

## Introduzione

# “Cartoni!”

di Maurizio Forestieri<sup>1</sup>

Oramai è storia.

Il termine cartone animato, peraltro di uso comune, è un italianismo scorretto dall’inglese *animated cartoon* che tradotto letteralmente sarebbe “vignette animate”.

Un po’ per tradizione, un po’ per consuetudine, viene difficile chiamarli in altro modo: “Bambini, stasera vediamo le vignette animate di *Tom&Jerry* e poi tutti a nanna!”... oppure: “Hai visto il cortometraggio di animazione di *Willy il Coyote?*”. Non funziona.

E ci voleva anche *Roger Rabbit* dove Bob Hoskins recita con disgusto la storica frase alla vista dello stolido coniglio che continua a prendersi la testa a padellate, per trasmettere la magia del suono di questa parola errata ma molto musicale che è “*Cartoni!*”.

*Cartoni*, dunque, che nel nostro immaginario occidentale sono associati a Pippo, Pluto, Paperino e Topolino e alla magia del *cartoon* classico, al punto tale che in maniera quasi dispregiativa venivo additato come quello che disegnava i “topolini” o, nei casi migliori, i “pupazzetti”, per denotare

<sup>1</sup> Animatore e regista, insegnante al Centro Sperimentale di Cinematografia di Roma. Nel 1988 fonda la società *Graphilm Animation&Graphics*, di cui è ancora titolare, e s’impone sul mercato nella doppia veste di creativo e produttore. Lavora come animatore 2D per diversi anni al fianco e per conto di grandi autori del panorama dell’animazione italiana come Guido Manuli, Pierluigi De Mas, Giuseppe Laganà, Bruno Bozzetto e altri. Partecipa alle più grandi produzioni italiane, come *Freccia Azzurra*, *La Gabbianella e il Gatto*, *Aida degli Alberi*. Ottiene diversi premi ai festival del settore. Nel 2003 dirige il suo primo lungometraggio *Totò Sapore* prodotto e distribuito dalla *Medusa*. Attualmente lavora come regista sia per serie di animazione con la *Rai* che per importanti aziende e produzioni italiane.

subito un'appartenenza a un mondo minore (o per minori) fatto di colore, animaletti, musica, risate e niente più.

Ma al di là dei termini, più o meno corretti, e parlando seriamente, quando diciamo *Cartoni* (animati) diciamo cinema di animazione e quest'ultimo vanta il primato storico sull'invenzione del cinema vero e proprio, per questioni tecniche legate alla creazione del movimento illusorio a fotogramma singolo che è alla base di questa tecnica artistica ed espressiva.

Oggetti dai nomi misteriosi e inquietanti come “prassinoscopio” o “fenachistoscopio”, geniali – per l'epoca – giocattolini ottici che si basavano sull'illusione del movimento con la tecnica delle fasi, hanno caratterizzato la tecnologia della prima metà dell'Ottocento in pieno fervore industriale... e hanno preparato il terreno per il nascente cinema che di lì a breve avrebbe preso il passo.

Ma a parte le affascinanti considerazioni storiche, quando si parla di *Cartoni* parliamo di industria dello spettacolo vero e proprio. E ricordo, a tal proposito, una definizione del *Cartone* che trovo ancora oggi eloquente e che calza perfettamente con l'essenza di questa arte moderna: “Tutto il lavoro di creazione tra una ‘interlinea’ (la sottile linea nera sulla pellicola che divide ciascun fotogramma) e l'altra”. Disegnare cioè i vari movimenti in trasparenza su di un tavolo luminoso; la magia del rodovetro (la carta acetata trasparente), dove i disegni venivano lucidati e colorati con gli acrilici sul retro; la liturgia della ripresa a fotogramma singolo con una macchina da presa montata su un banco in verticale, dove i disegni venivano accuratamente accoppiati con i fondali dipinti e pazientemente fotografati; la trepidante attesa del “girato” in sala di proiezione, per vedere i risultati di faticose giornate di lavoro.

Ecco, tutto questo immenso immaginario viene compresso in un minuscolo spazio chiamato interlinea.

E tutto questo, aggiungo, continua a essere oggi il mondo dei *Cartoni*, sebbene le nuove tecnologie nelle ultime decadi abbiamo “facilitato” parecchi processi produttivi e artistici, velocizzando di conseguenza la fabbricazione del prodotto e moltiplicando le potenzialità.

Un'industria con tanto di specialisti, operatori e talenti, capaci di confezionare prodotti di consumo oltre che una variegata offerta di nuove idee e proposte, che si impone sul mercato e con un organigramma molto simile a quello del cinema dal vero: produttori, autori, sceneggiatori, artisti,

animatori, scenografi, operatori, effettisti, doppiatori, musicisti, tecnici del suono, ecc...

Ognuno con le proprie competenze e professionalità.

A questo bisogna aggiungere la tecnologia, di cui parlavo poc'anzi, che automatizzando parecchie fasi dei processi realizzativi ha permesso uno sviluppo "seriale" del *Cartone*, sulla scia dei successi nipponici, e che ha invaso i palinsesti del piccolo schermo.

Non più cortometraggi o pezzi unici (bellissimi ricordi!) da esibire in festival specializzati o ancora i lungometraggi per le grandi sale (bel ricordo anche quello!), ma strutture narrative a episodi che hanno lanciato mode e indotti multiplatforma per milioni e milioni di euro sul mercato internazionale.

Non più dunque pochi minuti di *short* animato fabbricato artigianalmente, che magari strappava un premio e qualche applauso, ma puntate da "mezz'ora" con arco narrativo orizzontale piuttosto che verticale, sviluppate in contenitori di 26, 52 e 104 puntate con prima, seconda e in taluni casi, terza stagione di programmazione. Un'industria vera e propria e che ancora oggi ha permesso la nascita di grandi e piccole società di produzione e servizio.

Oltre all'importantissimo aspetto tecnologico, bisogna però considerare anche la grande offerta asiatica sulla fase di "fabbricazione" del *Cartone*.

Cina, Coree, India, Filippine negli ultimi anni hanno sviluppato una grande conoscenza dell'animazione tradizionale 2D come in quella computerizzata 3D e si offrono come riferimento nella fase più faticosa della produzione, altrimenti impraticabile, poiché, come è noto, il *Serial Kartoon* richiede molta manodopera a costi contenuti e tempi record di realizzazione.

Paesi come Francia, Germania, Spagna e infine anche Italia hanno raffinato questa rete di rapporti per i quali il prodotto nazionale, a eccezione appunto della produzione asiatica delle scene animate, viene salvaguardato con una fase pre-produttiva serrata e non esportabile (scritture, modelli, scenografie, regia), oltre alla compagine post-produttiva che si avvale di musicisti e doppiatori nostrani.

Un settore, il *Cartone*, che vede tante opportunità di lavoro e per lungo tempo e che potrebbe essere una delle tante alternative alla crescente domanda di occupazione.

Tutto bene, direte... Ma, per quanto negli ultimi anni si siano intraprese grandi operazioni commerciali legate al *Cartone*, nel nostro Belpaese l'esigua committenza fatica a individuare precise linee editoriali e contenutistiche,

limitando il settore a uso e consumo di fasce prescolari e comunque, nel migliore dei casi, a *target* abbastanza bassi – anagraficamente – con conseguenti e inevitabili abbassamenti di qualità.

Un *target* che arriva faticosamente ai nove anni di età e con contenuti spesso semplici e modaioli e giammai prodotti raffinati per fasce di età diversificate e con un immaginario moderno e al passo con i tempi, nonostante oggi ci sia l'imbarazzo della scelta (*web* e nuove tendenze, ad esempio). Invece, solite bande di ragazzini borghesi, solite fatine o umanoidi dotati di superpoteri... che noia!

È anche vero che in fase di piena adolescenza non si guardano più *Cartoni* poiché ritenuti indice di puerilità, ma è pur vero che i contenuti delle offerte non lasciano molta scelta. E non parlo di stile o di bellezza del disegno (generalmente attraenti e di buon livello), ma di storie, di dialoghi... di scrittura insomma. In questo i *Simpson* (oramai archeologia in America), hanno fatto epoca.

Malgrado ciò, più di un ventennio fa, dopo una ferrea formazione cinematografica, ho deciso di intraprendere questa difficile ma straordinaria attività artistica fatta del lavoro di tante persone e dove l'apporto del singolo ha un'importanza basilare per la riuscita di un buon prodotto, cominciando dapprima come animatore e quindi attore indiretto di movimenti disegnati, fino a direttore artistico e regista, poiché i *Cartoni*, anche se di carta o in altre tecniche, vanno diretti e coordinati come un qualsiasi film con attori reali, rispettando l'idea originale (che sia un lungometraggio o una serie tv), un piano di produzione e con il solo scopo di tirare fuori il meglio da ogni singolo artista, sollecitando l'estro, nutrendo la passione e preservando sempre l'entusiasmo.

Quindi ancora una volta *Cartoni!* Ma non con rabbia e a denti stretti come mugugnava l'investigatore Bob Hoskins-Eddie Valiant, ma con un urlo di gioia per un'arte completa in tutte le sue parti.

È fondamentale capirne e carpirne la storia, le origini e gli esordi per entrare pienamente in questo mondo strepitoso. E un trattato sull'animazione, come quello di Roberto Ormani, che coniuga rigore storico e semplicità, è indiscutibilmente un arricchimento culturale e artistico che ci permette, attraverso la conoscenza di storie e aneddoti, di comprendere la tradizione e di superarla con nuovi stili e proposte...

Siamo qui per questo.