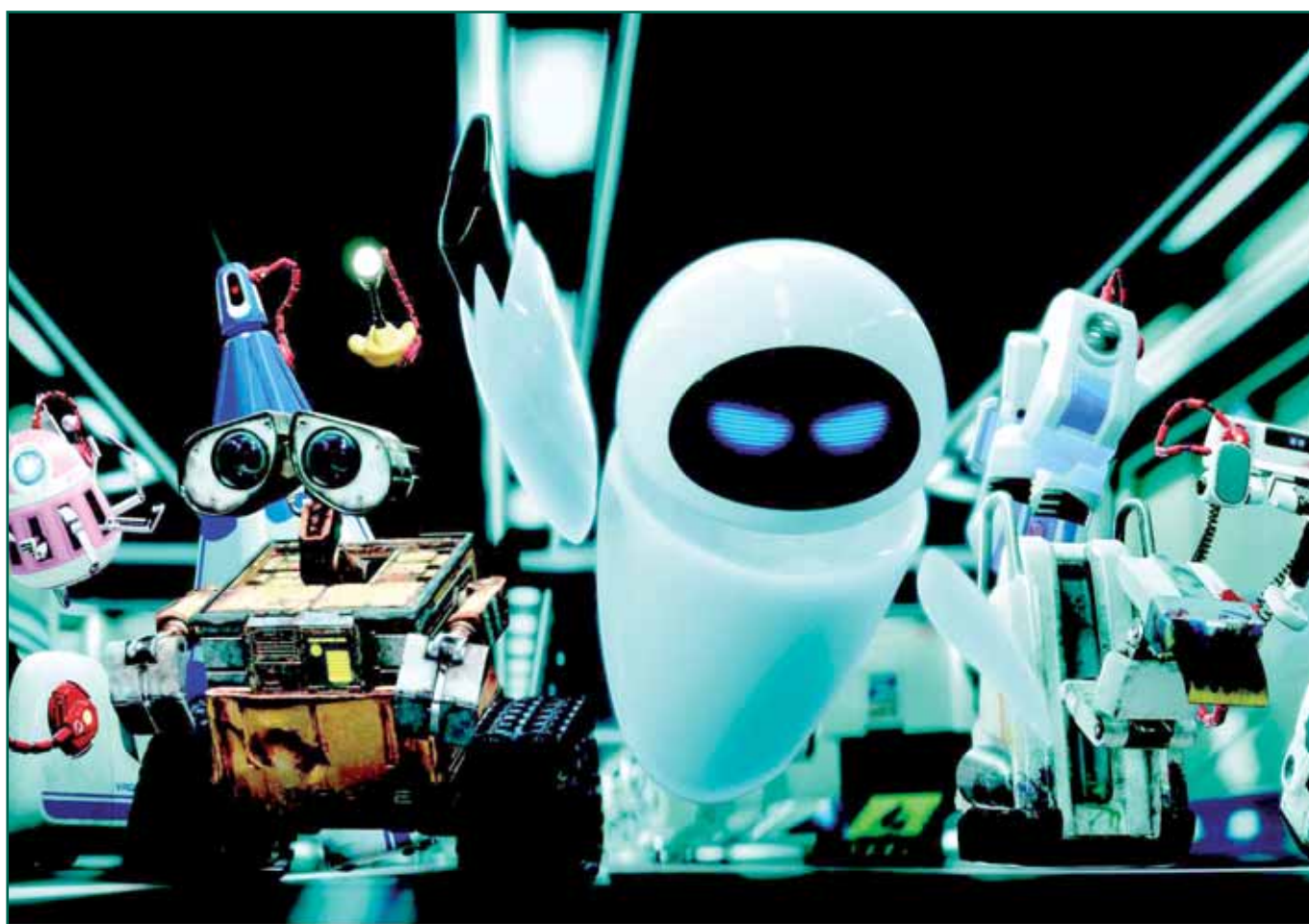


ANIMAZIONE: IL FUTURO DEL CINEMA PASSA DA QUI

Evoluzione e rivoluzione di un linguaggio che nasconde il domani del cinema

a cura di Andrea Fontana



WALL•E di Andrew Stanton

Il cinema contemporaneo sta vivendo un momento cruciale, di svolta. L'evoluzione delle tecnologie computerizzate hanno permesso alla Settima Arte d'intraprendere nuovi percorsi visivi che pongono al centro del discorso l'immagine, il suo statuto fattuale e il rapporto con la teoria del cinema, ancora una volta obbligata a ripensarsi da zero in funzione di importanti novità tecniche e concettuali. *Avatar* di James Cameron, gli ultimi lavori di Robert Zemeckis con il *motion capture*, il ruolo dominante della Pixar sono componenti di un movimento rivoluzionario che sfrutta le in-

novazioni digitali per ragionare su dove il cinema si sta dirigendo e quali sono le strade da percorrere.

In tutto questo come si colloca l'animazione? Quale ruolo ha svolto e svolge tuttora un genere che da anni ancora stenta ad essere riconosciuto come alta espressione di una forma d'arte che coniuga sperimentazioni e profondità sostanziali di notevole spessore? Il critico medio di oggi ancora fatica a riconoscere il giusto valore all'animazione, che viene per lo più identificata come un sottogenere, come un prodotto per bambini, al massimo per adole-

scenti, ignorando totalmente la storia, i nomi, le tecniche che hanno caratterizzato questo particolare metodo di messa in scena. Il pregiudizio è palese: secondo molti è impossibile considerare sullo stesso piano cinema dal vivo e cinema d'animazione. Per esempio: come si fa a paragonare un autore neorealista con un regista di animazione? Come si fa a giudicare un film di Truffaut utilizzando gli stessi strumenti con cui si giudica un film animato?

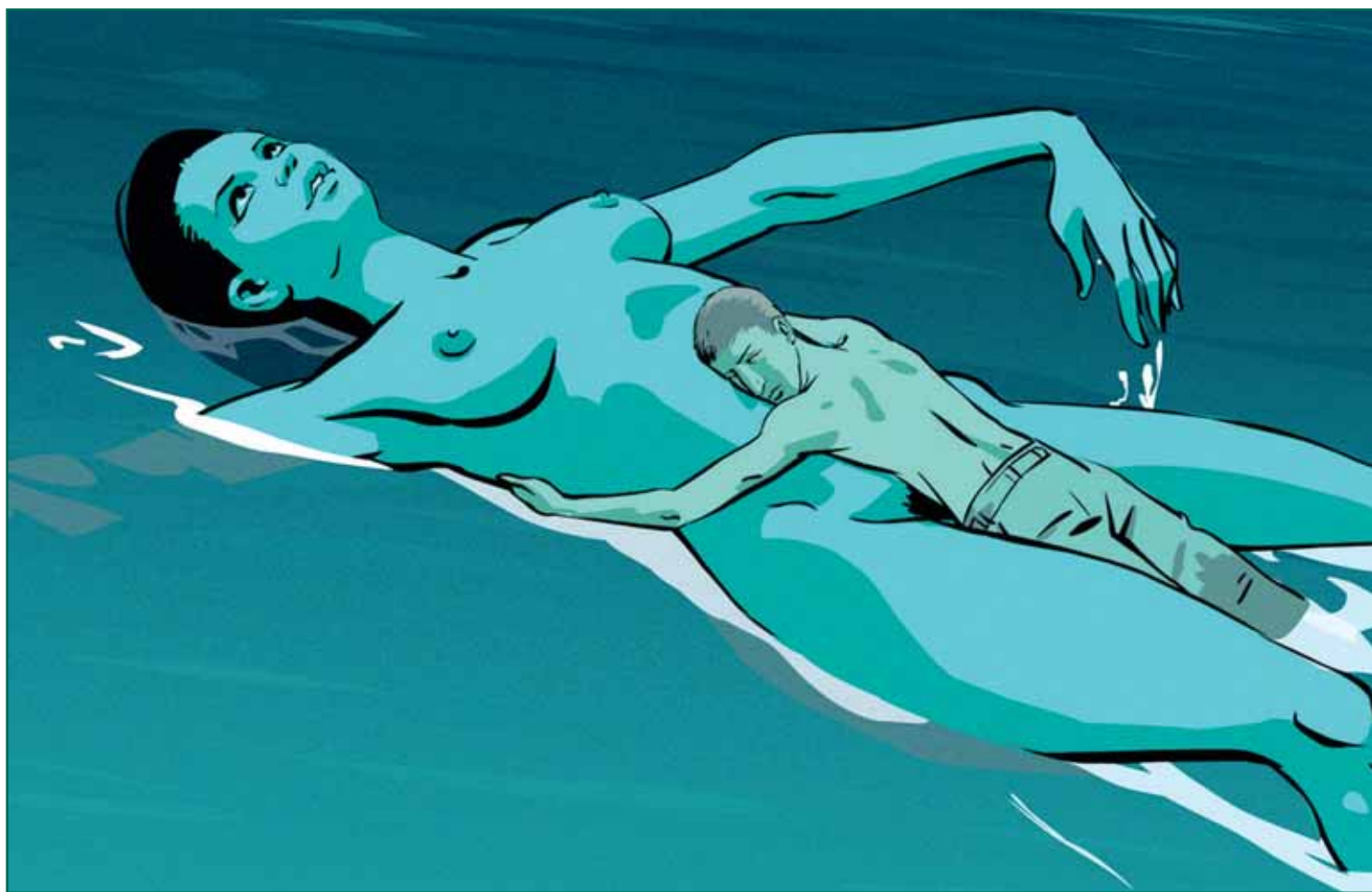
Questo pregiudizio ha avuto effetti disastrosi nei confronti della produzione animata degli ultimi cinquant'anni: una

pressoché totale mancanza di distribuzione, sia essa nel circuito cinematografico che home video, un vuoto nella letteratura critica, un'assenza nei più prestigiosi Festival cinematografici. Tutta colpa di Disney. Proprio così: il più importante produttore di film animati è il principale responsabile dell'equazione animazione=bambini, grazie alle sue opere, in effetti destinate a entrambe le fasce di età (sebbene in pochi, all'epoca, se ne accorsero), Disney ha diffuso la convinzione che quando si parla di cartoni animati allora si entra in un mondo esclusivamente appannaggio dei più piccoli. La tendenza, da qualche anno a questa parte, è radicalmente mutata: ora i film animati sono regolarmente presenti nei Festival, i nomi di punta sono studiati e, talvolta, relazionati ai grandi del cinema dal

con un alto valore artistico e concettuale, che contano grandi nomi: da Bill Plympton a Phil Mulloy, passando per Anders Morgenthaler e Sylvain Chomet. Si è data uguale importanza all'animazione giapponese, forse l'unica a poter vantare una propria storia evolutiva, talvolta legata a quella politica e sociale del Paese e un immaginario talmente forte da avere conseguenze su differenti settori produttivi, dal cinema dal vivo al settore videoludico. Vent'anni di *anime* tra passato (Miyazaki, Oshii, Takahata) e futuro (Maasaki, Hosoda, Shinkai).

Il secondo obiettivo è quello di dimostrare come l'animazione abbia avuto e abbia ancora un ruolo cruciale nel rapporto con gli altri media, con il tessuto sociale di cui fa parte e, soprattutto, con il cinema contemporaneo. Motivo per cui Bruno

sonale e brillante interpretazione della storica e cruciale serie animata *I Simpson* (e le altre *Tv series*, dai *Griffin* a *South Park*) quale "icona di una guerriglia semiologica", nonché oggetto di riflessione sul rapporto spettatore/prodotto massmediologico. Infine, Enrico Terrone propone una teoria applicabile al linguaggio dell'animazione, saggio particolarmente importante questo, perché giustifica, fra le varie cose, le motivazioni teoriche della sottovalutazione coltivata negli anni nei confronti dell'animazione, e punta a fornire nuovi e inediti approcci ad essa. Conclude lo Speciale un glossario con i termini e le figure chiave che compongono lo staff di un progetto animato, oltre che due riferimenti ai Festival e alla letteratura critica dedicati all'animazione.



Valzer con Bashir di Ari Folman

vivo. Ma presso il pubblico (e buona parte della critica italiana più conservatrice) l'universo animato è sconosciuto, un oggetto misterioso nei confronti del quale nutrire più di un dubbio.

Questo Speciale si pone dunque un duplice obiettivo. Il primo ha una funzione di diffusione conoscitiva: quali sono le produzioni più importanti che faticano ad avere una distribuzione cinematografica? Enrico Azzano, partendo da Disney (imprescindibile quando si parla di animazione), dimostra con scrupolosità quanto in Europa e negli Stati Uniti ci siano produzioni animate

Di Marino si è occupato di analizzare i rapporti tra animazione e videoarte, sia dal punto di vista tecnico che filosofico e artistico; Marco Benoit Carbone ha brevemente riassunto la storia dello sviluppo grafico nell'ambito dei videogame, sottolineando in che modo queste evoluzioni abbiano tratto ispirazione direttamente dall'ambito animato e quali effetti hanno avuto nei confronti del cinema digitale contemporaneo. In entrambi i saggi, animazione, arte, cinema e sviluppo grafico/tecnologico sono messi sullo stesso piano.

Guido Michelone fornisce una per-

Nel finale di quello che è probabilmente uno dei migliori film animati degli ultimi anni, *Valzer con Bashir* di Ari Folman, l'immagine animata passa, con un semplice stacco di montaggio, in immagine reale. Si tratta del più efficace e riuscito tentativo di far congiungere l'astrattezza dell'animazione con la fisicità (e la drammaticità che essa ontologicamente implica) della realtà, mettendo entrambi su uno stesso piano di trattazione. Da qui, da questa sintesi di linguaggi apparentemente dicotomici, passa inevitabilmente il cinema del futuro.