

# Proteo, ovvero

## Una proposta di definizione

**Giannalberto Bendazzi**

**2004**

“L’arte”, scriveva Dino Formaggio introducendo il suo *L’arte come idea e come esperienza*<sup>1</sup>, “è tutto ciò che gli uomini chiamano arte”. E soggiungeva: “Questa non è, come qualcuno potrebbe credere, una semplice battuta d’entrata, ma piuttosto, forse, l’unica definizione accettabile e verificabile del concetto di arte”.

Anticiperò qui le conclusioni di questo breve studio per proporre che la definizione di animazione<sup>2</sup> sia formulata proprio parafrasando l’approccio del pensatore milanese, magari con una ulteriore sottolineatura di quell’elemento tempo a cui egli dedicava i paragrafi successivi. (Formaggio analizzava l’arte visiva *in toto* ed è implicita, qui e ora, l’avvertenza che, volendo applicare un punto di vista tassonomico, l’animazione sta all’arte visiva in posizione di sottofamiglia a famiglia).

Pertanto: “Animazione è tutto ciò che gli uomini, in diversi periodi storici, hanno chiamato animazione”.

Mi sono permesso un minimo ritocco alla locuzione originale perché, in veste di storico, mi trovo a essere particolarmente sensibile alle rapide variazioni di significato che le parole hanno assunto con il variare della mentalità e soprattutto della tecnologia, nel corso di anni che in parte io stesso ho vissuto.

---

<sup>1</sup> Mondadori, Milano, 1981, p. 11.

<sup>2</sup> Preferisco questo termine, per le ragioni che più avanti si capiranno, a quello di *cinema d’animazione*.

Vale la pena di segnalare che, fra il 1895 e il 1910 circa, il termine *animated* venne applicato proprio a ciò che noi oggi consideriamo contrapposto alla branca qui in oggetto e che chiamiamo *live action* oppure “cinema dal vero”. Si diceva allora “fotografia animata”; poco più tardi entrò in vigore l’espressione, non meno rudimentale, *motion picture* o *moving picture*; mentre *animated cartoon* divenne ufficiale solo con la pubblicazione del primo libro sulla materia (E. G. Lutz: *Animated Cartoons. How They Are Made, Their Origin and Development*, Scribner’s, New York, 1920). È poi sufficiente sfogliare i programmi di sala approntati fra il 1925 e il 1939 dalla London Film Society (uno dei primi e più prestigiosi cineclub d’essai del mondo) per accorgersi che nella prima metà del secolo scorso l’idea di *animation* non si estendeva - come al contrario accade oggi - ai film astratti di Ruttmann, Fischinger o Richter, i quali venivano piuttosto definiti *experimental works* e aggregati ad altri che nel Duemila cataloghiamo come film d’avanguardia sì ma “dal vero”; e che anzi il termine *animation* non esisteva come sostantivo, ma unicamente come participio passato e in coppia con la parola “caricatura” o “vignetta” (*animated cartoon*, come già si è indicato).

Ancora nel 1949, nel suo influente e studiatissimo *Der Film. Werden und Wesen einer neuen Kunst*<sup>3</sup>, il teorico Béla Balász separava i due concetti trattando de “Il film assoluto” e “Il film astratto” nel capitolo XIV, e de “I disegni animati” accorpate ai trucchi ottici nel capitolo XV.

Quanto poi all’opinione comune, gran parte degli spettatori e perfino degli studiosi di cinema ha continuato per decenni, e talvolta perfino oggi continua<sup>4</sup>, a catalogare i

---

<sup>3</sup> Il riferimento è all’edizione italiana *Il film. Evoluzione ed essenza di un’arte nuova*, Einaudi, Torino, 1952.

<sup>4</sup> In data 11 settembre 2003 la *doctoral student* americana Shana Heinrich scriveva un messaggio e-mail al gruppo di discussione Internet “Animation Journal List” per chiedere lumi: i professori che la seguono per il conseguimento del PhD (!) le impongono di chiamare l’animazione “genere cinematografico” e lei manifesta i propri dubbi. La studiosa Maureen Furniss, coordinatrice del gruppo, le rispondeva beffardamente che nel caso l’animazione sia un “genere”, allora il cinema di *live action* lo è altrettanto.

disegni animati fra i “generi” dello schermo, accanto al western, alla *space opera*, al film di guerra e così via.

Il sostantivo *animation* cominciò a essere usato dagli specialisti francesi negli anni Cinquanta, quando tra Parigi e Cannes si consolidò un movimento culturale internazionale che rivendicava a questo linguaggio una dignità specifica e si opponeva all’egemonia – estetica non meno che economica – della ricetta imposta da Walt Disney a partire dal 1928 (con il cortometraggio *Steamboat Willie* imperniato su Mickey Mouse) e ancor maggiormente dal 1937 (con il lungometraggio *Snow White and the Seven Dwarfs*).

Nel 1960, nella cittadina lacustre di Annecy, Alta Savoia, veniva celebrato il primo “Festival international du film d’animation” del mondo.

Il movimento ora menzionato diede luogo alla nascita, nel 1962, dell’Association internationale du film d’animation (ASIFA), una specie di ONU dei cineasti e studiosi del settore, il cui statuto dettò, nel proprio preambolo, la prima definizione ufficiale: “(Mentre il cinema di *live action*) procede a un’analisi meccanica, per mezzo della fotografia, di avvenimenti simili a quelli che saranno resi sullo schermo, il cinema d’animazione crea gli avvenimenti per mezzo di strumenti diversi dalla registrazione automatica. Nel film d’animazione gli avvenimenti hanno luogo per la prima volta sullo schermo”. Il secondo statuto fu adottato nel 1980. Dopo 18 anni di visionamento di opere realizzate con le più eterodosse forme di manipolazione dell’immagine, si comprese che la definizione originaria risentiva troppo dell’esempio tradizionale del disegno animato hollywoodiano, e si scelse una formulazione in negativo: “Si intende come animazione ogni prodotto cinematografico che non sia semplice ripresa della vita reale a 24 fotogrammi al secondo”. Nel momento in cui scrivo, anche queste parole stanno perdendo significato di fronte all’irruzione delle tecniche digitali che stanno cancellando i concetti stessi di cinematografia, fotogramma, ripresa.

Tuttavia, se noi sosteniamo che “Animazione è tutto ciò che gli uomini, in diversi periodi storici, hanno chiamato animazione”, ci s’impone di tentare l’identificazione di qualche elemento fisionomico. Qualche lineamento attraverso il quale gli uomini abbiano

ritenuto di riconoscere come "animazione" la cosa che vedevano e ascoltavano. È fallimentare domandarsi se esista uno *specifico dell'animazione* (nella maniera in cui negli anni Trenta del Novecento, quando si lottava per rivendicare al cinema *in toto* un ruolo di arte, ci si domandò se esisteva uno *specifico filmico*).

Così facendo, il rischio che si correrà sarà evidentemente quello di trasformare una "poetica" in una "estetica", di prendere una parte per il tutto, di ottenere un minimo comun denominatore di fenomeni anziché pervenire al livello della teoria; soprattutto, ancora una volta, di esporre le parole all'avvizzimento imposto dagli anni e dagli accadimenti storici.

Questo compito va però affrontato, per cominciare almeno a partecipare di quel sentire generalizzato che fa sì che gli animatori percepiscano come *propri* unicamente certi film; in altri termini, per approssimarsi a capire (ritornando alla definizione che è stata enunciata in apertura) quali elementi facciano sì che gli uomini, in diversi periodi storici, chiamino certe cose "animazione".

Per prima cosa tenterò di sbarazzare il campo dall'equivoco di animazione come "genere" cinematografico.

Un "genere" ha ragione di esistere all'interno di un linguaggio. Esemplicando: nella letteratura in prosa esistono il "genere" poliziesco, l'avventura, il romanzo rosa, la fantascienza e così via; nella pittura il ritratto, il paesaggio, la natura morta, l'astratto e così via; nel cinema di *live action*, come già detto, il western, la *space opera*, il film di guerra e così via.

"Genere" è un concetto ostico per molti, ma in estrema sintesi esso potrebbe semplicemente ritenersi basato su una clausola. Sulla garanzia per il fruitore, cioè, che quello specifico prodotto soddisferà alcune sue specifiche richieste. Esemplicando di nuovo: chi vuole cavalli, spazi aperti e spartorie sceglie un western, chi cerca brividi si rivolge a un horror film. L'opera "d'autore" ha per natura il compito di essere innovativa, quella "di genere" ha il compito di essere ripetitiva – e in quanto tale

rassicurante. (Senza con ciò affatto negare che un ingegno più forte o più fortunato di altri compie non di rado opera d'autore all'interno di un "genere").

Per tornare alla nostra materia: se un appassionato di *anime* polizieschi (un "genere") si trova improvvisamente esposto a un capolavoro "d'autore", rimane verosimilmente deluso. Chi loda il musical disneiano *La bella e la bestia* ha forti probabilità di trovarsi a disagio con i film astratti. La comicità da-torte-in-faccia di Bugs Bunny stride a confronto con gli aforismi dell'Europa orientale di era comunista.

Dunque molti "generi" esistono all'interno dell'animazione. Questo è un buon punto di partenza per proporla non come un "genere" a sua volta né come un "sovragerere"; ma piuttosto come un cinema in proprio, fratello del cinema "dal vero"<sup>5</sup>.

Quando la cinematografia nacque, nell'ultimo ventennio dell'Ottocento, si basò sul principio del mitragliamento dello spettatore con una serie di diapositive statiche. Operatori e proiezionisti sapevano che le immagini immobili in sequenza, quando vengono presentate a una velocità superiore a 16-18 al secondo, sono percepite dall'occhio umano come un flusso. Con una serie di rapidissimi stop-and-go, la macchina da presa fotografava le fasi successive delle azioni che si presentavano davanti al suo obiettivo; il proiettore, con il medesimo procedimento, le offriva al pubblico su uno schermo. Ecco il sistema usato per scrivere il movimento ("cinematografo" = *kinéma + graphéin*).

La manovella della macchina da presa veniva fatta ruotare a mano, sicché l'operatore aveva un rapporto quasi tattile con la pellicola e con il suo scorrimento. Non fu difficile capire che, una volta che fosse rimasta standard la velocità di proiezione, vari trucchi diventavano possibili in fase di ripresa. Uno di questi trucchi consisteva nello scattare i fotogrammi a uno a uno (*stop motion*) invece che con movimento continuo, cambiando

---

<sup>5</sup> Va qui aggiunto, per dissipare ogni residuo possibile luogo comune, che innegabilmente una parte non piccola della produzione d'animazione è indirizzata ai bambini; ma che sarebbe un abbaglio catalogare fra le materie infantili l'animazione in quanto tale.

posizione all'oggetto durante la pausa che il cineasta si concedeva tra un fotogramma e l'altro. In fase di proiezione, l'oggetto sembrava prendere vita propria.

Tale trucco permise lo sviluppo di un linguaggio. Tramite la tecnica del fotogramma singolo si potevano inventare movimenti non esistenti in natura, conquistare in altri termini la quarta dimensione (il tempo) dopo le due dimensioni della pittura e le tre della scultura.

Questo è ciò che intimamente si intende di solito per animazione: l'attribuire non tanto un movimento, quanto appunto un'anima (cioè una personalità) a oggetti, forme o figure (anche astratte) altrimenti inerti.

Il linguaggio dell'animazione venne storicamente coniugato all'interno dell'industria dello spettacolo, intesa in senso lato. Fu dapprima incanalato nella struttura produzione-distribuzione-sale di pubblico esercizio (cinema); poi nella struttura televisiva; poi nell'Internet. Certo quindi è corretto parlare di cinema d'animazione, film d'animazione, cortometraggi d'animazione, lungometraggi d'animazione, serie televisive animate; oppure di animazione comica, horror, western (tutti "generi", come si vede) o d'autore.

Qui può sorgere una domanda. Quando si riveli possibile attribuire un'anima a forme altrimenti inerti tramite l'utilizzo di tecnologie differenti da quelle cinematografiche, anche i prodotti così ottenuti potrebbero essere chiamati animazione?

Un esempio illustre risponde di sì. Fra il 1892 e il 1900 il parigino Emile Reynaud proiettò al pubblico pagante del Musée Grévin le sue Pantomimes Lumineuses, brevi commedie disegnate che prendevano vita e azione grazie allo strumento (non cinematografico) da lui inventato, il Théâtre Optique. Gli specialisti dell'animazione non hanno mai avuto dubbi nel salutare in Reynaud un pioniere della loro arte.

Il linguaggio dell'animazione, fratello del linguaggio del cinema di *live action*, ne condivide molte caratteristiche.

Soffermiamoci su due: la sua capacità di dar vita a opere sia narrative sia non-narrative, e la sua fisionomia audiovisiva.

Nell'animazione è molto labile quel fondamento psicologico di credibilità che è basilare nel cinema "dal vero". In quest'ultimo, la flagranza delle persone e degli ambienti, l'identificazione fra il pubblico e la scena dettano i tempi del film. Lo spettatore non dubita che l'azione sullo schermo richieda il tempo che richiederebbe nella vita, e il suo coinvolgimento nelle *dramatis personae* gli consente di non annoiarsi in casi di lunghi primi piani, monologhi, dialoghi in campo/controcampo.<sup>6</sup> La narrazione è favorita. Grosso modo, si potrebbe dire che il cinema "dal vero" ha affinità con la prosa in campo letterario.

Nel caso dell'animazione, il pubblico ha a che fare con immagini disegnate, dipinte, modellate o infine create digitalmente. Dunque irreali. L'identificazione emotiva è più difficile, anche se via via meno difficile quanto più scorrono gli anni e le generazioni crescono abituate a un universo iconico di crescente onnipresenza. La narrazione non è esclusa, come dimostra l'esistenza di sempre più numerosi lungometraggi, ma è più difficile perché è basata su un profilmico stilizzato di cui lo spettatore deve impadronirsi attraverso un procedimento di accettazione. Abbondano lavori di cortissimo metraggio in cui dominano procedimenti ellittici e simbolici. Vi è qui dunque qualcosa in comune con l'opera letteraria in versi, che conta sì fra i propri esempi i lunghi poemi ma che dà il meglio di sé nella lirica breve, allusiva, innervata nelle analogie.

Riprendiamo ora l'assunto che base dell'animazione è l'ideazione dei movimenti e la coreografia delle forme.

Fosse solo questo, si potrebbe obiettare che essa non è, in fondo, che una sezione specializzata dell'arte cinetica.

Ma l'altra metà dell'opera (specialmente non-narrativa) vive nella colonna sonora. Non è pittura bensì musica. Il linguaggio dell'animazione è squisitamente audiovisivo; a

---

<sup>6</sup> Per un approfondimento di questo tema si veda *Animation and Realism / Animacija i realizam* di Midhat Ajanović (Hrvatski filmski savez, Zagabria 2004).

parere dello specializzato che opera all'interno del ghetto è anzi il più audiovisivo dei linguaggi audiovisivi.

Le figure, le forme, i personaggi animati hanno sempre puntato a una combinazione stretta con la musica e in generale con ogni tipo di suono. I musicisti dell'animazione hanno sperimentato fin dagli anni Trenta le più azzardate manipolazioni d'avanguardia, e quasi sempre hanno inglobato nella loro colonna sonora tanto le note del pentagramma quanto i rumori, gli effetti e le voci su un piano di sostanziale eguaglianza, spesso prima e talvolta meglio degli esponenti della Musica Concreta. Se si hanno dubbi su questa sinestesia suono/visione, si compia l'elementare esperimento di proiettare senza audio un cortometraggio qualsivoglia dell'Età d'Oro hollywoodiana (da un episodio con Tom & Jerry a uno con Wile E. Coyote & Roadrunner). Ci si accorgerà come esso perda in tal modo la propria potenza e il proprio significato. Se questo è il caso della produzione di massa e d'industria, quello della produzione d'élite giunge a punte assolute, come per esempio *Strojenie instrumentów* (*Accordare gli strumenti*, 2000) del polacco Jerzy Kucia, film nel quale l'amalgama suono/immagine è inscindibile.

Sarebbe illusorio ritenere, con questi accenni, di avere esaurito le innumerevoli sfumature e sensibilità che compongono l'idea che ognuno degli addetti ai lavori si fa della materia in discussione.

I margini estremi, in particolare, sono sempre mobili. Va (oppure non va) condiviso il vecchio adagio "Se questa scena si può filmare in *live action* non ha senso disegnarla"? La *time lapse photography* (quella, per intenderci, che ci permette di vedere in pochi secondi il lento sbocciare di un fiore) è una categoria dell'animazione o non lo è? Lo è la realtà virtuale (quella correntemente usata dagli allievi piloti d'aereo)? Come catalogare le innumerevoli operazioni di *maquillage* delle immagini che la post-produzione elettronica permette oggi ai registi di film come *Titanic* oppure *Il signore degli anelli*? Ove sia possibile animare in tempo reale, così come è possibile recitare in tempo reale, abbiamo animazione o invece arte di burattinaio?



In sostanza, e chiedendo scusa per i paroloni, la conclusione cui qui si giunge è che della branca creativa di cui stiamo trattando si può indagare una fenomenologia sino a sfiorare un elemento categoriale, ma senza chiamare direttamente in causa un orizzonte ontologico.

Occorre richiamare, a questo punto e per terminare, la definizione anticipata in apertura del presente studio: “Animazione è tutto ciò che gli uomini, in diversi periodi storici, hanno chiamato animazione”. Essa non è tautologica, come potrebbe apparire a prima vista, perché fa riferimento a un elemento che è esterno al ragionamento astratto e al mondo delle pure parole. Fa cioè riferimento all’atteggiamento in varie epoche espresso dagli specialisti del settore, attivi in tutto il mondo, diversi per culture e condizioni sociali e politiche, ma concordi nelle opinioni. Essa ci informa che un linguaggio chiamato animazione esiste come forma autonoma, e che ha un suo ruolo e un suo spazio. Ci informa che ha tale suo spazio nella storia, come ogni altra rilevante attività umana.

Inoltre tale definizione ha il pregio di arrestare la tentazione del virtuosismo intellettuale, del capello che viene spaccato nella speranza di coglierne l’essenza profonda.

L’esperienza fatta in parecchi anni sul campo, oltre e più che nelle biblioteche, convince chi scrive che le definizioni sono necessarie e fruttifere, ma a patto che non inneschino dibattiti cavillosi. La pura dialettica è spesso deleteria per la comprensione della vita e/o dell’opera creativa.

Il presente studio va dunque inteso come un non dogmatico preambolo al vero lavoro dello specialista di scienze umane; che consiste per l’esattezza nel pervenire a quella comprensione.