevano realizzato fino a quel momento (culminati idealmente nel cortometraggio diretto da Wilfred Jackson *The Goddess of Spring, La dea della primavera*, del 1934) avevano dato vita a personaggi "gommosi nell'aspetto e nei movimenti"¹⁸: un "fallimento artistico"¹⁹. Così, per far recitare i protagonisti di *Biancaneve*, si decise infine di ricorrere al rotoscopio dei Fleischer. In una prima fase si progettò di utilizzare lo strumento per guidare i movimenti di tutti i personaggi, compresi i nani, per i quali tuttavia era stato scelto un aspetto non naturalistico ma comicamente caricaturale, di cui furono responsabili gli animatori Fred Moore e Bill Tytla²⁰. Infine, dunque, il rotoscopio venne adoperato soltanto sulle figure più propriamente "umane": quelle di Biancaneve, del Principe, della Regina e del Cacciatore.

Specialmente nel caso di Biancaneve, tuttavia, le riprese-guida non furono meramente ricalcate: pur seguendo con cura i movimenti dell'attrice impersonante la ragazza (Marjorie Belcher, figlia adolescente del titolare di uno studio di danza, poi destinata a diventare nota come Marge Champion)²¹, i disegni definitivi tesero ad enfatizzare la recitazione di base e soprattutto a ridefinire la fisionomia del modello. Biancaneve fu infatti resa di aspetto più bambino, rispetto a quello della sua interprete²², intervenendo in particolar modo sulla grandezza del capo della fi-

16. E non il primo lungometraggio d'animazione della storia del cinema, come spesso si riporta erroneamente. Basti ricordare che *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* di Lotte Reininger, realizzato con la tecnica dell'animazione di *silhouette*, è del 1926; il primato, comunque, spetta a *El apóstol* (1917) di Quirino Cristiani. Si veda G. BENDAZZI, *L'uomo che anticipò Disney. Il cinema d'animazione di Quirino Cristiani*, Latina 2007.

17. M. BARRIER, *Vita...*, pp. 184-185.

18. *Ivi*, p. 170.

19. J. KURTTI, *Snow White and the Seven Dwarfs*, New York 2009, p. 18.

20. M. BARRIER, *Vita...*, p. 188.

21. *Ivi*, p. 187.

22. K. MERRITT, *Da bambina a piccola madre: la trasformazione americana di Biancaneve e i sette nani*, in "Griffithiana", 31, 1987, p. 32.

gura²³. Tra i responsabili di tali modifiche, e dunque dell'animazione definitiva di Biancaneve, vi fu Grim Natwick, che già con la Betty Boop dei Fleischer aveva avuto modo di sperimentare la rielaborazione creativa di modelli e movimenti guidati dal rotoscopio. Tali accorgimenti diedero buoni risultati: la fisionomia di Biancaneve finì per accompagnarsi convenientemente con quelle tondeggianti e semplificate dei nani, evitando stucchevoli contrasti grafici tra personaggi come quelli che si sarebbero visti nel *Gulliver* dei Fleischer. Solo l'animazione del Principe, realizzata frettolosamente per via degli stretti tempi di lavorazione del film²⁴, risente di eccessiva pedanteria nell'aderenza al modello ripreso dal vivo²⁵.

Pur constatando di nuovo che, come nel caso dei Fleischer, l'urgenza di "realismo" nell'animazione va di pari passo con una non dichiarata necessità di abbattere i tempi ed i costi di produzione (anche se poi certi usi creativi del rotoscopio e di dispositivi affini hanno finito per complicare i processi di lavorazione, invece che semplificarli)²⁶, è evidente come le opere di Disney costituiscano un precedente imprescindibile. Prima di Disney, infatti, non si era mai percepita la necessità di utilizzare dichiaratamente la categoria del "realistico" come garanzia di buona riuscita ed efficacia di un film d'animazione.

Se tratti "realistici" potevano essere ravvisati in produzioni come quelle dei fratelli Fleischer, in forma di riprese dal vivo o di personaggi palesemente rotoscopizzati, essi servivano piuttosto a fornire elementi di contrasto, e a rendere dunque ancor più straordinarie le vicissitudini impossibili e le metamorfosi vertiginose che dominavano l'azione scenica. Ovvero, nella fase pre-disneyana (che in realtà interessa anche lo stesso Disney: si veda la sua produzione muta, a cominciare dalle *Alice Comedies*, dove personaggi animaleschi estremamente stilizzati intera-

23. Nelle prime riprese di Marjorie Belcher, nel 1935, si utilizzò un riferimento visivo anche per questo ingrandimento del capo: "la ragazza indossava ciò che in seguito avrebbe ricordato come una specie di elmetto, con i capelli di Biancaneve dipinti su di esso, in un esempio perfetto dello sforzo di avvicinare quanto più possibile le scene dal vero al risultato cercato in animazione". M. BARRIER, *Vita...*, p. 187.

24. *Ivi*, p. 198.

25. Non solo con il rotoscopio, tuttavia, si realizzò la ricerca di effetti "realistici" in *Biancaneve e i sette nani*. Un altro dispositivo, stavolta ideato dagli stessi tecnici al servizio di Disney, contribuì allo scopo: la *multiplane camera* (J. KURTTL, *Snow White...*, p. 19 e p. 22; M. BARRIER, *Vita...*, p. 195), ossia un'armatura metallica divisa in sei livelli orizzontali, ciascuno dei quali poteva alloggiare parte del disegno di un fondale. Riprendendo i livelli dall'alto, la macchina da presa fotografava il disegno completo, che tuttavia veniva ad avere una profondità di campo insolita per l'animazione, risultante dall'effettiva disposizione tridimensionale dei livelli bidimensionali nello spazio. Era così possibile simulare tipici stilemi del linguaggio del cinema fotografico, quali il cambio di fuoco o la panoramica, mentre al contempo si economizzava sul numero di disegni da realizzare. Infatti soli sei disegni, costituenti un fondale completo, potevano fornire materiale per sequenze relativamente lunghe (si ricorda che per ogni secondo d'animazione sono necessari di norma da otto a ventiquattro disegni differenti; di rado però nell'animazione Disney si scende sotto i dodici al secondo), animate direttamente sotto la macchina da presa, ricorrendo per l'appunto a cambi di fuoco o a scorrimenti indipendenti dei vari piani. Tra questi livelli era naturalmente possibile inserire animazioni di personaggi in movimento, permettendo così ai protagonisti bidimensionali di spostarsi in spazi dotati di profondità tridimensionale. I risultati dello sfruttamento di tale nuova tecnologia si videro in particolare modo nella sequenza dove Biancaneve fugge terrorizzata nella foresta: il personaggio passa continuamente dietro ad elementi in primo piano (e fuori fuoco) che talvolta la occultano, simulando con efficacia la presenza di una "reale" macchina da presa che la stia inseguendo a fatica attraverso l'intricata vegetazione.

26. Si veda M. FURNISS, *Motion Capture: An Overview*, in "Animation Journal", VIII, n. 2, primavera 2000, pp. 68-82.

givano con una bambina in carne ed ossa)²⁷ l'elemento naturalistico, segnalato in prevalenza da una restituzione *piuttosto* accurata della figura umana in movimento, finiva per enfatizzare il contrasto tra le leggi e le maniere della vita quotidiana e la virulenta anarchia spazio-temporale dei mondi animati.

Al contempo, il riferimento occasionale al "reale" poteva anche servire a giustificare tacitamente le irrazionalità delle pantomime animate, rendendone dunque più semplice l'accettazione e più immediato il godimento. Lo studio dei Fleischer, fotografato in apertura (e spesso in chiusura) di una storia di KoKo, ricordava puntualmente che le follie che avrebbero dominato il film nascevano (e terminavano) per virtù del mestiere creativo di "normali" esseri umani. La strana ed evidente fluidità che KoKo e Betty Boop assumevano quando guidati dal rotoscopio dichiarava costantemente la presenza di un "controllo" da parte di una invisibile ma tangibilmente "reale" presenza umana.

Non erano dunque creature onnipotenti abitanti universi alternativi, ma semplici burattini, simulacri plastici e plasmabili, ammirati non solo come protagonisti in sé, ma anche in virtù dell'abilità dei loro disegnatori e dei loro modelli: KoKo, come ha scritto Norman Klein, era "progettato per essere posseduto"²⁸.

Di tali possibilità di contaminazione tra "reale" e immaginario prenderanno particolare consapevolezza produzioni animate americane come quelle della Warner Bros., caratterizzate di una fortissima vena metanarrativa, il cui scopo era intrattenere giocando con l'artificiosità dell'animazione stessa. Maestro in questo tipo di comicità fu ad esempio il regista Tex Avery²⁹, che in un cortometraggio Warner del 1939 (*Thugs with Dirty Mugs*) arrivò ad usare il rotoscopio proprio con l'intento di sottolineare l'ingerenza assurda, nell'universo fittizio, di un elemento extradiegetico: l'ombra "realistica" di uno spettatore in sala si proietta sullo schermo e suggerisce al cane-detective protagonista la soluzione del "caso" che lo assilla.

Gli effetti di questo tipo di "realismo" animato, nell'era che precede *Biancaneve e i sette nani*, sono tuttavia raramente perseguiti con consapevolezza. Sono invece spesso, e specialmente nel caso dei Fleischer, frutto di errore, di cattiva gestione della messinscena, di disorganizzazione produttiva. Eppure, i risultati di questi "errori" riescono a dare vita ai tangibili ed efficaci contrasti di cui si è detto. È singolare notare come tale declinazione del "realismo" in animazione sembri ben accordarsi con alcune riflessioni che André Bazin espresse a proposito del cinema a base fotografica; riflessioni nelle quali, a dire il vero, il teorico francese fa un riferimento esplicito al cinema d'animazione, con l'intento però di dimostrarne l'inferiorità. Scrisse infatti Bazin:

Il fantastico al cinema è consentito solo dal realismo irresistibile dell'immagine fotografica. È essa ad imporci la presenza dell'inverosimile, a introdurlo nell'universo delle cose visibili. È assai facile fornire la controprova di questa proposizione. Si immagini infatti *L'uomo invisibile* a disegni animati e si vedrà che perde ogni interesse. Ciò che piace in-

27. R. MERRITT e J.B. KAUFMAN, *Walt in Wonderland - Nel paese delle meraviglie*, Pordenone, 1992.

28. N.M. KLEIN, *Animation and Animorphs*, in *Meta-Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-Change*, a cura di V. Sobchack, Minneapolis 2000, p. 27.

29. Su Avery, si veda *What's up, Tex? Il cinema di Tex Avery*, a cura di M. Fadda e F. Liberti, Torino 1998.

fatti al pubblico nel fantastico cinematografico è evidentemente il suo realismo, voglio dire la contraddizione fra l'oggettività irrecusabile dell'immagine fotografica e il carattere incredibile dell'avvenimento³⁰.

Bazin può formulare il suo giudizio negativo sul cinema d'animazione poiché ritiene l'immagine fotografica detentrica di una «oggettività irrecusabile»; nient'altro al di fuori di essa possiederebbe dunque la forza sufficiente a controbilanciare il puro fantastico, rendendo accettabili messinscene in cui l'immaginazione non è guidata dai vincoli del reale. Tuttavia, appare invece piuttosto opportuno vedere negli eventuali elementi "realistici" del cinema d'animazione pre-disneyano, per quanto sporadici e disorganici, una funzione simile a quella dell'immagine fotografica baziniana, considerando che "l'oggettività irrecusabile" della medesima è tutt'altro che indiscutibile. Come ha fatto notare Giorgio Tinazzi: "la [...] fotografia non è una riproduzione oggettiva, avendo invece capacità di trasformazione e larghi margini di arbitrarietà"³¹. Si può certamente sostenere, anche empiricamente, che il cinema a base fotografica sia in grado di fornire impressioni di "realtà" più immediate ed evidenti, rispetto al cinema d'animazione.

Ma, appunto, tali impressioni appaiono "più evidenti": questo non implica che il cinema d'animazione ne sia drasticamente privo a priori. Roland Barthes scrisse che "la foto è letteralmente un'emanazione del referente. Da un corpo reale, che era là, sono partiti dei raggi che raggiungono me, che sono qui; [...]. Una specie di cordone ombelicale collega il corpo della cosa fotografata al mio sguardo: benché impalpabile, la luce è qui effettivamente un nucleo carnale, una pelle che io condivido con colui o colei che è stato fotografato"³². Per "referente", Barthes intende "non già la cosa *facoltativamente* reale a cui rimanda un'immagine o un segno, bensì la cosa *necessariamente* reale che è stata posta dinanzi all'obiettivo, senza cui non vi sarebbe fotografia alcuna.

La pittura, dal canto suo, può simulare la realtà senza averla vista"³³. Ebbene, è certo che il referente di KoKo sia stato *necessariamente* reale (si trattò spesso di Dave Fleischer), così come reale è stata Marge Champion. L'animazione al rotoscopio, nel cinema pre-disneyano di cui si sta parlando, sembra non aver affatto reciso il "cordone ombelicale" tra referente e destinatario. La scrittura dettagliata della luce sull'emulsione fotografica è stata sostituita da una scrittura sintetica d'inchiostro: ma la "mano" che scrive, ossia il corpo, il referente, che nell'animazione guida la mano fisica dell'artista, rimane presente. In questo modo, la "realtà" è stata senz'altro depotenziata e dissimulata, ma non cancellata. Appare dunque appropriato suggerire di considerare il termine "realismo" in relazione all'utilizzo del rotoscopio, o di altre forme di ibridazione della fotografia con il cinema d'animazione, nell'ambito di estetiche visuali paragonabili a quelle dei Fleischer. Si sot-

30. A. BAZIN, *Che cos'è il cinema*, a cura di A. Aprà, Milano 2008, p. 17 (1^a ed. Parigi 1958, 1959, 1961, 1962).

31. G. TINAZZI, *La copia originale*, Venezia 1983, p. 22.

32. R. BARTHES, *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, a cura di R. Guidieri, Torino 2003, p. 81 (1^a ed. Parigi 1980).

33. *Ivi*, p. 77.

tolinea che non si vuole qui definire il cinema dei Fleischer “realistico” in assoluto, bensì contenente *tratti realistici*.

Per il “realismo” di Disney da *Biancaneve* in poi occorre invece fare considerazioni di ordine differente. Come già sottolineato, Disney fu il primo a ricercare consapevolmente il “realismo” nei suoi film, facendone una delle basi della sua estetica. Non è più possibile, tuttavia, sostenere che i tratti realistici nel cinema di Disney (e suoi emulatori) abbiano l’effetto di rendere più efficace, grazie ad ibridazione e contrasto, una messinscena che desidera raccontare l’assurdo e l’irrazionale. Al contrario, a partire da *Biancaneve* gli artisti al servizio di Disney cercano assiduamente di nascondere ogni traccia di disomogeneità in universi animati che ambiscono a confrontarsi con l’estetica e le prassi narrative prevalenti del cinema fotografico. Se il rotoscopio necessita di essere usato, i legami tra la figura animata e il modello fotografico devono essere accuratamente nascosti, con calibrate alterazioni nelle fisionomie e nei movimenti, quali quelle già viste per la figura di *Biancaneve*.

Tali alterazioni sono guidate dallo stile di disegno e di movimento che caratterizza i personaggi non dipendenti dal rotoscopio, proprio al fine di evitare irregolarità stilistiche. È possibile dunque riscontrare nella produzione Disney posteriore al 1937 un’ibridazione di qualità diversa e più complessa rispetto a quella osservata nel repertorio animato definito per comodità pre-disneyano: la mescolanza tra gli elementi dipendenti da un reale fotografico e quelli da esso svincolati non si attua più nel rapporto tra personaggi distinti, bensì *soprattutto* all’interno di un singolo personaggio. Tale mescolanza non genera effetti ibridi che rendano percepibile il “cordone ombelicale” che lega certi attori disneyani al reale, poiché gli animatori utilizzano l’ibridazione tra fotografico e non fotografico con il preciso intento di rendere invisibile il legame con la realtà.

Biancaneve è in verità “posseduta” dal reale tanto quanto Betty Boop e KoKo, ma i personaggi dei Fleischer *esibiscono* la loro possessione, per volontà od imperizia dei loro artefici, mentre *Biancaneve* nasconde il corpo che la guida grazie alla forza del virtuosismo di Grim Natwick e della volontà di Disney³⁴. Il “realismo”, nei Fleischer, è riconducibile ad un’attrazione cinematografica, ovvero è elemento dello spettacolo che “incrina un mondo di finzione in sé conchiuso”³⁵ e finisce per “sollecitare l’attenzione dello spettatore”³⁶ tanto quanto le assurdità visionarie tracciate dagli animatori a mano libera; in Disney, al contrario, esso è uno strumento forte di conferma e stabilizzazione della messinscena.

È sensato allora cercare di comprendere in che maniera, nei fatti, il nucleo “realistico” dei personaggi rotoscopizzati venga celato per conseguire la sensazione di

34. Provocatoriamente, si potrebbe suggerire una riflessione a proposito di un possibile parallelo tra la “possessione” del personaggio disneyano da parte del reale (non solo tramite il rotoscopio, come si vedrà) ed il rapporto “possessivo” tra Walt Disney ed i suoi artisti. Solo che mentre per il personaggio animato a svanire è ciò che “possiede”, ossia la traccia del reale, nell’altro caso è il “posseduto” (l’artista) a dover svanire a favore del pensiero e del nome di Disney...

35. T. GUNNING, *The Cinema of Attraction: Early Film, Its Spectator, and the Avant-Garde*, in *Film and Theory. An Anthology*, a cura di R. Stam e T. Miller, Malden 2000, p. 230.

36. *Ibidem*.

omogeneità e coerenza ricercata da Disney. Si è detto che la strategia prevalente degli animatori è stata quella di integrare le movenze e le caratteristiche del modello fotografico con tratti desunti da personaggi animati liberamente. L'avverbio "liberamente", a questo proposito, va usato con cautela. L'animatore disneyano, dopo Biancaneve, è infatti un artista certamente in grado di esprimersi seguendo il proprio impulso creativo, ma è legato in maniera forte ad un insieme di regole canoniche riguardanti lo stile di disegno e di movimento da adottare. Non si sta parlando ora del sempre più forte ruolo di controllo che la direzione artistica inizia ad avere nel controllo di un singolo film, ma di un lavoro di unificazione espressiva compiuto trasversalmente, di produzione in produzione, attraverso gli anni. Simile unificazione era fondata su uno studiato avvicinamento dell'animazione al reale, ma in termini ben diversi da quelli posti dal semplice utilizzo del rotoscopio.

Le regole dell'animazione disneyana, dopo un lungo periodo di applicazione pratica, furono fissate per scritto solo dopo la morte di Disney stesso; nondimeno, quest'ultimo ha in diverse occasioni fornito chiavi interpretative della maniera cinematografica sorta sotto la sua supervisione. Uno dei riferimenti più pertinenti al caso è stato lasciato da Disney in un *memorandum* destinato a Donald "Don" Wilkinson Graham, docente del Chouinard Art Institute di Los Angeles, che dal 1932 era stato assunto per tenere lezioni di perfezionamento agli animatori: "Il primo compito del disegno animato non è ritrarre o duplicare l'azione reale o le cose come accadono nella realtà – ma fare una caricatura della vita e del movimento"³⁷.

L'affermazione non sembra ben accordarsi con una ricerca che dovrebbe permettere un dialogo alla pari tra animazione e cinema fotografico, poiché, intuitivamente, difficilmente un'estetica visuale e del movimento basata sulla caricatura potrebbe essere considerata "realistica". Ma questo sarebbe vero solo se, di nuovo, si accettasse incondizionatamente il primato baziniano della fotografia per quanto concerne il realismo. Invece, come si è visto per i film dei Fleischer, nel caso dell'animazione possono a buon diritto sussistere effetti "realistici" derivanti da legami – diretti o indiretti – che la messinscena ha (o tenta di avere) con la realtà fenomenica.

L'animazione al rotoscopio, si è detto, lascia un indizio *diretto* del reale in un film animato, con esiti più o meno felici; l'animazione Disney successiva al 1937 costruisce invece il suo rapporto con il reale in maniera più *indiretta*, generando una strategia espressiva che poi va ad influenzare anche i casi di animazione regolata dalla fotografia, come nel caso del rotoscopio. Tale rapporto indiretto nasce da una pratica di *osservazione* del mondo reale, confluyente poi in una *rappresentazione enfaticizzata* (e giammai *distorta*) di quanto si è osservato. In parole povere, l'attore animato disneyano si presenta ed agisce in maniera senz'altro diversa da un attore "reale": tuttavia, ogni suo tratto ed ogni sua movenza nasce dall'enfaticizzazione di un tratto o di una movenza riscontrabile nella realtà. Spariscono, dunque, gli allungamenti e le deformazioni parossistiche a cui era talvolta sottoposto il corpo di KoKo, e sono banditi smembramenti comici come quelli cui poteva in-

37. M. BARRIER, *Vita...*, p. 181.

dulgere un personaggio come il Felix the Cat di Otto Messmer, o lo stesso Mickey Mouse delle origini. Nel 1981, le regole di base necessarie a pervenire a tali risultati furono sinteticamente riassunte dagli animatori veterani Frank Thomas e Ollie Johnston in dodici punti:

Squash and stretch: sottolineatura di allungamenti o accorciamenti delle parti in movimento, nella realtà impercettibili.

Anticipation: di ogni movimento si enfatizza la preparazione.

Staging: ogni azione o personaggio deve essere immediatamente riconoscibile.

Straight ahead action/pose-to-pose action: l'azione può essere pianificata o improvvisata dall'animatore.

Follow through/overlapping action: accentuazione degli effetti d'inerzia su un corpo.

Slow in/slow out: ogni azione inizia con un'accelerazione e termina con una decelerazione.

Arcs: i personaggi si muovono percorrendo archi di circonferenza.

Secondary action: l'animazione di movimenti secondari può rendere più efficace l'azione principale.

Timing: il tempo di ogni azione deve accordarsi con i tempi della scena in cui si svolge.

Exaggeration: le azioni vanno enfatizzate.

Solid drawing: le forme dei corpi possono essere flessibili, ma devono apparire solide, con volumetria plausibile.

Appeal: le figure in movimento devono trasmettere carisma.

L'obiettivo finale delle dodici regole è quello denunciato dal titolo del saggio dove Thomas e Johnston enunciano le stesse: *The Illusion of Life*, l'illusione della vita³⁸. Quello dell'animazione Disney è dunque "realismo", ma un realismo dichiaratamente d'*illusione*. La vita non è rappresentata con l'"oggettività" della fotografia, né con un'imitazione "diretta" favorita dal rotoscopio, ma tramite una ricostruzione enfatizzata: è "caricatura" nel senso letterale del termine. Il "reale" viene messo sotto una metaforica lente d'ingrandimento, che non esalta solo le dimensioni ma anche il dinamismo. Negli universi animati degli animatori Disney ogni corsa è *più* veloce, ogni articolazione è *più* mobile, ogni reazione è *più* evidente; ma non tanto da far perdere di vista il termine di paragone, il punto di partenza sottostante all'elaborazione artistica. Che è, appunto, la realtà.

Stando a Béla Balazs, una simile maniera di rappresentazione potrebbe a buon diritto dirsi "realista". Infatti

I confini dell'arte realista si possono definire in questo modo: l'artista può trovarsi di fronte un oggetto dalla fisionomia stranissima, l'importante è che la tiri fuori come Michelangelo tirava fuori le figure dal marmo che aveva in mente e che non proietti la sua percezione nell'opera ma solo ciò che vede. Questa è arte realista. L'artista è realista se non usa tratti personali per cambiare la struttura e il significato del suo soggetto. Una caricatura può distorcere quanto vuole, ma il viso deve restare riconoscibile. Quando il viso non è più riconoscibile la caricatura non fa più ridere, perché il comico sta nel riconoscimento e nella somiglianza³⁹.

38. F. THOMAS e O. JOHNSTON, *Disney Animation: The Illusion of Life*, New York 1981.

39. B. BALAZS, *Theory of the Film: Character and Growth of a New Art*, New York 1972, p. 101.

Come Disney stesso ebbe a dire in un episodio della sua trasmissione televisiva “Disneyland”, con espressione poi diventata celebre, scopo di questa animazione è raccontare un “plausibile impossibile”⁴⁰. In conseguenza a questo tipo di approccio, si è venuta stabilizzando una particolare figura d’animatore dalla professionalità solo in apparenza paradossale: pur dedito alla raffigurazione di animali antropomorfi o di oggetti senzienti, esso ha la sua formazione artistica essenzialmente basata sul disegno anatomico e sulla copia dal vero⁴¹.

Tornando allora al barthesiano “cordone ombelicale”, si può a questo punto suggerire che anche nel caso di un’animazione non rotoscopica, ma basata sulle dodici regole disneyane, tra il reale e la sua rappresentazione rimanga un legame. E se questo è vero, ecco allora che una figura animata come Biancaneve si trova ad avere con il reale un legame perfino doppio. Da un parte, riceve i fondamenti del suo movimento e del suo manierismo dalla luce riflessa dal corpo fotografato di Marjorie Belcher. Dall’altra, viene completata da un’imitazione della vita che non proviene da alcun modello individuale, ma da uno studio creativo compiuto sulla figura umana. La “realtà” di Biancaneve è, ad un tempo, particolare e generale.

Si sarà notato a questo punto, infine, come la citata dicotomia tra *originalità* e *imitazione*, che situerebbe le opere animate ad una distanza maggiore o minore dall’ideale “grado zero” del realismo costituito dal cinema a base fotografica, nei fatti non sussista, o comunque non sia così ben definita come si potrebbe genericamente immaginare. Anche solo a livello empirico, infatti, *Biancaneve e i sette nani* dimostra nella sua animazione molta più aderenza alle leggi ed alle apparenze del mondo “reale” di quanta non ve ne sia in un solo episodio di KoKo the Clown o Betty Boop; eppure, sono i personaggi dei Fleischer quelli che conservano una più fedele impronta di fotografie “dal vero”. Se il criterio per discernere il realismo nell’animazione fosse l’impressione di realtà dell’opera nel suo complesso, Biancaneve sarebbe film sicuramente più “realistico” delle produzioni Fleischer; ma se invece ciò che contasse fosse l’esistenza di un legame diretto con il nostro mondo fenomenico, la gerarchia s’invertirebbe. Secondo il primo punto di vista, *Biancaneve* eccellerebbe nell’*imitare* il cinema fotografico, mentre le avventure di KoKo cercherebbero la via dell’autonomia, dell’*originalità*; seguendo la seconda ipotesi, invece, andrebbe a *Biancaneve* la palma dell’originalità, ed a KoKo quella dell’imitazione.

Non è possibile, in questa sede, sperare di decidere una volta per tutte quale dei due punti di vista sia quello più efficace per avvicinarsi allo studio di qualcosa che possa essere definito “realismo” nel cinema d’animazione. Si può solo sottolineare, come già anticipato, che l’argomento necessita di ulteriori riflessioni ed approfondimenti; questo anche perché nello stesso contesto specialistico degli *Animation Studies* il tema sembra venir talvolta affrontato con consapevole incertezza. Tale

40. *The Plausible Impossible*, “Disneyland” stagione 3, episodio 8, 31 ottobre 1956, pubblicato nel DVD *Walt Disney Treasures - Behind the Scenes at the Walt Disney Studio*, Burbank 2002.

41. Si veda quanto spazio dedica Richard Williams alla copia dal vero nel suo manuale pratico *The Animator’s Survival Kit*, testo fra i più autorevoli in materia. Williams, non a caso, si è formato con animatori Disney quali Grim Natwick, Milt Kahl e Art Babbitt. R. WILLIAMS, *The Animator’s Survival Kit*, Londra - New York 2001, pp. 23-34.

incertezza pare in verità un'eredità della vaghezza riscontrabile nelle rare analisi formulate sull'animazione a livello di studi sul cinema prima del 1970. Si consideri, ad esempio, la valutazione che Siegfried Kracauer diede del cinema di Disney:

Ciò che è vero per il film fotografico non si applica ovviamente ai cartoni animati. A differenza del precedente, essi sono chiamati a raffigurare l'irreale – ciò che non accade mai. Alla luce di quest'assunto, i crescenti tentativi di Walt Disney di esprimere la fantasia in termini realistici sono esteticamente discutibili, precisamente perché essi si adeguano all'atteggiamento cinematografico [...]. C'è una crescente tendenza verso una realtà della macchina da presa nei suoi ultimi lungometraggi. Popolati dalle controparti di paesaggi reali e di reali esseri umani, essi non sono tanto “disegni portati alla vita”, quanto vita riprodotta in disegni. I dettagli fisici, che erano visibilmente nati dalla matita nei primi cartoni di Disney, duplicano meramente la vita negli ultimi. [...] In questi cartoni la falsa devozione all'atteggiamento cinematografico compromette inesorabilmente l'immaginazione dell'artigiano⁴².

Per Kracauer, il cinema deve essere fondato esclusivamente sulla fotografia. L'animazione dunque dovrebbe evitare ogni contaminazione con l'“atteggiamento cinematografico”, poiché “i risultati ottenuti con un particolare mezzo sono esteticamente tanto più validi quanto più essi si fondano sulle proprietà fondamentali del mezzo”⁴³. Non si vede, a questo punto, come le enfattizzazioni espressive dell'animazione disneyana possano considerarsi un mero duplicato della vita. E, a parte questo, se dunque scopo dell'animazione dovesse essere unicamente la rappresentazione di figure o mondi totalmente svincolati dal reale, allora da questo punto di vista i film disneyani sarebbero molto più “onesti” nei confronti di uno “specifico dell'animazione” rispetto agli ibridi film dei Fleischer, dove i momenti rotoscopizzati sono esposti ed evidenti anche ad un occhio inesperto.

Gli *Animation Studies* hanno a più riprese suggerito che un giudizio come quello di Kracauer non può reggere semplicemente perché uno “specifico” dell'animazione, in fondo, non esiste; o, se esiste, esso è il medesimo del cinema “fotografico”. Rimane, però, della confusione latente. Questo risulta evidente, ad esempio, leggendo un autorevole commento dell'animatore russo Alexandre Alexeïeff, volto a dimostrare come, tutto sommato, il cinema fotografico e quello d'animazione siano essenzialmente forme diverse della stessa entità.

[...] È legittimo considerare il cinema come un caso particolare di animazione, una sorta di sostituto industriale a buon mercato; il quale fu destinato a sostituire il lavoro creativo di artisti come Émile Reynaud con fotografie di modelli umani “in movimento”⁴⁴.

Alexeïeff arriva a costruire la distinzione tra “animazione” e “cinema” basandosi sulla diversa natura di ciò che appare sullo schermo: “lavoro creativo di artisti” da una parte e “fotografie di modelli umani” dall'altra. Ma in realtà è difficile condividere tale distinzione, anche solo considerando le ibridazioni attuate dal

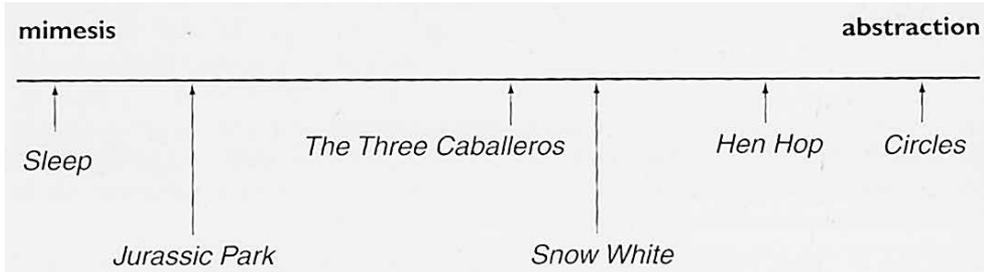
42. S. KRACAUER, *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*, Londra 1960, pp. 89-90.

43. *Ivi*, p. 12.

44. A. ALEXEÏEFF, *Preface*, in G. BENDAZZI, *Cartoons...*, p. xx.

rotoscopio; si pensi poi ad opere come *Neighbours* di Norman McLaren (1952), realizzato con la tecnica della *pixillation*, la quale si avvale esclusivamente, per l'appunto, di «fotografie di modelli umani», utilizzate per l'animazione come si trattasse di disegni.

E proprio su *Neighbours* e lavori affini si possono incentrare altre riflessioni problematiche. Maureen Furniss, nel suo saggio di estetica dell'animazione *Art in Motion*, condivide l'idea di un'equivalenza sostanziale tra cinema "fotografico" e d'animazione, schematizzando un tentativo di *continuum* cinematografico che si muove tra mimesi del reale ed astrazione⁴⁵:



Biancaneve, come si nota, è collocato più vicino all'astrazione che alla mimesi. Più prossimo alla mimesi è invece *The Three Caballeros* (1945), film Disney a scrittura mista, ovvero sia facente uso di sequenze "dal vero" interagenti con animazioni. La presenza della figura umana in riproduzione fotografica, dunque, sarebbe maggior garanzia di "realismo". Questo probabilmente perché

ciò che fu fatto da George Méliès e altri pionieri del cinema d'animazione fu per anni considerato "trucco cinematografico", "effetto speciale": un semplice strumento al servizio del "cinema realista". Tradizionalmente l'idea dei trucchi cinematografici e degli effetti speciali era basata sul presupposto che ogni illusione che si vedeva sullo schermo era ontologicamente basata su qualche evento reale registrato dalla macchina da presa. [...] È il motivo per cui gli scheletri animati di Ray Harryhausen appaiono più realistici delle perfette figure digitali di John Lasseter. Le creature di Harryhausen erano inserite nel contesto «realista» così come Bob Hoskins era «realistico» nella *Cartoonia* animata di *Chi ha incastrato Roger Rabbit* (*Who Framed Roger Rabbit*, 1987) di Zemeckis e Williams⁴⁶.

Ma è realmente possibile considerare visivamente "realistico" l'incontro tra Donald Duck e la cantante Aurora Miranda, o comunque più "realistico" dell'incontro fra personaggi disegnati con stile grafico ben coordinato, calati in un mondo animato internamente coerente? Se la presenza di fotografie "dal vero" favorisse l'incremento del realismo nell'animazione, allora *Neighbours* dovrebbe apparire ancor più a sinistra di *The Three Caballeros*. Eppure, i movimenti dei suoi modelli umani non hanno alcunché di naturalistico, al contrario dei nani e dell'eroina di

45. M. FURNISS, *Art in Motion. Animation Aesthetics*, New Barnet 2007, p. 6.

46. M. AJANOVIC, *Animazione e realismo*, a cura di A. Biagini e V. Gulotta, Milano 2005, p. 19 (1ª ed. Zagabria 2004).

Biancaneve, soggetti a versioni alternative, ma non meno vincolanti, delle leggi del moto e della forza di gravità.

Per completare il quadro del problema, e suggerire a quante altre numerose difficoltà sarebbe necessario far fronte per sperare di giungere ad una soluzione, è necessario sottolineare come nella presente trattazione, per snellire il discorso, si sia implicitamente fatto riferimento solo ad una parte dei possibili elementi che sono in grado di concorrere al “realismo” di una messinscena animata. Si è cioè fatto riferimento ad un “realismo” giocato sugli aspetti visivi e dinamici dell’animazione, sull’immagine e sul suo movimento: quei tratti che più risaltano al confronto con l’aspetto di un film fotografico, e che sono particolarmente in evidenza nelle tecniche d’animazione di più larga diffusione internazionale, come quella dell’animazione di disegni (che fino al 2004 ha dominato la produzione Disney⁴⁷). Questa scelta trova riscontro in altri contributi riguardanti il realismo nell’animazione: Paul Wells, ad esempio, non esita nel considerare il realismo visivo e dinamico della Disney un vero e proprio punto di riferimento con il quale valutare altre produzioni animate:

[...] Nell’animazione è utile trovare nell’“iper-realismo” dei film Disney un riferimento con il quale altri tipi di animazione possano essere valutati per il proprio relativo grado di “realismo”. In altre parole, il film animato potrebbe essere definito come non-realistico o astratto quanto più esso devia dal modello di “iper-realismo” situato nel film Disney, ed in particolar modo in un lungometraggio come *Bambi* (1942) [...]⁴⁸.

Eppure, a disposizione dell’animazione restano anche altri importanti veicoli di “realismo”, che rispetto a quelli sinora descritti risultano ancor più strettamente condivisi con il cinema fotografico. Il sonoro, ad esempio: se pure infatti è esistita (ed esiste tuttora) una serie di pratiche di sonorizzazione tipicamente legate all’animazione, volte a creare effetti non naturalistici a fini comici o più generalmente espressivi⁴⁹, è anche vero che un’opera animata può ricevere una sonorizzazione potenzialmente indistinguibile da quella di un film fotografico, con le medesime caratteristiche di presenza e profondità garantite dai moderni sistemi di suono *surround*. Si considerino, ad esempio, i complessi panorami sonori basati su rumori naturali che si possono apprezzare in lungometraggi animati giapponesi come *Omohide Poro Poro* (*Only Yesterday*, Isao Takahata, 1991) o *Mimi Wo Sumaseba* (*Whisper of the Heart*, Yoshifumi Kondo, 1995). Discorsi analoghi valgono

47. Il 2004 fu l’anno di *Home On the Range*, film con il quale la Disney decise di concludere definitivamente la sua produzione a disegni animati per convertirsi totalmente alla *computer graphic*. L’esperimento fu fallimentare, anche per via della concorrenza delle produzioni digitali Pixar, dagli standard qualitativi molto alti; gli studi d’animazione furono dunque ripristinati nel 2007 con il nome di Walt Disney Animation Studios, a seguito della fusione del 2006 tra Disney e Pixar. Il primo prodotto di questo nuovo corso dell’animazione Disney è il recente *The Princess and the Frog* (2009), basato su disegni animati tradizionali.

48. P. WELLS, *Understanding Animation*, Londra-New York 1998, p. 25. Il termine “iper-realismo” proviene a Wells da U. Eco, *Dalla periferia dell’impero*, Milano 2003, p. 59, che però ne faceva uso a proposito dei parchi Disney, quali Disneyland e Walt Disney World, in senso critico, evidenziando come in essi tutto fosse più grande, più luminoso e più coinvolgente che nella realtà propriamente detta.

49. Si veda M. FURNISS, *Art in Motion...*, pp. 87-88, e anche S. CURTIS, *The Sound of Early Warner Bros. Cartoons*, in *Sound Theory Sound Practice*, a cura di R. Altman, Londra-New York 1992, pp. 191-203.

per il “realismo” del doppiaggio, altra forma di “possessione” (stavolta vocale) che un modello impone ad un simulacro animato. Ulteriori opportunità di resa “realistica” possono ugualmente stare nelle scelte relative non tanto al disegno o al movimento, ma al tipo di storia che si desidera raccontare. Può essere significativa, a questo punto, la citazione del cortometraggio *L'ultimo sciucchià* (1947) dell'italiano Francesco Maurizio Guido detto “Gibba”, che desiderò esplicitamente dialogare con il Neorealismo cinematografico⁵⁰, nel proporre la storia di una figura patetica della contemporaneità di allora: un orfano che, in estrema povertà, muore ed ascende al paradiso. Ma ben poco di “realistico”, anche per via di evidenti limitazioni tecniche dell'autore, vi è nel disegno e nei movimenti dei personaggi.

Infine, altri riferimenti “realistici” più sottili possono stare nelle indicazioni culturali e persino etnografiche che l'animazione è in grado di trasmettere, al di là dell'apparenza delle sue immagini. L'animatore e regista giapponese Hayao Miyazaki ha a questo proposito espresso una valutazione sull'utilizzo del rotoscopio di singolare acutezza:

In Giappone il rotoscopio non è diventato molto popolare. Non solo per motivi economici. Io stesso odio questa tecnica. Se gli animatori diventano schiavi dei film dal vivo il piacere dell'animazione è dimezzato [...] Ci sono molti fiaschi clamorosi prodotti dal rotoscopio. *Il signore degli anelli* di Bakshi non poteva essere un successo dal momento che si basava su una recitazione povera. Anche *Cenerentola* di Disney ha dimostrato che cercare dei movimenti “più realistici” usando il rotoscopio è un'arma a doppio taglio. Diversamente da *Biancaneve*, la ricerca di “maggiore realismo” non ha dato altro risultato che una qualsiasi ragazza americana, facendo perdere al personaggio e alla storia il senso simbolico e l'universalità⁵¹.

In conclusione, parlare di “realismo” nel cinema d'animazione non sembra un'operazione vana, purché il discorso sul tema si svolga con piena consapevolezza dei molteplici (e persino contraddittori) rapporti che l'animazione è in grado di instaurare con la realtà. Si potrebbe azzardare che un atteggiamento corretto nei confronti di significative convergenze tra un'opera d'animazione ed il reale possa essere paragonabile a quello dell'interprete di una mappa. Il parallelismo è suggerito dal funzionamento del rotoscopio: come nella proiezione cartografica si passa da un referente tridimensionale ad una rappresentazione bidimensionale⁵², così nella proiezione rotoscopica si passa da un referente fotografico ad uno grafico.

Nei casi di altri “realismi” dell'animazione, le “proiezioni” del reale saranno meno dirette, o soltanto metaforiche: si tratterà allora di capire e giustificare la strategia di “riduzione” o di “caricatura” che sarà stata messa in atto nei confronti del mondo fenomenico. Perché, esattamente come al rotoscopio vi sono molte altre alternative “realistiche”, così le proiezioni cartografiche possono essere di tipi diversi: stereografiche, cilindriche, coniche: “È possibile un numero letteralmente

50. Si veda G. BENDAZZI, *Cartoons...*, pp. 159-160.

51. H. MIYAZAKI, *The Current Situation of Japanese movies. Course on Japanese Movies 7*, in “Iwanami Shoten”, 28 gennaio 1988, citato in A. ANTONINI, *L'incanto del mondo. Il cinema di Miyazaki Hayao*, Milano 2005, p. 144 (1ª ed. Milano 2004).

52. Cosa che accade anche nel cinema fotografico “realistico”, a ben vedere.

te infinito di proiezioni cartografiche [...]. L'ideatore [...] tenta di minimizzare o eliminare alcune delle distorsioni, a costo di maggiori distorsioni di altro genere, preferibilmente in una regione della mappa [...] dove la distorsione è meno importante"⁵³. Nell'animazione, la situazione è simile: per via della natura stessa della tecnica, e del cinema in senso lato, non può esistere un "realismo" assoluto.

Ciò che il reale porta in dote all'animazione può essere soltanto un selezionato insieme di tratti, che dunque si dovrà per forza di cose confrontare con elementi nati dalla pura immaginazione. La scelta dei tratti realistici, come nella cartografia la scelta del tipo di proiezione, non è neutra: l'integrazione dell'uno potrà magari sottolineare l'assenza di un altro nella stessa messinscena. Starà all'animatore o al regista far sì che questa sottolineatura divenga virtuosa ed espressiva, così come un accorto cartografo saprà collocare le distorsioni della sua proiezione in aree appropriate. All'interprete il compito di riconoscere, e capire, la mappa della realtà.

53. J.P. SNYDER, *Flattening the Earth: Two Thousand Years of Map Projections*, Chicago 1993, p. 1.