

Introduzione

Storyboarding, dalla parola all'animazione. Se analizziamo la storia delle forme espressive che l'uomo ha realizzato nei millenni, forse da quando cammina eretto sul terreno di questo pianeta, possiamo individuare un fattore comune a tutte le soluzioni artistiche: la voglia di raccontare. Descrivere se stessi, il proprio mondo, i propri affetti. Esprimersi nella maniera più credibile e avvincente, per cogliere l'attenzione del proprio interlocutore, per riuscire a raggiungere il suo Io. E cosa riesce ad attirare l'attenzione, anche delle forme di vita più primitive sulla Terra, se non il movimento? Ci sono animali che non riescono a distinguere l'uomo dalla natura fino a che non si muove. L'azione è mutamento, trasformazione, dinamica, energia, vita.

Il cartone animato nasce come naturale evoluzione delle forme di espressione. Utilizza il movimento per raccontare la vita. Forse proprio per questa sua peculiarità, perché è vivace, fin dall'inizio viene utilizzato come forma d'intrattenimento, in particolare per i bambini. Ma gli artisti delle avanguardie ne colgono immediatamente tutte le potenzialità, sperimentano, giocano con le sue prerogative, gli permettono di evolversi. Da prodotti per bambini i cartoon sono diventati oggi un completo strumento di comunicazione rivolto a tutti i target. Li vediamo nella pubblicità televisiva, su Internet, nella telefonia mobile: recitano insieme ad attori in carne e ossa, diventano documenti di denuncia sociale, come *Persepolis* (2007) di Marjane Satrapi o *Valzer con Bashir* (2008) di Ari Folman. Questo manuale non può essere esaustivo su tutto quanto concerne il vasto mondo dei cartoni animati, né andarne a estrapolare le più minute tecniche di realizzazione. Consideratelo più come una traccia da cui partire, una serie di spunti per indirizzare i vostri studi verso le tecniche e le scelte stilistiche che più si avvicinano alla vostra idea e necessità di realizzare cartoni animati. Questo volume ha però l'ardire di tentare di raggiungere un altro ben più importante scopo: quello di scoprire l'anima dell'animazione. Animazione come modo di sentire, come modo di vedere e raccontare, con mille tecnologie e mezzi differenti. Oggi le tecnologie digitali facilitano tutto questo. Il computer e i software di animazione permettono di avere in un unico ambiente tutti gli strumenti creativi per realizzare un cartone animato completo di video, suono ed effetti speciali.

La nascita ufficiale del cinema è solitamente indicata con il 28 dicembre 1895, quando i fratelli Lumière proiettarono per la prima volta una pellicola a Parigi al Salon Indien del Grand Café del Boulevard des Capucines. Come tutti i media moderni (per esempio il fumetto), la data effettiva della nascita del cinema venne spesso dibattuta da critici e studiosi dei vari paesi che pretendevano la priorità dell'invenzione: negli Stati Uniti

con Edison, in Germania con Ottomar Anschütz e con i fratelli Skladanowsky, in Gran Bretagna con Friese-Greene e anche nel nostro paese con il brevetto del kinetografo di Filoteo Alberini. È indubbio che questi mezzi di comunicazione nascono, al di là di una data ufficiale, attraverso un lento mutarsi della ricerca scientifica e tecnologica e dell'indagine espressiva e artistica che porta all'evoluzione di un nuovo linguaggio. Oggi, dopo più di un secolo di produzione e sperimentazioni, il cinema ha un proprio linguaggio ben specifico, con sintassi e regole di regia e di montaggio. L'evoluzione continua ancora, giorno dopo giorno, grazie alle nuove tecnologie digitali e agli sviluppi che gli artisti sanno elaborare.

I software oggi in circolazione permettono di elevare all'ennesima potenza i tentativi dei nostri antenati del secolo scorso. Ma il concetto di narrazione fondamentale non muta. I programmi di fotoritocco, grafica vettoriale, montaggio video e painting digitale consentono di miscelare fotografie, disegni, grafica e segno pittorico in un amalgama unico e omogeneo. La citazione, tanto amata nella cultura contemporanea, estrapolata dall'enorme bagaglio culturale della nostra società, in cui è già stato detto e visto tutto, viene assimilata dal software, diventa clonazione, si integra spazialmente e concettualmente, muta e si evolve per divenire forma nuova, frutto della creatività. Il sistema digitale è lo strumento perfetto di questa operazione di campionatura. L'oggetto, nell'arte del secolo appena trascorso, perdeva i suoi significati quotidiani attraverso i *ready-made* duchampiani, le riflessioni di René Magritte prima e quella dei concettualisti poi, le riflessioni estetiche della pop art. Oggi è soprattutto il messaggio della comunicazione di massa da oggetto a divenire segno: depauperato dei suoi significati intrinseci, assunto come pura forma visiva, si fonde con altri segni, tracce di un'esistenza, assume il ruolo di icona vuota che rimanda a emozioni sconosciute, astrali. In una società dove la notizia massmediatica è talmente veloce da perdere significato a pochi minuti dalla sua diffusione, la campionatura dei suoi segni non può che rendere atto della povertà dei contenuti, della caduta dei valori, cercando estetiche nuove nella fusione dei suoi stessi alfabeti. Si intuisce, nei vocaboli vuoti, un valore primordiale, assoluto, forse dimenticato, e nella loro somma, nella loro alchemica fusione, si tenta di riportare alla luce pietre filosofali irrimediabilmente perdute. Ce ne cibiamo continuamente, cercando nel gusto veloce, repentino, di assecondare le richieste dello stomaco e non del cervello. Creiamo sempre nuovi bisogni, nuovi stimoli.

In qualche modo queste icone ci redimono, assumono un ruolo catartico e religioso, vivono del fascino del nostro rifiuto, del riciclaggio che assilla le nostre città, ci rincuorano, rassicurano, suggeriscono un inedito stile di comunicazione, che non parte dai contenuti, ma dai suoi contenitori, per suggerire una strada nuova di fronte alla perdita dei valori, allo sbaraglio della logica razionale. Commistioni e clonazioni sono una riflessione sulla nostra cultura che non sa comunicare, tentando di trovare nel suo intimo i valori su cui costruire il domani.

Di tutto ciò il mezzo digitale è strumento, causa e forse, speriamo, redenzione. A voi l'arduo compito di tracciare nuove vie. Se questo libro potrà offrirvi anche solo uno spunto di partenza, avrà raggiunto il suo scopo.

Buona lettura.

Marco Feo