

Fumetto-Animazione

Non è una proporzione perfetta, assolutamente, perché romanzo e film sono molto più distanti fra loro. Però, anche fumetto e animazione non sono da meno: pur avendo dei legami evidenti come l'immagine disegnata, fotografata, ecc., sono due prodotti che possono essere anche molto diversi perché diversi sono i linguaggi che usano, e quindi non possono essere paragonati con facilità tra di loro. Si può realizzare una buona animazione da un brutto fumetto, oppure una brutta animazione da un bellissimo fumetto, come succede tra romanzo e film. Insomma, due linguaggi che vanno analizzati con ottiche e mezzi diversi. Se poi mettiamo nel piatto i vari generi di fumetto e la varia mutabilità del suo linguaggio – peculiarità della sua ricchezza semantica - insieme ai vari tipi di animazioni che si possono realizzare (specialmente oggi con la digitalizzazione delle immagini e del movimento, 2D, 3D...), allora vi rendete conto che il problema è molto complesso: capiterà di cibarci di una pietanza sempre nuova. Ma sempre invitante.

Cartoon

A prima vista, per un bambino o per un neofita, il passaggio dal fumetto all'animazione classica sta solo nel far muovere le immagini. E in effetti stiamo parlando di due prodotti che rimandano l'uno all'altro perché si richiamano attraverso la "chiave" di lettura ottica che è la stessa: il **cartoon**, per dirla alla Scott McCloud e il suo libro *CAPIRE IL FUMETTO (Understanding Comics)*, Vittorio Pavesio Productions, Torino, 1996. Il **cartoon**, parola da cui deriva l'espressione "cartoni animati" (da "animated cartoons", che comunque all'inizio indicava le vignette umoristiche sui quotidiani americani) o la semplificazione italiana in **cartoni**. Da piccolo credevo avesse a che fare con il fatto che i cartoni animati erano ritagliati in cartoncino e poi mossi... e in effetti si può fare animazione anche così, basta ricordare il nostro grandissimo Lele Luzzati (animatore, illustratore, regista, scenografo). E comunque, il mio intuito di bambino non aveva torto perché la parola inglese seicentesca **cartoon** deriva dalla cinquecentesca francese **carton**... copiata dalla nostra **cartone**. E qui ci siamo. Ma cartoon oggi, nella versione che ne dà McCloud, è un'altra cosa: pur semplificando molto il discorso, possiamo dire che cartoon è il segno, essenziale, con cui è disegnato un fumetto o una animazione classica, linea costante, fluttuante di spessore variabile, ma pur sempre linea e basta. Ecco, se accettiamo questo termine, allora **cartoonist** è oggi contemporaneamente il vignettista, il fumettista, e l'animatore. Cartoonist, e basta. Anche se, a rigor di logica, con l'animazione 3D questo termine non è più appropriato.

Il fumetto, questo sconosciuto

Quando mi capita di fare laboratori con i bambini e ragazzi, chiedo se qualcuno ha letto Harry Potter o Il Signore degli Anelli. Mi rispondono esultanti, buona parte di loro, che hanno visto i film del maghetto della Rowling e la saga di Tolkien in tv. E credono di aver fruito della stessa cosa dei romanzi originali. Ma va! Leggere non è vedere. Ricrearsi nella mente e nelle orecchie la voce del personaggio di cui stiamo scorrendo le avventure sulle pagine di un fumetto o di un libro è una cosa completamente diversa che guardarlo su un video, su uno schermo grande o piccolo che sia. Ma proprio mooolto diversa.

Leggere un fumetto in cartaceo significa: leggere, guardare, ascoltare, annusare, immaginare, ricordare, tornare indietro, ripartire e rileggere e rileggere e rileggere. Se lo leggiamo su un monitor, grande o piccolo, possiamo togliere "annusare"... ma non ci vuole poi molto all'elettronica inserire l'odore di carta, addirittura l'odore di carta vecchia, un po' ammuffita, come sfogliare un album di fumetti di nostro padre preso dalla soffitta insomma. C'è chiaramente tutto un altro discorso di fruizione tra carta e web, ma non sono questi il luogo e il tempo per svilupparlo.

La narrazione per immagini, altresì detta in italiano “fumetto”, è un qualcosa che coinvolge tutti i nostri sensi, e soprattutto quello spazietto tra una vignetta e l'altra (che, anche quando sembra non esserci, c'è lo stesso), il cosiddetto **iato**, o **closure** nella terminologia anglosassone. La closure svolge una funzione eccezionale, di legamento o scollamento fra le vignette, sì, ma anche e soprattutto è il luogo dove tutto è possibile, luogo aperto alla scrittura del lettore che, lì, proprio in quello spazio... vuoto, ha la priorità assoluta di collaborare con l'autore per completare il mancante e costruire la sua storia. Ogni lettore, a seconda della propria capacità di lettura, della propria esperienza di vita, della propria età anagrafica, della propria cultura, riempie quello spazio con la mente, legge il **suo** fumetto.

Il fumetto è questo, il fumetto è la closure, anche se il discorso sarebbe molto più complesso (closure è anche la **suspense**, ad esempio). Insieme alle vignette, ovvio, al montaggio delle stesse nella pagina, alla progettazione della sequenza delle pagine. Se un fumetto è buono, uno sceneggiatore o un editor lo capiscono dalla sequenza, prima che dai testi.

E l'animazione?

L'animazione è un film. A seconda che usiamo i classici 24 fotogrammi al secondo dell'animazione tradizionale o meno, abbiamo un flusso più o meno armonico col flusso della nostra vita quotidiana, reale, o più o meno spezzato, rallentato, per scelta grafica e linguistica, comunicativa, ed economica, meno disegni = meno fatica e meno soldi investiti.

La closure nell'animazione c'è lo stesso, eccome, ma è ben più piccola, infinitesima, involontaria e praticamente impercettibile, perché passano tanti fotogrammi in una piccola unità di tempo. Nel fumetto, la closure invece è importantissima, non è continua come nel film, e non è involontaria. Decidiamo noi.

Ma c'è altro. Un fotogramma, nel film, (specialmente per una animazione classica a 24) rappresenta un istante e solo un istante della narrazione. La vignetta di un fumetto, invece, è una somma di istanti! Il fumetto è un linguaggio più sintetico del film, dell'animazione. Una vignetta deve raccogliere un insieme notevole di informazioni, per raccontarci molto dei personaggi, della loro storia, dell'istante e del loro possibile futuro (suspense, metonimie, etc.), perché le vignette sono poche rispetto al numero di fotogrammi di un'animazione necessaria a raccontare la stessa storia, quindi bisogna che ognuna comunichi il più possibile.

Allora si intuisce come narrare mediante un fumetto non è la stessa cosa che narrare con un'animazione. Perché i fumettisti sono chiamati a realizzare storyboard per animazioni o film tout court? Perché sono bravi a disegnare il movimento, ma anche perché sono portati alla sintesi. Meno fotogrammi ha un'animazione (vedi i manga televisivi classici d'antan) più assomiglia a un fumetto, perché i fotogrammi devono contenere più informazioni per comunicare i fatti (almeno..., dipende dalle intenzioni dell'animatore).

Per quanto riguarda poi il metodo di lavoro, ambedue i medium sono il risultato di intuizione creativa, progettazione e realizzazione: un'animazione, a meno di prodotti di grandi autori artigianali, o di prodotti molto semplici, è un lavoro d'equipe; come il fumetto, a parte i suoi cosiddetti prodotti d'autore o di autoproduzione. Mi è capitato di portarmi il lavoro in treno, tavole di poco superiore ad A4 da disegnare. Nelle stesse condizioni, oggi userei il Flash con la comodità di un pc portatile per collegare i frame e far muovere il mio personaggio. Non la penna ottica per disegnarlo... con quelle vibrazioni!

Animazione digitale?

Ricordo di aver usato i primi programmi di animazione digitale che erano di una complessità notevole, ma alla fine, con l'aiuto di amici, riuscii ad essere molto

orgoglioso del personaggio che avevo creato per una promozione pubblicitaria. Chissà dove sarà finito. L'evoluzione del programma, oggi permette a tutti di realizzare animazioni digitali con una difficoltà limitata e con una versatilità di tipologia che non è possibile ottenere né con l'animazione spot motion né con i primi programmi digitali. Ma bisogna sempre lavorare di artigianato, sempre ottenere dei frame che saranno mossi dal programma. Un "animatore digitale" resta sempre un "animatore"... deve saper disegnare, e deve avere una grande passione, perché di lavoro ce n'è.

Ma oggi esistono algoritmi che, inserita una sceneggiatura molto dettagliata con più specifiche possibili e molto precisa, permettono di realizzare un fumetto senza disegnare un punto e virgola. L'evoluzione continua, non ci è dato sapere fino a dove si arriverà. Ma i racconti di fantascienza ci hanno dato una traccia.

Renato Ciavola

cartoonist/illustratore-divulger