

CAPITOLO I

GLI OGGETTI E GLI STRUMENTI

1.1 L'animazione, un cenno storico.

La scelta del cinema di animazione nasce dagli stimoli che mi sono pervenuti nel corso degli ultimi anni dall'ambiente nel quale lavoro¹, ma insieme dalla constatazione di una carenza dell'attenzione della critica nei confronti di questo prodotto artistico, soprattutto nel nostro paese. Ed è stata probabilmente proprio l'opportunità di lavorare nel settore, che mi ha spinto a pormi nuovi interrogativi e, di conseguenza, a scontrarmi con la difficoltà a reperire materiale utile.

L'interesse limitato della critica è in parte spiegabile con la considerazione di alcuni aspetti produttivi, prima di tutto, una scarsa offerta di mercato. Eppure, gli ultimi anni stanno registrando una inversione di tendenza e si sta assistendo ad una maggiore considerazione anche da parte di società di produzione, tradizionalmente legate al cinema dal vero. E questo è un fenomeno tuttora in corso, in possibile sviluppo e mi auguro in costante crescita. Ma, affermare che si tratti di un cambiamento radicale, è piuttosto ardito, poiché il ruolo di padroni è ancora giocato dalle majors americane, uniche in grado di investire capitali di consistente dimensioni, contro i quali, le ben più modeste cifre europee, possono fare poco. E' ben noto, infatti, quanto più costoso possa essere un lungometraggio di

¹ Da due anni rivesto il ruolo di segretaria di produzione presso lo studio di animazione 3D, *Fulmini & Leopardi* di Pisa.

animazione rispetto al cinema dal vero e quanto diverse possano essere le fasi di una realizzazione, tanto da scoraggiare anche volenterosi produttori, spaventati soprattutto dalle poche certezze che può offrire il mercato. Occorrerebbe, infatti, avventurarsi nella realizzazione di un prodotto tradizionalmente destinato all'infanzia che, solo negli ultimi anni, sta riscoprendo interesse anche da parte di un pubblico adulto. Ma, proprio perché questa considerazione è recente, appare anche difficile riuscire a fornire a questo «giovane» pubblico una identità più precisa. Sembra quasi che l'adulto che si interessa all'animazione possa essere attratto solo dal genere del «politically incorrect», visto il grande successo delle serie televisive *The Simpson* e *South Park*. E proprio sulla base di questa miope considerazione che è poi possibile che film come *Terkel in trouble*, nonostante la mediocre qualità (e mi riferisco sia alla sceneggiatura, sia alla regia, quanto, se non soprattutto, all'animazione), riesca a raggiungere le sale. Salvo poi riscuotere un incasso decisamente modesto, che conferma quanto le esigenze e i gusti del pubblico che segue l'animazione sono, come è logico che sia, differenti e meno ingenui di quanto si possa credere. Perché, l'errore di partenza, è credere che si tratti di una ristretta nicchia o, nel migliore dei casi, di un pubblico di "bocca buona", affascinato dagli effetti speciali o dagli pseudo-audaci dialoghi.

L'animazione, non essendo un genere cinematografico, ma una tecnica diversa rispetto alla ripresa dal vivo, può offrire numerose possibilità creative, in grado di attrarre uno spettatore smaliziato ed esigente, quanto il pubblico infantile, cui richiesta è rivolta prevalentemente ai versanti favolisti e fantastici.

Dunque, una limitata offerta di mercato che potrebbe motivare, senza giustificare, una scarsa attenzione della critica (e mi riferisco all'Europa, ma soprattutto al nostro paese, poiché negli Stati Uniti la situazione è in buona misura diversa); una reale difficoltà a costruire un pubblico di riferimento, laddove il vizio è proprio nell'ostinazione a volergli fornire un'identità, trascurando l'evidenza del fatto che esso potrebbe essere semplicemente lo stesso che segue le opere di Almodovar o i registi dell'estremo oriente. L'equivoco di fondo è nel voler continuare a considerare il cinema d'animazione un genere, al pari del *wester* o del *musical* (a riprova di questo, l'ultima collana della casa editrice Electa che sta dedicando un volume ad ogni genere cinematografico e la prima uscita è stata proprio sul cinema d'animazione!) e di conseguenza, già in partenza legato ad una nicchia di pubblico.

Inevitabilmente poi, l'esito impreveduto di alcuni film e di alcune serie che propongono soluzioni timidamente diverse, pongono produttori e critici di fronte ad imbarazzanti interrogativi, solo di rado soddisfatti da una facile attribuzione di genere.

Le richieste del pubblico muovono da ambiti differenti rispetto a quelli tradizionali, tanto più che il cinema di animazione sconfinava dai limiti del formato cinematografico, per ricevere stimolo e trovare luogo di efficaci sperimentazioni, in ambiti molteplici: non solo quello televisivo, ma soprattutto quello del videogioco e del cortometraggio, questo ultimo tradizionalmente reperibile nei circuiti dei festival, recentemente fruibile anche grazie alla rete internet.

La considerazione del circuito di diffusione, nel caso dell'animazione, non può essere trascurata o ritenuta elemento di secondaria importanza. Se, nel caso del cinema dal vero, il luogo della fruizione assume un certo spessore in relazione soprattutto ad un'indagine di taglio sociologico o economico, nel caso dell'animazione esso affianca in ogni passo la valutazione dell'opera. Ed in ragione di ciò, l'animazione può costituire un importante luogo di osservazione di fenomeni di espressione e comunicazione, oggi in continua e rapida evoluzione.

Un discorso sull'estetica dell'animazione non può eludere lo scopo spesso di tipo commerciale per cui il prodotto viene realizzato: lungometraggio cinematografico, ma anche spot pubblicitario, video game, serie televisiva. L'elenco si limita a citare solo quegli esempi che vengono più facilmente alla mente, ma una ricognizione più precisa, porterebbe alla considerazione di ambiti per così dire, trasversali: la crescita della computer grafica, infatti, ha permesso la ricostruzione di ambienti virtuali tridimensionali, all'interno dei quali, trovano applicazione molte delle regole sviluppate sul campo della tradizionale animazione. E' questo può essere il caso dei documentari televisivi e non, o degli attuali corsi interattivi che rivestono il settore del cosiddetto e-learning, in cui personaggi animati possono essere utilizzati per visualizzare un concetto, allo scopo di facilitarne la comprensione e sollecitare l'apprendimento.

E se l'incontro tra l'animazione e il fumetto potrebbe apparire scontata, meno lo è quella tra il fumetto e il cinema dal vero, o meglio non nelle dimensioni alle quali stiamo recentemente assistendo. Non solo gli ormai ossidati supereroi, ma anche film che ricostruiscono il mondo di fumetti

ritenuti di più difficile consumazione, quelli un tempo destinati ad un pubblico di intenditori, di lettori attenti alle soluzioni grafiche e ad una ricerca più raffinata dei soggetti e della narrazione. Si è affermato da più parti, a tale proposito, che una tendenza simile denuncia una più lontana stanchezza del cinema occidentale, una mancanza di idee e un conseguente riutilizzo di soggetti già collaudati in ambiti diversi. Personalmente non credo alla giustezza di questa interpretazione, o meglio, non credo che riesca a spiegare completamente l'evento. Ritengo che possa essere più proficua una lettura che non parta da una considerazione negativa della tendenza a riutilizzare (letta come ripiego e ultima scappatoia di sceneggiatori a corto di idee), ma da una stima positiva del fenomeno, nel più largo ambito della rivalutazione del genere fumettistico, da parte di un pubblico più ampio. Semmai, come sempre, le due forze provenienti da fonti differenti, si combinano e si alimentano reciprocamente.

Il fumetto si sa, è stato alla base del cinema di animazione, ma la comunanza dei due mondi si limita unicamente all'utilizzo di disegni, poiché, come anche la parola suggerisce, il secondo letteralmente anima, conferisce vita, crea un movimento sviluppato nel tempo e ancorato ad uno spazio (e ci sarebbe da riflettere poi sul fatto che le storie a fumetto sono attualmente oggetto di trasposizione del cinema dal vero e non, come sarebbe più naturale pensare, soggetto di un lungometraggio di animazione). Il fumetto poi, a partire dalle sue prime manifestazioni, è cresciuto straordinariamente, spesso in direzione antitetica rispetto alla ricerca della raffigurazione del movimento. Tanto che attualmente

dimostra una maturità superiore rispetto a quella del cinema d'animazione, troppo spesso intrappolato da una macchina produttiva implacabile. La povertà relativa dei mezzi, di cui un fumetto necessita per vedere la luce, ha fatto la fortuna di quest' arte che può vantare generi e sottogeneri. Un'arte che si è da tempo liberata dall' ipoteca dello umorismo, della storia necessariamente inventata, come della destinazione unicamente infantile. Rispetto ad esso, il cinema d'animazione, nonostante vanti degli antenati di tutto rispetto, sembra muovere solo degli incerti passi, sembra essere un giovane fiducioso che non ha ancora chiaro in quale direzione procedere e che forse si ostina a credere che il percorso sia unico e non molteplice.

Ricostruire brevemente le vicende che hanno condotto alla situazione attuale può risultare utile a comprenderla, sebbene in parte (per un approfondimento dell'argomento rimando alla ben più ampia trattazione che in Italia è stata realizzata da Rondolino²).

Vale la pena ricordare i primi sviluppi di quest'arte, quelli che essa condivide con il genere di finzione e con la prima sperimentazione alla quale hanno poi guardato le più giovani generazioni di video artisti. Questo permette, in parte, di valutarne le originarie aspirazioni e approdi, di trarne magari da esse motivo di riflessione.

L'animazione conosce due fasi principali di compimento: la costruzione manuale, o non, del singolo *frame*, e la composizione del movimento per effetto della successione di tutti i *frame* in intervalli di tempo determinati

² G. RONDOLINO, *Storia del cinema d'animazione. Dalla lanterna magica a Walt Disney, da Tex Avery a Steven Spielberg*. Torino, UTET 2003

(venticinque per ogni secondo). Il fascino di questa pratica deve molto proprio alle possibilità di manipolazione temporale che può offrire e che determina, in buona misura, lo stile di un' animazione. I primi tentativi sono stati condotti proprio da uomini affascinati da questa splendida opportunità: essa poteva essere esercitata su qualsiasi forma, fosse essa realistica o astratta. Quest' ultima, anzi, sembrava offrire una gamma assai più ampia di possibilità, perché la mancanza del referente reale consentiva all'artista di variarla, non più solo su una base puramente spaziale (come accadeva fino ad allora nella pittura), ma anche su base temporale. Le forme e le loro evoluzioni si arricchivano di un nuovo potenziale, la generazione del ritmo, che sembrava partire dalla loro stessa sostanza, che si faceva condurre dalla musica, in un accostamento che lasciava intravedere nuovi spazi di espressività.

Il cinema cubista e, in generale il cosiddetto cinema d'avanguardia, si è servito di disegni, animati sulla base di ritmi musicali prescelti. E' la stagione dei grandi entusiasmi, quella in cui si crede che l'arte possa riuscire a sganciarsi dal referente naturalistico, per spingere il creatore, quanto l'osservatore, verso gli spazi di un nuovo sentire, antitetico a quello quotidiano.

Se il cinema dal vero, utilizzando la fotografia, riesce a meravigliare e affascinare riducendo le distanze geografiche prima, ingigantendo i corpi dopo, l'animazione sembra possedere, per gli artisti dei primi decenni del secolo, una carta in più; sembra, in ogni caso, avvalersi del privilegio della più disinibita autonomia, proponendo la vertigine di uno sconfinamento continuo.

Ma altrettanto forte appare la tentazione di donare la vita a creazioni fino ad allora relegate alla carta. Soprattutto oltreoceano, animali dalle fattezze antropomorfe e, meno spesso uomini deformati in maniera caricaturale, diventano protagonisti di cortometraggi che, come nel caso per esempio di *Felix the Cat*, anche di una serie di episodi, a partire dal 1920. Di lì a qualche anno, i personaggi cominciano a muoversi al ritmo di musica, danzando legati sottilmente ad uno scherzo di storia, ad un flebile espediente narrativo. La musica decide dei loro movimenti: nascono le *Silly Synphony*, è il 1928 e Disney celebra così l'arrivo del sonoro.

Questo ultimo compie anche il passaggio ritenuto determinante nella storia dell'animazione: quello dalla forma più libera e ludica del corto, a quella strutturata narrativamente in maniera più puntuale, del lungometraggio. Nel 1937 viene realizzato *Snow White and the Seven Dwarfs*. Non si trattò soltanto di constatare le possibilità narrative e di coinvolgimento di una tecnica che stava sensibilmente migliorando, quanto di avvicinare la stessa ai modi del racconto hollywoodiano, al linguaggio che la grande industria andava celebrando sugli schermi di tutto il mondo.

Si è dibattuto a lungo sulle conseguenze dell'ingresso dell'animazione nell'ambito fino ad allora destinato al cinema dal vero, soprattutto della maniera con cui ciò è avvenuto. Da più parti, gli sviluppi successivi sono stati giudicati negativi, perché hanno visto un ambito, fino a quel momento ritenuto di bassa lega (e per tale motivo meno condizionato dalle esigenze e dalle aspettative del grande pubblico), adattarsi, in un certo

senso, a quegli attributi che la grande industria del cinema aveva nel frattempo maturato al suo interno.

Disney è stato certamente anche un abile uomo d'affari e a lui va riconosciuto il merito di aver visto lontano, oltre il limite (forse fortunato) in cui l'animazione versava. Egli è stato in grado di mostrare, grazie sicuramente a mezzi che poteva vantare solo lui, le potenzialità narrative di questa tecnica, il possibile utilizzo di accorgimenti che erano stati già in gran parte rodati. L'animazione esce dall'ambito della consumazione limitata e, spinta nell'empireo delle grandi storie, si fa carico di contenuti morali, di messaggi accuratamente ponderati.

Se Disney di lì in poi crea un modo che, vuoi per mezzi, vuoi per sostegno politico, si rivela per decenni il vincente, altri autori non abbandonano la ricerca di soluzioni differenti, anche se la tecnica dell'animazione, soprattutto negli Stati Uniti, nei decenni dal Venti al Cinquanta, è utilizzata prevalentemente per la creazione di personaggi dalla carica più o meno satirica, molto meno riservati all'infanzia di quanto si possa credere. In fondo Disney centra il bersaglio nel momento in cui riesce nella creazione di un prodotto che supera la distinzione dei target: i suoi lungometraggi possono essere fruiti dall'intera famiglia, rappresentano un piacere per il pubblico più giovane, quanto per quello adulto che può deliziarsi di fronte ad opere di indubbia maestria. E' negli studi della Disney che si sono formati gran parte (anche se non unicamente) degli animatori più abili, coloro che hanno studiato in maniera sistematica i modi di scomposizione e ricostruzione temporale del movimento.

A partire dagli anni Trenta, la possibilità della crescita creativa, negli Stati Uniti, è sempre più legata alla disponibilità di capitali, poiché essi risultano determinanti ai fini produttivi, ma non meno distributivi. Se queste logiche sono senza dubbio tuttora valide, in quel particolare momento decidono in qualche modo lo sviluppo della forma che l'animazione assume e che nel corso degli anni consolida.

E' indubbio che, la pervasione con la quale i personaggi disneyani raggiungono ogni angolo del pianeta, contribuisce fortemente a fare in modo che essi siano identificati con l'animazione *tout court* e, anche quando certe formule lungamente collaudate cominciano a manifestare le prime crepe negli anni Ottanta (sotto la spinta di un necessario cambiamento), le proposte delle altre case di produzione si dimostrano incapaci di offrire un'alternativa significativa.

Qualcosa di diverso dai personaggi e dalle storie che popola l'universo disneyano s'incontra talvolta nelle serie in episodi in cui l'arte dell'animazione riesce a conservare una maggiore (sebbene relativa) autonomia rispetto al gigante disneyano che nel lungometraggio, invece, dimostra di aver trovato la formula di maggior efficacia. Autori americani e non, durante gli anni Quaranta e Cinquanta, raggiungono notevoli risultati, soluzioni spesso antitetiche rispetto a quelle dominanti, ma che in alcuni casi sono anche il risultato di acrobazie eseguite per evitare problemi di censura morale e politica.

Certi episodi di Tex Avery, per esempio, che anche ad uno spettatore odierno possono sembrare audaci, si spiegano infatti ricordando i luoghi per quali sono commissionati; mi riferisco in particolar modo alle vicende

del celebre Wolf e dell'avvenente ballerina, accettate perché destinate alla visione dei militari impegnati nel secondo conflitto mondiale e, per i quali, valeva la pena chiudere un occhio sulle evidenti connotazioni sessuali.

Ma sono in molti a soffrire dell'imperante puritanesimo americano, autori costretti a modificare radicalmente le proprie creazioni, tanto da risultare anche poi difficili da riconoscere. Penso a Betty Boop, alla maliziosa figura femminile creata dai fratelli Fleischer, costretta da un certo punto in poi, ad abbassare il suo gonnellino, nascondendo la maliziosa giarrettiere e ad essere affiancata da un cane e da un clown che hanno sostanzialmente il compito di «rubarle la scena».

La pratica della censura americana è ben nota, essa è stata applicata a qualsiasi creazione che potesse suscitasse interesse, dal cinema alla più giovane televisione...Ma il fatto che anche l'animazione ne conosca le conseguenze, ci fa riflettere sull'importanza che questa tecnica assume progressivamente; se un personaggio disegnato come Betty Boop può preoccupare i moralisti, significa che il potere evocativo di questo mezzo è superiore alla sola capacità di divertire, comunemente e superficialmente assegnatali.

Nonostante tutto, l'animazione riveste il ruolo di chi, infiltrandosi nelle ferite del verosimigliante, riesce talvolta bene, altre volte meno, a restituirci il sapore di un'epoca, la creatività di qualche artista, nello stesso periodo in cui il cinema dal vero vive costrizioni più asfissianti.

A maggior ragione che, personaggi come Popeye o la stessa Betty Boop, possono essere decisamente più apprezzati da un pubblico adulto, che non da uno infantile. La prima versione del marinaio, infatti, ha

caratteristiche diverse da quella che conosciamo: è altro che positivo, decisamente rude, costruito sull'immagine dello scaricatore di porto, poco incline a cedere anche alle lusinghe della sua innamorata. Dunque, in un certo senso, molto più vicino ai clichè di certi strati sociali, di cui porta sullo schermo i modi in maniera satirica.

Questi personaggi, così come molti che popolano le storie della Warner Bros, sono i più diretti eredi delle caricature ottocentesche, che avevano il vantaggio però, di poter giocare la carta della satira in maniera molto più scoperta e che avevano una collocazione più precisa ed un pubblico di riferimento più facile da individuare. I personaggi dei Luney Toons (famosa serie di episodi creata negli anni Cinquanta e Sessanta), ideati molto spesso su certe tipologie sociali, hanno ovviamente un legame assai più sfumato con la propria fonte d'ispirazione, tante volte di non facile individuazione. I protagonisti degli episodi da sette minuti sono in molti casi animali, creati soprattutto con l'intento di far ridere e per le cui storie, gli autori si servono di stimoli provenienti dalle più svariate parti.

La misura del cortometraggio si dimostra in questo momento la più efficace. Essa consente una notevole libertà rispetto alla storia, che è poco più di un espediente, e di conseguenza, lascia liberi gli sceneggiatori di divertirsi con la creazione di gag. Proprio perché si tratta di situazioni divertenti che nascono solo in alcuni casi da circostanze narrative, ma molto più spesso dalla natura del personaggio stesso, l'animatore contribuisce attivamente alla loro realizzazione. Ne risulta un lavoro di squadra che coinvolge, alla stessa maniera, anche il musicista, cui composizioni sono solitamente studiate, non solo sulla base della vicenda

in svolgimento, quanto, se non soprattutto, sul ritmo dell'animazione, sul modo dei personaggi di muoversi.

Le animazioni prodotte negli studi della Warner, della Metro Golden Mayer, della Universal e della UPA decretano, nel ventennio Cinquanta – Sessanta la stagione d'oro del cinema d'animazione negli Stati Uniti, quella in cui hanno lavorato autori come Tex Avery e Chuck Jones, creatori di personaggi tuttora noti e apprezzati.

A partire già dagli anni Cinquanta, ma sicuramente in misura maggiore nel decennio successivo, il concetto di animazione riscopre una dimensione più allargata, ricostruendo un legame, nel frattempo logorato, con le sue native vocazioni. Con la giovane video arte, la tecnica dell'animazione si libera dell'esclusivo ambito d'applicazione della satira e del comico- infantile. Non sono più solo «i cartoni» ad essere animati, ma immagini riprese dal vero, modificate con l'uso di apparecchiature elettroniche, in grado di generare forme «astratte», manipolabili in modo inedito.

La tradizionale pittura incontra le leggi fisiche dell'elettronica e pone artisti e fruitori di fronte a nuovi interrogativi, che riguardano gli usi, le ragioni, i limiti dei nuovi mezzi, la loro capacità di interferire con il nostro presente e la nostra percezione, ridisegnando la mappa delle posizioni, sin ad allora precisamente stabilite, del creatore e dello spettatore.

La gestione del tempo e della vita delle forme originate dalla mente di un autore, che appariva potere straordinario, ma in ogni caso innocuo, del tradizionale animatore di «cartoni», acquisisce connotazioni più complesse che non permettono di eludere la componente morale, didattica, sociale. Il

tradizionale scontro tra una volontà creatrice libera ed un' istituzione che spinge per riportarla entro i perimetri di una serie di regole a volte mortificanti, cede il passo progressivamente ad una situazione ben più complessa, che conduce l'autore, per primo, alla gestione sempre più difficile del proprio operato. I confini personali e collettivi appaiono sempre più difficili da ridisegnare e l'antico ostacolo del mercato assume volti molteplici e subdoli.

I mezzi tecnici, attualmente disponibili, rappresentano per gli autori delle straordinarie opportunità, ma spesso anche un obbligo di confronto continuo: l'applicazione di un software deborda i limiti di un ambito, per apparire esteso al punto da non poterlo ignorare. La tecnica si propone in modo sfacciato e in eludibile, rifiutarne la conoscenza e l'applicazione potrebbe significare la rinuncia ad una delle possibili chiavi di penetrazione del reale, oltre che di «partecipazione». La tecnica lo percorre in maniera trasversale, obbligandoci ad un dialogo, spesso come unica maniera di procedere.

Ignorare questo aspetto nel momento in cui ci si avvicina al cinema d'animazione, significa rinunciare ad una comprensione ampia anche del percorso creativo. Il cinema *tout court* è, nella critica, sempre più spesso industria e problemi di mercato; l'animazione, che condivide con il cinema moltissimi elementi, partecipa a questa variazione di tendenza, anzi approfitta di essa per spingerci a guardare anche ai suoi elementi intrinseci, per muovere il nostro sguardo oltre il confine del visibile.

Il cinema di animazione si propone come interessante luogo di analisi di molti degli aspetti che riguardano attualmente le arti visive: per la

profonda vicinanza con il linguaggio del cinema di finzione; per la stretta relazione con il percorso storico delle arti figurative più in generale; per l'inevitabile continuo riconsiderarsi alla luce dell'evoluzioni tecniche; per la considerazione dello spettatore e dei suoi continui cambiamenti di luogo e prospettiva, che prospetta come imprescindibile.

Considerando le più recenti tendenze della teoria del cinema, del peso riscoperto dello spettatore e del luogo di fruizione (come poli dinamici di un dialogo e come tali in grado di deciderne gli assetti), il cinema di animazione si manifesta come luogo di interessante interrogazione, come arte autonoma e insieme sede di confluenza di ambiti ritenuti più maturi al suo cospetto.

1.2 La semiopragnmatica, perché.

La teoria semiopragnmatica, elaborata in un ventennio di studi da Odin ed esposta nel testo *Della Finzione*³, ha suscitato grande interesse da parte mia, poiché individua un punto di vista per tanti versi diverso, applicabile in misura proficua in più campi. Il testo, infatti, sebbene rimandi ad un campo specifico di indagine, si allarga in realtà a generi e tecniche che non sono solo quelli del cinema di finzione; «l'impresa», infatti, è nel volere scandagliare i modi del processo di *finzionalizzazione* anche in contesti

³ R. Odin, *De la finction*, De Boeck & Larcier s.a., 2000 – Edition De Boeck Université

[Trad. It. Di A. Masecchia, *Della Finzione*. Milano, Vita e pensiero. 2004]

che apparentemente rifuggono da tale proposito, non tanto negli intenti dell'autore, quanto nella maniera in cui vengono recepiti dallo spettatore.

L'atto del far finta appartiene alla società, è un processo culturale e storico. Tuttavia, l'intento dell'autore non è quello di fare del cinema, o più in generale dell'audiovisivo, un prodotto utile alla comprensione di un contesto storico-geografico. La semiopragmatica si allontana per certi versi dalla stagione della sociologia del cinema, pur apprezzando e condividendo con essa, l'attenzione ai modi di lettura di un testo. Ma ne prende le distanze nel momento in cui finisce col fare dell'opera un indice, un terreno transitorio di confluenze e rimandi.

La lettura pragmatica di un testo rivolge la propria attenzione al luogo in cui l'interrogazione dello spettatore prende corpo. Gli spazi di produzione e lettura di senso si moltiplicano e, di conseguenza, interessante diviene individuare in che modo essi riescono ad articolarsi, quali sono le forme di sapere convocate dal testo, quali quelle con le quali lo spettatore partecipa.

La dimensione extratestuale acquista un suo spessore, mai a scapito del testo stesso: ed è in questo sostanzialmente la distanza, ripeto, dalle teorie di tipo sociologico, che finivano per utilizzare il testo per poi superarlo, annegandolo in un contesto più ampio, offuscandone le specificità.

Le categorie elaborate da Odin, come ricordano Casetti e Eugeni nella presentazione italiana al testo, sono più che a-storiche (come molto spesso sono state accusate di essere quelle di tipo strutturalistico), trans-storiche, non derivano, cioè, direttamente dall'indagine condotta nel

contesto, ma a partire dal testo si propongono un confronto continuo con esso, lo interpellano costantemente, sempre in vista di eventuali revisioni.

Come R. Eugeni ⁴ afferma, in un suo saggio precedente a quello di Odin, è il testo a selezionare, convocare e attivare dei saperi; l'istituzione esercita, in maniera ogni volta differente e degna quindi di analisi, un potere regolativo su di essi.

Lo sviluppo della lettura di un testo audiovisivo si fa in questo modo più complesso, poiché si allarga fino a comprendere ambiti, fino a non molto tempo fa, ritenuti di scarsa pertinenza. Le riflessioni di Odin, e di altri autori in percorsi per molti versi paralleli, nascono probabilmente dalla necessità di uno sguardo sul reale ritenuto in fine in eludibile. Esse costituiscono una delle risposte possibili all'urgenza di un rinnovamento critico in ambito audiovisivo, che prende atto di una delle più evidenti e discusse realtà metodologiche, quella del continuo confronto tra i vari campi di indagine, che sola consente di arricchire il proprio sguardo oltre il limite tante volte ristretto del proprio settore di studi. La pragmatica, infatti, nata in sede di studi linguistici come una delle evoluzioni della semiotica, propone accanto a quelli che sono i tradizionali segno, enunciatore ed enunciatario, il concetto di *interprete*. Questo ultimo pone in campo una serie di situazioni che «problematizzano» proprio l'ultimo di quei poli che la semiotica individua nel normale processo di

⁴ R. Eugeni, *Film, sapere, società. Per un'analisi sociosemiotica del testo cinematografico*.

Milano, Vita e Pensiero. 1999

comunicazione. Il testo diviene *azione* ⁵, l'attenzione un tempo focalizzata sulla struttura linguaggio, ora si sposta sostanzialmente sul suo uso, sulla dimensione dell' *atto*.

Questo cambiamento parte già negli anni Settanta, ma, le ancora poco sistematiche intuizioni, trovano un corpo metodologico solo nei decenni successivi, in cui la pragmatica si impone come uno degli orientamenti più proficui nell'ambito della semiotica.

I primi e importanti passi sono stati compiuti da Wittgenstein, che ha posto l'accento su una visione del linguaggio come strumento di comunicazione ad uso individuale, ma che trova regole e coordinazione solo nel sociale.

Le tappe successive sono state segnate da Austin, che ha individuato nel *locutorio*, *illocutorio* e *perlocutorio* gli atti attraverso cui si fa uso del linguaggio, e ancora da Searle, che partendo dalle considerazioni di Wittgenstein sugli atti linguistici, ne ha contestato il numero illimitato e, di conseguenza, la necessaria individuazione e classificazione. Entrambi gli studiosi hanno comunque rimarcato il peso degli usi extra linguistici del linguaggio e la parzialità dell'ambito d'impiego.

Un importante contributo è stato poi dato da Grice con la teoria di cooperazione e quella delle *implicazioni* convenzionali che risulterebbe l'ambito di pertinenza della pragmatica, a fronte della semantica che si occuperebbe unicamente del *detto*.

⁵ Per un'introduzione ai concetti fondamentali della pragmatica, si veda: M. Bertucelli Papi, *Che cos'è la pragmatica*. Milano, Bompiani. 2000

Odin, che nel suo itinerario di studioso è partito proprio dalla semiotica, è poi approdato alla cosiddetta semiopragmatica, anche a seguito del proprio interesse per i diversi generi e tecniche cinematografiche, per la propria esperienza di docente e realizzatore di opere video.

Il suo ultimo testo, infatti, non prende in considerazione soltanto esempi di cinema di finzione, ma anche documentaristici, di animazione. E in altri lavori degli anni precedenti (all'interno dei quali andava maturando le riflessioni confluite nel testo del 2000), l'autore ha fornito importanti contributi anche al genere del cinema di famiglia, nonché dell'animazione sperimentale. Un'attenzione dunque che, allargandosi a generi e fruizioni diverse, ha condotto lo studioso francese a problematizzare gli strumenti critici di cui era in possesso, a verificarne, in un certo senso, l'adattamento. Infatti, lo stesso Metz (al quale Odin deve comunque molto), ma in generale tutta la grande stagione della semiologia del cinema, non si sono mai troppo discostati dal genere di finzione. Ed è lo stesso Jost ⁶ a denunciarlo, nel testo che di fatto prende in considerazione il rapporto realtà e finzione, in ambiti diversi da quelli tradizionali del cinema americano degli anni Cinquanta, da molti ritenuto il miglior rappresentante del genere. L'autore francese a tale proposito afferma:

“Non si tratta nemmeno di mescolare e d'ignorare le differenze fondamentali tra generi cinematografici e televisivi, la loro diffusione e il loro consumo, quanto piuttosto di allargare il campo del possibile.”

⁶ F. Jost, *L'empire du loft*. La Dispute. 2002 [Trad. It. Di R. Pavone e P. Bovini. *Realtà / Finzione, l'impero del falso* . Milano, Il Castoro. 2003]

La discussione, dunque, abbandona la pretesa di fornire al cinema, alla televisione, o a qualsiasi altro mezzo audiovisivo, una definizione ontologica. Sono i *processi* che hanno luogo al loro interno a suscitare interesse; il modo in cui essi possono riuscire a superare il margine della tecnica e del genere, pur servendosi della prima, ed ereditando dal secondo, la maniera più o meno convenzionale di esporsi. Non si tratta, infatti, di dimenticare del tutto le specificità e mescolarle in un grande calderone, semmai il contrario. Auspicabile è un esercizio critico che cerchi di conoscere ogni “campo del possibile”, senza per questo delimitarlo in modo sclerotico.

Lo stesso Jost si pone un interrogativo non molto lontano da quello che dà corpo a molte delle teorie odiniane: *da dove viene la finzione?*⁷ È, ancora una volta, il *luogo* di questa incognita a condurre in qualche modo l'indagine dell' audiovisivo, ed è il fatto di mettere in discussione questo assunto dato per certo prima d'ora (per la semiologia il senso è nel testo, per la sociologia è da ricercare nel contesto), che costituisce la ricchezza, a mio avviso, di questa prospettiva, nel rilanciare continuamente l'interrogativo in uno spazio che rivendica sì i propri connotati, ma si apre ad incessanti ridimensionamenti.

In questa visione appare irrilevante interrogarsi sullo statuto di realtà di un'opera: l'atto sociale del far finta costituisce potremmo dire un *modus viventi* della società contemporanea, interessante è procedere nella comprensione dei suoi modi di costruzione e diffusione, più che sulla verità

⁷ F. Jost, *ibidem*, pag. 9 dell'edizione italiana

dei suoi contenuti; se mai può essere significativo rilevare l'intento dell'autore e la maniera in cui esso viene recepito e più o meno decifrato.

Non è un caso che, tra gli altri, autori come Jost e Odin, coloro i quali cioè si sono più interessati a queste nuove prospettive critiche, abbiano indagato generi diversi da quello di finzione⁸, pur partendo entrambi dalla ricerca proprio di una definizione dell'atto del far finta. Evidentemente, superare i confini tradizionali di studi, è stato per loro anche un modo per rintracciarne la presenza anche in quegli ambiti ritenuti estranei e, di conseguenza, ripensare il perimetro del campo di pertinenza alla luce dei nuovi approdi teorici.

Il genere, ma anche i mezzi, non esaurendosi il loro peso nella produzione, non scompare nell'atto della fruizione, ma in maniera differente contribuisce ad essa. La televisione pone problemi diversi da quelli del cinema, la loro differenza non è solo nella dimensione dello schermo (oltretutto, considerati gli attuali apparecchi televisivi, si direbbe che essa si è assottigliata notevolmente); ma riguarda anche il tempo della fruizione, il rapporto differente tra prodotto e spettatore, la diversa percezione della distanza geografica che alimentano. E questo solo per accennare alle differenze macroscopiche, ma l'argomento è tal punto ampio e complesso, che meriterebbe una trattazione autonoma.

D'altronde, uno sguardo critico sul prodotto audiovisivo, che tenga conto in misura rilevante del luogo e dei modi di fruizione, si potrebbe quasi

⁸ Odin si è occupato, nel corso dei suoi studi, del cinema di famiglia e del documentario, e alla storia di quest'ultimo ha dedicato anche un poderoso saggio: *L'âge d'or du cinéma documentaire: Europe années 50*, 2 volumi. Paris, 1998

ritenere indispensabile. Rispetto al cinema delle origini, ma senza andare così lontano, direi anche rispetto a qualche decennio fa', i modi in cui si guarda ad esso sono notevolmente cresciuti, arricchiti, problematicizzati.

Si pensi soltanto all'inserimento dello studio del cinema nell'ambito accademico; questo, tra le altre conseguenze, ha comportato anche la proiezione di film in un contesto diverso da quello delle sale e, soprattutto, ha comportato la creazione di un pubblico per certi versi speciale.

Moltiplicatesi i supporti, il cinema ha conosciuto un grande mutamento nei modi di fruizione: l'esclusività della sala (e della pellicola) tramonta definitivamente ed emerge, sempre più diffusa, l'utilizzo di tipo domestico e privato che si affianca (e per un periodo ahimé triste e lungo, quasi si sostituisce) alla prima. I luoghi cambiano, si affacciano nuovi modi, non solo di vedere il film, ma di concepire, amare il cinema. E, accanto a quest'ultimo, il video, che si appropria di un'estetica autonoma, in forza di una differenza tecnica che supera progressivamente l'originale complesso di inferiorità rispetto alla pellicola, e apre così, con essa, un dialogo fecondo.

Quello che era il pubblico, sono ora i pubblici di riferimento, e la linea di confine un tempo rintracciabile tra una presunta cultura "alta" e in una "bassa", ora si è spaccata in numerose ramificazioni e ha rivelato l'insufficienza di un simile criterio distintivo.

Tale constatazione, che ha generato dibattiti e discussioni soprattutto nell'ambito di studi sociologici (in seno ai quali molte categorie hanno subito una rivisitazione), si proponeva comunque agli occhi di chiunque si avvicinasse anche ad un timido tentativo di lettura del presente.

L'asse lungo il quale procede la lettura di un testo audiovisivo si è spostato, dal versante dell'opera, a quello dello spettatore: considerato in modi diversi ed inserito in percorsi teorici che ne hanno più o meno riconosciuta l'importanza, pare che sia uscito vincente dallo scontro. In qualche modo, la storia delle teorie del cinema degli ultimi cinquanta anni (ma in particolare degli ultimi trenta), può quasi leggersi come una sorta di battaglia giocata, tra un testo, detentore per secoli di un' autonomia bistrattata, lodata, discussa, ma mai debellata, e uno spettatore che, grazie alla moltiplicazione delle sue forme, si propone come degno di una nuova attenzione. Esso e i luoghi di fruizione guadagnano, in questa nuova prospettiva, un nuovo e fondamentale peso: essi possono indicare, per certi versi, la direzione di una lettura, fornire alcune coordinate utili alla comprensione di una più ampia mappa del senso veicolato, attivato, dal testo.

Accettare tale angolazione presuppone inevitabilmente la disponibilità, da parte dello studioso, a considerare continuamente il presente come costante momento di interrogazione e verifica teorica, a valutare il film come momento di tensioni e di significati che possono variare. La grande svolta che a partire dagli anni settanta prende corpo, è proprio quella di uno spostamento dell'asse lungo cui costruire un discorso e valutare un giudizio. Non più una teoria del cinema, ma una valutazione del film, utilizzando gli stimoli, a volte proficui, che provengono da altri settori di studio, dalle teorie metodologiche alle teorie di campo⁹.

⁹ F. Casetti, *Teorie del cinema 1945-1990*, Italia, Milano, 1993

Dunque la finzione, proprio perché riconosciuta come una delle pratiche sociali più diffuse (e attualmente come una di quelle che richiedono maggiori considerazioni), viene valutata, nell'ambito di un film, come uno degli aspetti di cui il mezzo si arma, ma che non appartengono ontologicamente ad esso. Ed in ragione proprio di questo, guadagnano peso i contributi provenienti da altri settori di studio. Partendo da tale constatazione, in conclusione al suo testo, Odin afferma:

“Resta il fatto che bisogna aver coscienza che il regime della funzionalizzazione, nel quale fin qui ci siamo «immersi», potrebbe un giorno se non sparire almeno perdere di importanza. Darsi i mezzi teorici per descrivere precisamente questo cambiamento costituisce il presupposto essenziale a ogni valutazione dei suoi effetti.¹⁰”

“Darsi i mezzi teorici”: in queste parole è tutta la volontà di uno studioso che non depone l'ascia di guerra di fronte ad un presente che, essendo mutevole e difficile da prevedere, potrebbe spaventare ed indurre alla resa. L'elaborazione teorica, per quanto suscettibile di variazioni e ripensamenti, è e rimane lo strumento da costruire e senza il quale ogni approccio rischierebbe di risolversi in una nebulosa di idee, di stimoli che per tale ragione, apparirebbero difficili anche da raccogliere e accrescere.

Date le premesse, sembra proprio che sia lo stesso studioso a sollecitare uno sguardo che si spinga oltre il confine di un film di finzione dal vero, con l'intento di ridisegnare ogni volta i limiti dell'inchiesta, non più definiti dai caratteri deduttivi del metodo, ma dalle urgenze che provengono dal

¹⁰ R. Odin, *De la fiction*, opera cit. pag. 255 dell'edizione italiana

presente, da una produzione e da una fruizione mobile, incerta e mai scontata. Non più una verifica di adesione a canoni più o meno concordati e accettati, ma semmai una messa in gioco continua ed incessante, in grado di rendere la stessa lettura un'esperienza di respiro ampio (e qui che il contributo filosofico dell'ermeneutica si fa più evidente).

L'animazione, come il cinema dal vero, è una tecnica che è stata impiegata per costruire delle storie (per far finta che), come anche per elaborare opere di tipo astratto che, per tale motivo, sono molto più spesso collocate nel filone della video arte. Ma, come è logico pensare, la sua specificità tecnica (in realtà dovremmo parlare di tecniche, perché il termine animazione ne include un ampio numero), ne determina anche la sua singolare modalità di creazione e uso. La stima di questi, non può quindi procedere prescindendo valutazioni di tipo tecnico; saranno interessanti essi e, al pari, i sapere sociali costruiti intorno ad essi, perché, se i primi possono risultare utili alla comprensione del momento di creazione, gli altri risultano certamente indispensabili nella costruzione dello *spazio* in cui la sua produzione di senso prende corpo.

1.3 *Les triplettes de Belleville*, perché

Il lungometraggio di Chomet ha suscitato non poca curiosità, perché si è proposto da subito come film "d'autore", come creazione nella quale la personalità di un'artista emerge in maniera evidente. In questo ha inteso, da subito, stabilire le distanze da gran parte della produzione statunitense,

nella quale in marchio distintivo è conferito dal nome della casa di produzione o dello studio di realizzazione.

Certamente, in questo aspetto è già presente una distacco che, a dirla tutta, potrebbe risultare meno reale di quanto non si creda. Il film di Chomet rientra in una tradizione europea, e francese soprattutto, e come tale, rivendica alcune differenze che, il senso comune reputa come garanzia di qualità. Al di là della più o meno corrispondenza al vero di tale assunto, non si può certo negare che *Les Triplettes*, anche nello stesso panorama europeo, ha proposto delle soluzioni audaci, soprattutto ha tentato la carta non facile di un film destinato non esclusivamente ai bambini e, al contempo, non immediatamente apprezzabile anche dallo stesso pubblico adulto che ha magari amato *Schrek*.

Probabilmente, l'audacia e il coraggio di questo film vanno apprezzati indipendentemente dai risultati estetici raggiunti e, degno di interesse, mi pare propria l'ampiezza del suo target di riferimento. Immagino che gli autori, quanto i produttori, si siano comunque proposti un riferimento, ma forse, una volta tanto per il cinema di animazione, esso non è stato stabilito in base solo all'età, ma anche al gusto e alla formazione culturale, come avviene di solito per il film dal vero.

Suscita curiosità poi, un film che si propone così spudoratamente francese, che esibisce, senza reticenze, la sua nazionalità, le sue ricchezze e i suoi luoghi comuni, il suo fascino, quanto le sue antiche antipatie.

Un lungometraggio che nella parte iniziale reca omaggio all'arte e alla tradizione culturale dell'animazione; tanto che l'intera opera si presta anche ad una lettura di questo tipo, ad una continua rievocazione,

sapientemente elaborata, di quegli stili grafici che inevitabilmente rimandano ad un'epoca, al suo gusto...Citazioni più o meno evidenti sono disseminati lungo tutto il film, costruite spesso in modo raffinato e non banale. E, tali citazioni riguardano anche la tecnica stessa di animazione, il timing con cui i movimenti sono creati, a dimostrazione di una conoscenza e di un affetto verso quei personaggi e luoghi che non si limita alla mera superficie, ma ne riveste l'essenza che, nel caso specifico, è proprio il movimento.

Il film è realizzato con la tecnica tradizionale del 2D, ma il regista e suoi collaboratori non hanno rifiutato il contributo che il 3D può fornire anche ad opere di questo tipo. Una stima dei modi in cui le due tecniche sono riuscite a combinarsi può rappresentare un interessante momento di riflessione; anche perché, com'è noto, la tecnica reca con se, nel momento in cui si sceglie e nella maniera in cui si utilizza, una diversa considerazione dell'oggetto creativo e può, quindi, contribuire ad arricchire lo sguardo sull'opera, anche nei suoi aspetti meno «concreti».

Les Triplettes, dunque, per le caratteristiche possedute, si dimostra un interessante punto di partenza per riflessioni che possono allargarsi oltre il suo specifico, fino a coinvolgere il campo diversificato dell'animazione, le sue modalità di produzione di senso, le possibilità di lettura in grado di attivare.