

Cabinia<sup>171</sup>

# La dimensione che non c'è

## Appunti sull'animazione Disney e l'estetica del tridimensionale

di Marco Bellano

«Nessuno oggi nel mondo del cinema discute l'assurdità dello schermo rettangolare quale è stato usato dalla nascita del cinema a oggi. Non soltanto è rigidamente convenzionale chiudendo le immagini in un "riquadro di finestra" ma con le sue proporzioni di circa quattro per tre è esteticamente poco attraente e monotono»<sup>1</sup>. Era il 1953 quando il critico Bosley Crowther esprimeva con queste parole la sottile frustrazione nutrita da molti tra i cineasti più creativi verso la restrittiva "cornice" della tela di proiezione. Tali parole rimangono valide ancora oggi, in un'epoca in cui, nonostante le conquiste tecnologiche, sembra di essere ancora lontani dal definire un'estetica del film realmente alternativa a quella condizionata dal quadrilatero dello schermo, quali che siano le sue proporzioni. Eppure, proprio nella contemporaneità si sta verificando un risveglio della consapevolezza nei confronti di nuove possibilità espressive del cinema, in maniera estremamente simile a quanto accadde negli anni Cinquanta del secolo scorso; ed esattamente come allora, la cinematografia tridimensionale sta attirando su di sé l'attenzione e le discussioni maggiormente vivaci.

Tra le case di produzione più attente oggi allo sviluppo della tridimensionalità nel cinema, vi è quella guidata dagli ideali eredi di un cineasta particolarmente sensibile al divario esistente fra potenziale creativo e limitatezza dei mezzi tecnologici a disposizione. Walt Disney diceva di sé: «Non posso mai rimanere quieto. Devo esplorare e sperimentare. Non sono mai soddisfatto del mio lavoro. Mi rammarico della limitatezza della mia stessa immaginazione»<sup>2</sup>. La recente nuova uscita nelle sale cinematografiche italiane (13 giugno 2012<sup>3</sup>) dell'ardita conversione in 3D di un film come *La Bella e la Bestia* (*Beauty and the Beast*, di Gary Trousdale e Kirk Wise, 1991) offre uno spunto per riconsiderare sommariamente il difficile e stimolante rapporto da sempre esistito fra l'arte disneyana più autentica, basata su un mezzo espressivo di natura bidimensionale (il disegno animato), e una pulsione apparentemente paradossale verso la tridimensionalità e il superamento dei "confini" segnati dallo schermo, conseguenza collaterale della volontà inflessibile di Disney di garantire il maggior "realismo" possibile alle pellicole prodotte sotto la sua supervisione, alla ricerca di quella che gli animatori vete-

rani Frank Thomas e Ollie Johnston chiamarono «l'illusione della vita»<sup>4</sup> (*the illusion of life*).

Prima di passare in rassegna alcune occorrenze di rappresentazione tridimensionale nella produzione Disney, è necessario effettuare alcune considerazioni preliminari. La parola “realismo” va usata con cautela, nell’ambito del cinema, e ancor più quando si parla di animazione. Per quanto riguarda l’accezione di “realismo” nell’estetica Disney, uno dei riferimenti più pertinenti è contenuto in un *memorandum* destinato a Donald “Don” Wilkinson Graham, docente del Chouinard Art Institute di Los Angeles, che dal 1932 era stato assunto per tenere lezioni di perfezionamento agli animatori: «Il primo compito del disegno animato», scrisse Disney, «non è ritrarre o duplicare l’azione reale o le cose come accadono nella realtà – ma fare una caricatura della vita e del movimento»<sup>5</sup>. L’affermazione non sembra ben accordarsi con il desiderio di permettere un dialogo alla pari tra animazione e cinema fotografico, espresso con chiarezza durante gli anni in cui fu in lavorazione *Biancaneve e i sette nani* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, di David Hand, 1937), primo lungometraggio d’animazione statunitense e opera che Disney, come ci informa Michael Barrier, «voleva porre [...] non in contrapposizione con i corti ma in contrasto con i film dal vero, i cui cast erano formati da persone in carne e ossa. Per catturare l’attenzione del pubblico, la presenza scenica dei suoi personaggi doveva essere paragonabile a quella degli attori reali»<sup>6</sup>.

Difficilmente un’estetica visuale e del movimento basata sulla caricatura potrebbe essere considerata “realistica”. Ma questo sarebbe vero solo se si accettasse il primato della fotografia per quanto concerne il realismo, seguendo André Bazin:

Il fantastico al cinema è consentito solo dal realismo irresistibile dell’immagine fotografica. È essa ad imporci la presenza dell’inverosimile, a introdurlo nell’universo delle cose visibili. È assai facile fornire la controprova di questa proposizione. Si immagini infatti *L’uomo invisibile* a disegni animati e si vedrà che perde ogni interesse. Ciò che piace infatti al pubblico nel fantastico cinematografico è evidentemente il suo realismo, voglio dire la contraddizione fra l’oggettività irrecusabile dell’immagine fotografica e il carattere incredibile dell’avvenimento<sup>7</sup>.

La “oggettività irrecusabile” della fotografia è tutt’altro che indiscutibile. Come ha fatto notare Giorgio Tinazzi: «la [...] fotografia non è una riproduzione oggettiva, avendo invece capacità di trasformazione e larghi margini di arbitrarietà»<sup>8</sup>. Si può certamente sostenere, anche empiricamente, che il cinema a base fotografica sia in grado di fornire impressioni di “realtà” più immediate ed evidenti rispetto al cinema d’animazione. Ma, appunto, tali impressioni appaiono “più evidenti”: questo non implica che il cinema d’animazione ne sia drasticamente privo a priori.

Quello dell’animazione Disney è un realismo dichiaratamente d’illusione. La vita non è rappresentata con

## Cabiria<sup>171</sup>

l'“oggettività” della fotografia, ma tramite una ricostruzione enfaticizzata: è “caricatura” nel senso letterale del termine. Il reale viene messo sotto una metaforica lente d'ingrandimento, che non esalta solo le dimensioni ma anche il dinamismo. Negli universi animati degli animatori Disney ogni corsa è più veloce, ogni articolazione è più mobile, ogni reazione è più evidente; ma non tanto da far perdere di vista il termine di paragone, il punto di partenza sottostante all'elaborazione artistica. Che è, appunto, la realtà. Stando a Béla Balazs, una simile maniera di rappresentazione potrebbe a buon diritto dirsi “realista”. Infatti:

L'artista può definirsi un realista quando si limiti, attraverso i contorni soggettivamente tracciati, a trasformare la propria impressione soggettiva, ma non la figura oggettiva e il senso dell'oggetto. La caricatura può sbizzarrirsi nelle più ardite deformazioni, l'essenziale è che io sia in grado di riconoscere il volto deformato. Se non riconosco l'oggetto, non posso ridere. La comicità risiede proprio nella somiglianza che nonostante tutto si può scoprire nell'immagine<sup>9</sup>.

Come Disney stesso ebbe a dire in un episodio della sua trasmissione televisiva “Disneyland”, con espressione poi diventata celebre, scopo di questa animazione è raccontare un «plausibile impossibile»<sup>10</sup>. In conseguenza a questo tipo di approccio, si è venuta stabilizzando una particolare figura d'animatore dalla professionalità solo in apparenza paradossale: pur dedito alla raffigurazione di animali antropomorfi o di oggetti senzienti, esso ha la sua formazione artistica essenzial-

mente basata sul disegno anatomico e sulla copia dal vero<sup>11</sup>.

La costruzione dello spazio scenico e della profondità dell'immagine concorrono senz'altro in maniera importante alla «illusione della vita» e al «plausibile impossibile» disneyani, che pure sono in realtà focalizzati sul personaggio e sulla sua attitudine a comunicare emozioni con cui lo spettatore possa identificarsi. Tra i dodici principi essenziali dell'animazione Disney identificati da Thomas e Johnston<sup>12</sup>, quello che maggiormente implica un controllo dell'organizzazione e della percezione dello spazio è lo *staging* (“messa in scena”), termine molto ampio che non riguarda solo la gestione di sfondo e scenografia. «È la presentazione di qualsiasi idea in modo tale che essa risulti completamente e indubbiamente chiara. [...] Quando si mette in scena un'azione, occorre essere certi che solo l'azione sia visibile; non deve diventare confusa a causa di vezzi o di una cattiva scelta del punto di vista, oppure venire messa in secondo piano da qualcos'altro che potrebbe stare accadendo»<sup>13</sup>. Gli artisti sono dunque invitati a scegliere elementi che sappiano comunicare completamente e con alta qualità il senso dell'azione, evitando ogni possibile sperpero grafico.

Anche l'illusione della profondità tridimensionale è sottoposta alla regola dello *staging*. Nell'estetica Disney, essa passa dunque attraverso una serie selezionata di espedienti visivi. Come ha sostenuto Lev Manovich (suggerendo l'uso dell'espressione, forse non del tutto pertinente, “iconografia della *mimesis*”), esiste un vocabolario del realismo nell'immagine cinemato-

grafica, fatto di effetti o costruzioni sceniche che il pubblico ha imparato a interpretare in maniera univoca. Manovich discuteva dell'argomento a proposito della sola animazione digitale in tre dimensioni, ma le sue considerazioni sono estendibili anche al disegno animato: «Questi privilegiati segni di realismo compensano l'impossibilità [...] di simulare in maniera piena delle [...] "scene reali"»<sup>14</sup>.

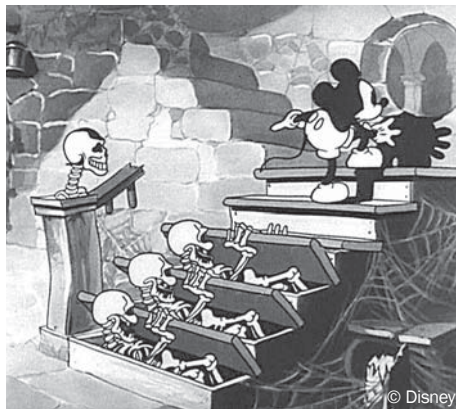
Degli espedienti veicolanti una percezione tridimensionale all'interno dello *staging* Disney è possibile proporre una sommaria classificazione in tre categorie: *indizi di profondità statici*; *indizi di profondità dinamici*; *stereoscopia*. Ognuna di queste ipotetiche categorie è usata spesso in combinazione con le altre.

Nell'insieme degli indizi di profondità si possono inserire tutti quegli elementi grafici che chiariscono la struttura dello spazio occupato dai personaggi in relazione al punto di vista prescelto in una determinata inquadratura. Occorre ricordare che il punto di vista nel disegno animato è *monoculare*, e che dunque l'insieme di indizi prospettici utilizzabili è limitato da tale stato delle cose. In sostanza, il disegno animato è un mezzo espressivo fondato su un linguaggio bidimensionale che offre stimoli visivi analoghi a quelli che sono disposizione quando si osserva la realtà con un solo occhio aperto. Nel vocabolario degli indizi monoculari di profondità, seguendo John Darley, Sam Glucksberg e Ronald Kinchla<sup>15</sup>, si trovano la *prospettiva lineare*, la *sovrapposizione*, l'*altezza sul piano dell'orizzonte*, la *messa a fuoco*, il *chiaroscuro*

e il *gradiente di densità microstrutturale*. Tutti questi sono indizi statici: il movimento di oggetti o personaggi sullo schermo non è indispensabile alla loro efficacia.

La *prospettiva lineare* è basata sulla convergenza di linee verso un punto. Nell'animazione Disney, il controllo della prospettiva è fondamentale. Nasce nella fase di stesura dei *layout* (disegni preliminari che stabiliscono la costruzione scenica di un'inquadratura) ed è finalizzato a stabilire un rapporto naturale fra la figura e l'ambiente. Le linee di prospettiva impostate per lo sfondo devono essere utilizzate implicitamente come riferimento anche per il personaggio, in modo che la sua collocazione spaziale sia univoca<sup>16</sup>. Una volta inserito il personaggio in una "scatola prospettica" coerente, è dunque possibile lavorare sull'espressività del suo movimento in modo efficace (ad esempio, scegliendo di mostrare con evidenza la distanza tra i suoi piedi e il suolo durante una camminata, per raccontare con l'andatura uno stato d'animo).

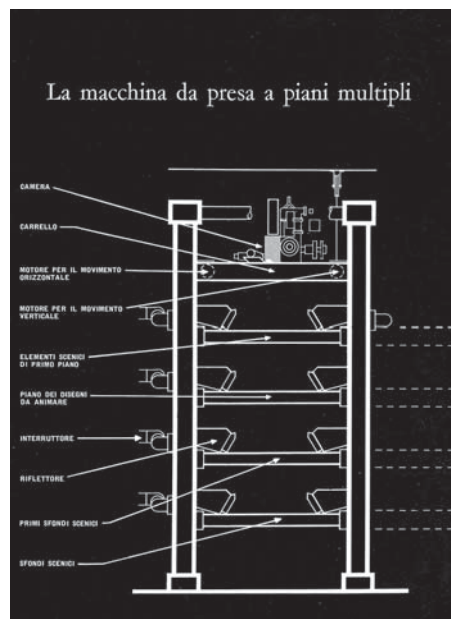
Se nelle prime, pionieristiche esperienze di Disney con i cortometraggi prodotti dal suo Laugh-O-Gram Studio di Kansas city (1920-1923) la "scatola prospettica" è spesso a punto di vista centrale, favorendo dunque una configurazione della scena quasi teatrale, successivamente s'iniziano a prediligere soluzioni dove il punto di fuga delle linee è collocato lateralmente, o addirittura al di fuori dell'inquadratura (si consideri ad esempio la prima sequenza di *Sky Scrappers* [di Walt Disney, 1928], facente parte della serie "Oswald the Lucky Rabbit").

Cabinia<sup>171</sup>

Questo rende maggiormente dinamica la messa in scena, pur mantenendo l'ideale "macchina da presa" prevalentemente orizzontale rispetto alla base d'appoggio dei personaggi, per mantenere la semplicità richiesta da uno dei fondamenti dello *staging* disneyano (evitare punti di vista difficili da interpretare). Si noti, ad esempio, quanta importanza abbia la scelta di punti di fuga esterni all'inquadratura nella costruzione di un'atmosfera "tesa" e umoristicamente macabra nel cortometraggio *Topolino e lo scienziato pazzo* (*The Mad Doctor*, di David Hand, 1933), dove la prospettiva è sempre enfatizzata dalla presenza di elementi scenografici voluminosi e dal profilo delimitato da rette, in grado dunque di mostrare con evidenza su di sé gli effetti della fuga prospettica. Tali elementi vengono spesso portati all'attenzione dello spettatore, poiché interagiscono attivamente con i personaggi: è il caso della scalinata "infestata" da scheletri che Mickey Mouse percorre durante una scena. Nella serie a scrittura mista "Alice Comedies" (1924-1927), in cui una piccola attrice in carne e ossa interagisce con disegni

animati, è invece frequente l'uso di sfondi in gran parte neutri, privi di linee di fuga prospettiche ma con generiche linee dell'orizzonte in alto, a comunicare la distanza tra il primo piano e il secondo piano. In tal caso, l'indizio di profondità della *altezza sul piano dell'orizzonte* (più un oggetto è vicino al piano dell'orizzonte, più sembra distante) diventava preponderante. Tale scelta era probabilmente motivata dalla necessità tecnica di ridurre al minimo problemi di integrazione tra la figura ripresa dal vero e la prospettiva dello sfondo disegnato. Nei cortometraggi completamente disegnati a mano del periodo precedente all'introduzione del colore, le linee prospettiche erano invece decisamente presenti, e anzi ricevevano particolare enfasi dallo stile grafico. Nei lungometraggi, e dunque nella produzione disneyana matura, la prospettiva lineare rimase a fondamento della costruzione scenica. Pur venendo a mancare la quantità di linee rette ben in evidenza e in fuga verso l'orizzonte tipiche dei cortometraggi del decennio precedente, l'attenzione degli artisti alla prospettiva rimase determinante per garantire la tipica coerenza disneyana della messa in scena. Anzi, la preoccupazione prospettica si fece talmente forte da invitare talvolta a ricorrere a espedienti necessari a guidare con esattezza la mano dei disegnatori nella creazione di entità tridimensionali dalla geometria complessa. Nel caso dei palchi dei cervi raffigurati in *Bambi* (*Id.*, di David Hand, 1942), si volle utilizzare il rotoscopio (ricalco di fotogrammi ripresi dal vero) per evitare incongruità nella rappresentazione delle corna qualora

si dovesse passare da un punto di vista a un altro<sup>17</sup>. Proprio per via della ben sviluppata coscienza prospettica degli artisti, tuttavia, sono riscontrabili occasionali deroghe giustificate da contesti figurativi particolarmente visionari<sup>18</sup>. Esempio ne sono le prospettive enfatizzate (anche dai personaggi, che percorrono tridimensionalmente lo spazio rimpicciolendosi e ingrandendosi in maniera volutamente esagerata per segnalare allontanamenti e avvicinamenti al punto di vista) nella sequenza onirica cosiddetta degli “elefanti rosa” (corrispondente alla canzone *Pink Elephants on Parade*), in *Dumbo* (*Id.*, di Ben Sharpsteen, 1941). L'indizio della *sovrapposizione* è invece specialmente legato a una delle innovazioni tecnologiche più importanti introdotte nell'animazione durante gli anni Trenta, e che per un certo periodo fu esclusivo appannaggio degli Studios Disney: la *multiplane camera*<sup>19</sup>. Era questa un'armatura metallica divisa in sei livelli orizzontali, ciascuno dei quali poteva alloggiare parte del disegno di un fondale. Riprendendo i livelli dall'alto, la macchina da presa fotografava il disegno completo, che tuttavia veniva ad avere una profondità di campo insolita per l'animazione, risultante dall'effettiva disposizione tridimensionale dei livelli bidimensionali nello spazio. Tra questi livelli era naturalmente possibile inserire animazioni di personaggi in movimento. I risultati dello sfruttamento di tale macchinario si videro in particolar modo nella sequenza di *Biancaneve e i sette nani* dove la protagonista fugge terrorizzata nella foresta: il personaggio passa continuamente dietro a elementi in primo piano



## Cabiria<sup>171</sup>

che talvolta la occultano, simulando con efficacia la presenza di una “reale” macchina da presa che la stia inseguendo a fatica attraverso l'intricata vegetazione.

Tra gli indizi di profondità permessi dalla *multiplane camera* vi erano anche quelli di *messa a fuoco*, sfruttati sin dal primo cortometraggio che fece da “test” per il congegno. Nell'esordio della *Silly Symphony Il vecchio mulino* (*The Old Mill*, di Wilfred Jackson, 1937) lo spettatore è invitato a spostare la propria attenzione dal ragnò che tesse la tela in primo piano al mulino, grazie a un cambio di fuoco tra un “piano” dello sfondo e l'altro. Anche nella già citata sequenza della fuga di Biancaneve nella foresta, gli alberi in primo piano appaiono realisticamente fuori fuoco. Su *Il vecchio mulino*, Disney commentò: «Fu la prova che possedevo una percezione della terza dimensione»<sup>20</sup>.

*Chiaroscuro e gradiente di densità di micro strutturale* riguardano invece la stesura del colore più che la costruzione geometrica dello spazio, e possono essere senz'altro considerati assieme. Il chiaroscuro è ovviamente la maniera in cui la volumetria di un corpo viene

resa tramite l'uso dell'ombreggiatura; il gradiente di densità microstrutturale è il modo in cui l'addensarsi o il diradarsi di micro-elementi facenti parte della tessitura di una superficie segnala la vicinanza o la lontananza dal punto di vista.

L'uso del chiaroscuro comincia a farsi strada nell'estetica disneyana già a partire dalle “Alice Comedies”, benché con gradazioni di colore visibili solo sugli sfondi e rarissime ombre applicate sul corpo dei personaggi, caratterizzati invece da un *design* fatto di netti contrasti tra aree bianche e nere. Citando ancora Thomas e Johnston: «I personaggi erano bianchi e neri, senza sfumature di grigio per ammorbidire il contrasto e delineare una forma. [...] Non vi era modo di mettere in scena un'azione che non fosse vista di profilo»<sup>21</sup>. In seguito, specialmente in vista del maggior “realismo” richiesto da una produzione come *Biancaneve*, l'ombreggiatura del personaggio diventa una prassi, permettendo dunque di creare animazioni capaci di trasmettere il convincente posizionamento di un corpo in uno spazio tridimensionale.

La tecnica dell'ombreggiatura, tuttavia, può essere applicata al disegno animato tradizionale solo a costo di operare dei compromessi stilistici significativi. La procedura standard per l'animazione di disegni, rimasta valida sino all'introduzione di più moderni sistemi di composizione digitale dell'immagine (come il *CAPS - Computer Animation Production System*, che ha esordito in *Bianca e Bernie nella terra dei canguri* [*The Rescuers Down Under*, di Hendel Butoy, Mike Gabriel, 1990]), è quella della stesura di cam-



pitte di colore assolutamente omogenee sul retro di fogli di acetato trasparente (detti rodovetri o *cel*), dove è stato preliminarmente disegnato un personaggio. Come hanno ricordato ancora Thomas e Johnston:

Un disegno deve essere fatto di linee, copiato sui rodovetri, dipinto con colori piatti, fotografato davanti a uno sfondo e proiettato su un grande schermo. Linee piccole e delicate sui disegni non vengono enfatizzate, a meno che non siano più larghe di un piede e molto, molto scure. A metà degli anni Trenta, desideravamo ombreggiature, tessiture, aree senza contorni, ma non erano soluzioni praticabili. [...] Scuotevamo le nostre teste e condividevamo il pensiero: "È un mezzo espressivo grezzo"<sup>22</sup>.

Questa tensione tra obiettivi degli artisti e limitatezza dei mezzi materiali a disposizione è alla radice di alcuni tra i risultati più interessanti e più problematici nell'ambito dell'estetica "tridimensionale" disneyana. La difficoltà di base risulta evidente: utilizzando la tecnica del disegno animato tradizionale, figura e sfondo tendono a rimanere stilisticamente separati. Negli sfondi non esiste alcuna limitazione a utilizzare chiaroscuri e gradienti elaborati; sui rodovetri, invece, le tinte piatte sono l'unica alternativa praticabile con efficacia. L'ombreggiatura, se presente, deve essere fatta a sua volta di campiture omogenee, generando quindi effetti di contrasto netto tra aree illuminate e non (come avviene regolarmente nell'estetica di rappresentazione della volumetria dei personaggi negli *anime* giapponesi). Un problema evidente nasce inoltre quando, per

qualche ragione, una parte dello sfondo deve essere messa in grado di animarsi, e dunque disegnata su rodovetro: si verifica allora improvvisamente un "appiattimento" delle sfumature di colore in quella zona, segnalando allo spettatore l'artificio tecnico. Non è questa una limitazione dell'arte Disney, ma del disegno animato in generale, a cui sono state trovate soluzioni solo in tempi recenti, grazie all'apporto di manipolazioni digitali<sup>23</sup>. È possibile, in linea teorica, mitigare le differenze fra figure e sfondo scegliendo tinte piatte anche per i dipinti sui quali i personaggi recitano: ciò è in effetti avvenuto nel cosiddetto periodo "Xerox" dell'animazione Disney (1961-1988), segnato da un'estrema stilizzazione dello stile grafico dovuta all'uso di una tecnica (elaborata da Ub Iwerks) che rendeva molto più rapido ed economico il processo di animazione: la fotocopiatura diretta degli schizzi a matita su rodovetro, senza bisogno di previa inchiostrazione<sup>24</sup>.

Di base, tuttavia, la pulsione disneyana verso il "realismo" condusse gli artisti a percorrere una via differente: non la semplificazione degli sfondi, ma l'arricchimento cromatico dei personaggi. Da una parte, si ebbero soluzioni di notevole interesse. Tra gli anni Trenta e Quaranta si sperimentò la sovrapposizione di ombreggiature trasparenti alle tinte piatte dei personaggi, in modo da evitare i contrasti netti di cui si è detto sopra. I risultati furono incoraggianti; tuttavia, le inevitabili variazioni nelle pennellate e nella densità del colore tra disegno e disegno rendevano le ombre «piuttosto irrequiete sullo schermo»<sup>25</sup>. Si rimediò all'inconveniente



## Cabiria<sup>171</sup>

realizzando ombre traslucide con procedimenti di doppia esposizione del medesimo fotogramma, con esiti apprezzabili in molte sequenze di *Biancaneve* e *Pinocchio* (*Id.*, di Norman Ferguson et al., 1940). In entrambi questi film, inoltre, si arrivò persino a trattare la coloritura dei rodevetri in maniera analoga a quella degli sfondi: ciò avvenne per la Fata Turchina, il cui volto doveva essere talvolta mostrato in primissimo piano. Per evitare l'effetto straniante di un viso fatto da un'unica area di colore omogeneo, si ammorbidirono le tinte piatte con sfumature di raffinata realizzazione. Sul volto di Biancaneve, invece, si arrivò ad applicare del reale fondotinta, fotogramma per fotogramma, per una miglior resa dell'incarnato della fanciulla<sup>26</sup>.

L'interesse per chiaroscuri e gradienti sui personaggi portò però anche a risultati meno felici. Si è detto come questi indizi di profondità statici abbiano i loro risultati migliori e più semplicemente praticabili proprio sulle parti della costruzione animata destinate a non muoversi, ovvero gli sfondi. Ebbene, tale constatazione fu a tal punto chiara agli artisti Disney da invitare, in alcuni casi, a trattare un personaggio come uno "sfondo" quando fosse prevista un'inquadratura priva di animazione. Il risultato è un improvviso "stacco" stilistico tra l'aspetto "normale" del personaggio e una sua apparenza quasi manieristicamente volumetrica, che invece di nascondere il problema della resa tridimensionale del disegno animato ne accentua i limiti espressivi. Si può comunque osservare che a tale soluzione si ricorse più

di frequente nei cortometraggi che nei lungometraggi; inoltre, essa appariva di preferenza in inquadrature destinate ad avere un certo impatto emotivo: lo stile complesso di ombreggiatura accentuava dunque la drammaticità (anche ironica) della situazione. Si nota una simile attenzione nel cortometraggio *La giornata nera di Paperino* (*Donald's Off Day*, di Jack Hannah, 1944), quando viene mostrato il dettaglio della mano di Paperino, stringente il testamento con cui affida un set di mazze da golf ai suoi nipotini; oppure in *Lilli e il Vagabondo* (*Lady and the Tramp*, di Clyde Geronimi et al., 1955), nella scena in cui "Gianni caro" mostra alla cagnolina protagonista il neonato con il quale ella dovrà d'ora in poi dividere l'affetto dei suoi padroni: il bambino è per l'appunto dipinto con un chiaroscuro da sfondo. Al di là di quest'esempio, giova rammentare come proprio *Lilli e il Vagabondo* fu una tappa decisiva nel percorso disneyano d'esplorazione della tridimensionalità della rappresentazione: si trattò infatti del primo lungometraggio d'animazione presentato nel formato CinemaScope, che sin dagli esordi venne percepito dalla critica come capace di veicolare suggestioni di profondità intense, e per questo considerato come variante "minore" (in «pseudo rilievo»<sup>27</sup>) del cinema stereoscopico.

Il problema del rapporto tra figura e sfondo e rappresentazione della terza dimensione si ripresenta anche considerando gli indizi di profondità dinamici. Sono questi un numero ridotto di strategie di *staging* direttamente deri-

vanti da quelle statiche. Due, in particolari, sono gli stratagemmi che meritano di essere ricordati in questa sede: la *parallasse di movimento* e quella che si può scegliere di chiamare *animazione completa*.

La parallasse di movimento è l'effetto dato dallo spostamento di un oggetto rispetto a un altro che è fisso o si muove a velocità minore. Effetti simili diventano frequenti nell'animazione Disney a partire dall'introduzione della *multiplane camera*, che consente di far scorrere a velocità differenti i vari pannelli in cui si articola lo sfondo, simulando così movimenti di macchina quali carrelli laterali o panoramiche. L'esempio della fuga di Biancaneve nella foresta è di nuovo pertinente, mostrando una presenza intensiva di effetti di parallasse.

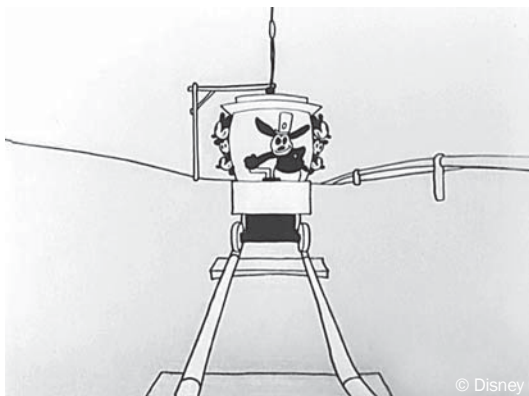
È vero, tuttavia, che la *multiplane camera* segmenta la profondità spaziale in porzioni limitate a sviluppo orizzontale. Collocare un personaggio tra due piani dello sfondo limita parzialmente la possibilità dell'animatore di avvicinare o allontanare la figura dal punto di vista dello spettatore. Ovvero, anche se la *multiplane camera* genera un'illusione di profondità intensa e convincente, essa rende difficile l'attuazione di altre strategie di resa tridimensionale dell'azione, invitando i personaggi a movimenti "schiacciati" tra due parti dello sfondo, in cui è privilegiato l'asse orizzontale (dalla destra alla sinistra dello schermo, e viceversa). Questo tratto contraddittorio della ricerca spaziale disneyana è stato commentato dal produttore della maggior parte dei film dello Studio Ghibli, Toshio Suzuki:

Fondamentalmente, in animazione, i movimenti verticali, i movimenti dal fondo verso il primo piano dello schermo, sono difficili da rendere. Questo è il motivo [...] per cui sino ad allora nell'animazione Disney non si erano visti che movimenti laterali. Coloro che raccolsero la sfida del movimento verticale furono Isao Takahata e Hayao Miyazaki. Sono stati di conseguenza studiati, e anche presso la Disney i movimenti verticali sono aumentati di colpo. Quando uno guarda *Il gobbo di Notre-Dame*, per esempio, si trovano molte scene in cui domandarsi se non si tratti piuttosto de *Il castello di Cagliostro* [di Hayao Miyazaki]<sup>28</sup>.

Sebbene Suzuki esageri nel limitare l'animazione disneyana ai soli movimenti laterali, vero è che la costruzione scenica impostata dalla *multiplane camera* limitò l'utilizzo di altri indizi di profondità dinamici, come l'animazione completa. Con questo termine, si vuole qui indicare l'animazione di una sequenza in cui figura e sfondo non sono gestiti separatamente, ovvero animando solo i personaggi o gli oggetti in movimento su rodovetri da sovrapporre a fondali statici. Si tratta, invece, di un'animazione in cui tutto è disegnato su rodovetro, simulando movimenti di macchina compositi che rendono indispensabile modificare in tempo reale la prospettiva e le proporzioni di quanto viene mostrato. Prima dell'introduzione della *multiplane camera*, nella produzione Disney l'animazione completa non era affatto rara. Se ne trovano esempi molto evidenti già nel primo cortometraggio della serie "Oswald", ovvero *Trolley Troubles* (di Walt Disney, 1927), quando la

## Cabria<sup>171</sup>

“macchina da presa” precede il vago-  
ne ferroviario guidato da Oswald,  
inquadrandolo frontalmente, mentre  
l'intero sfondo si “allontana” prospet-  
tivamente verso l'orizzonte. Si può poi  
considerare il visionario *traveling* con  
cui, all'inizio della “Silly Symphony”  
*Egyptian Melodies* (di Wilfred Jackson,  
1931), la macchina da presa sembra  
seguire l'esplorazione di una galleria  
dentro una sfinge da parte di un ragno,  
con un risultato che anticipa la fluida  
libertà di movimento della *steadicam*  
di oltre quarant'anni. Un effetto simile  
è presente anche nel già citato  
*Topolino e lo scienziato pazzo*.



Come si è già accennato più volte, l'e-  
stetica Disney della rappresentazione  
tridimensionale venne a essere  
sostanzialmente ridefinita dall'introdu-  
zione delle tecniche di generazione ed  
elaborazione digitale dell'immagine. Il  
primo lungometraggio disneyano che  
comprendeva entità animate al com-  
puter fu *Taron e la pentola magica* (*The  
Black Cauldron*, di Ted Bernan e  
Richard Rich, 1985), ma si trattò sem-  
plicemente della “pallina” luminosa  
che faceva da spalla alla principessa  
Eilonwy. Più rilevante, anche per un

uso realmente “tridimensionale” dei  
movimenti di macchina, fu la scena del  
Big Ben in *Basil l'investigatopo* (*The  
Great Mouse Detective*, di John  
Musker, Ron Clements, Burny Mattison  
e David Michener 1986), con la sua  
scenografia di ingranaggi in movimen-  
to generati al computer. La “consacra-  
zione” dell'utilizzo della grafica digitale  
per simulare uno spazio tridimensiona-  
le che può essere esplorato in maniera  
illimitata dai personaggi e dal punto di  
vista si ebbe idealmente nella scena  
del ballo tra i due protagonisti in *La  
Bella e la Bestia*. Nel frattempo, il CAPS  
aveva eliminato ogni limitazione riguar-  
dante l'applicazione di ombreggiature  
sfumate e convincenti ai personaggi.  
Singolarmente, tuttavia, le tecnologie  
digitali non cancellarono il problema  
della differenza stilistica tra sfondo e  
figura: lo sostituirono invece con difetti  
di integrazione estetica tra elementi  
animati tradizionalmente, dunque  
identificati da linee di contorno e tinte  
piatte (eventualmente con sfumature  
digitali) e oggetti in grafica computeriz-  
zata, privi di confini netti e dalla torni-  
tura tridimensionale molto più marca-  
ta, a volte tendente a effetti di fotorea-  
lismo. Tale inconveniente venne a  
cadere nei lungometraggi totalmente  
in computer grafica realizzati dalla  
Pixar e distribuiti dalla Disney (a parti-  
re da *Toy Story*, di John Lasseter,  
1995), ma rimase evidente nel diseg-  
no animato tradizionale, dove l'inser-  
zione di elementi digitali divenne nel  
corso degli anni Novanta una costante  
irrinunciabile. Si tentò di stemperare i  
contrastetti estetici con espedienti quali il  
Deep Canvas, una tecnologia digitale  
in uso a partire da *Tarzan (Id.*, di Chris

Buck, Kevin Lima, 1999), che permetteva agli artisti di “dipingere” tramite tavolette grafiche su volumi virtuali, mantenendo così l'effetto dei colpi di pennello. I risultati furono apprezzabili, ma i limiti della tecnica risultarono evidenti nel caso di stili grafici complessivi in cui la singola pennellata risultasse meno evidente e le tessiture delle superfici fossero omogenee. In *Il pianeta del tesoro (Treasure Planet*, di John Musker e Ron Clements, 2002), la generale chiarezza grafica riporta gli oggetti in Deep Canvas ad allinearsi con normali costruzioni digitali, ripristinando il problema che si voleva evitare. Va tuttavia ricordato come nello stesso film vengano compiuti promettenti esperimenti di ibridazione tra disegno e immagine computerizzata nell'animazione dei personaggi. Il John Silver curato da Glen Keane provò come fosse possibile far convivere con naturalezza parti completamente digitali (le protesi del pirata) con animazione tradizionale, senza fastidiosi contrasti stilistici.

Nella contemporaneità, la Disney non ha ancora trovato una maniera convincente per ibridare l'animazione tridimensionale al computer con le tecniche di disegno bidimensionali, come si è visto in produzioni recenti ancora recanti i segni di tale incompatibilità, quali *La principessa e il ranocchio (The Princess and the Frog*, di John Musker e Ron Clements, 2009), dove la differenza di “origine” tra i personaggi ed elementi come le carrozze dei tram risulta ancora ben avvertibile. Del resto, la Disney è ritornata solo da relativamente poco a riprendere le fila del proprio cammino artistico, avendo

subito un forzato periodo di pausa nella produzione di disegni animati. Dopo *Mucche alla riscossa (Home on the Range*, di William Finn e John Sanford, 2004) gli Studios furono indirizzati ad occuparsi esclusivamente di film in digitale, sulla scia dei crescenti successi commerciali raccolti da realtà produttive come la già citata Pixar e la DreamWorks. Dopo la distribuzione di tre film interamente digitali (*Chicken Little [Id.]*, di Mark Dindal, 2005; *I Robinson - Una famiglia spaziale [Meet the Robinsons]*, di Steve Anderson 2007; *Bolt [Id.]*, di Chris Williams e Byron Howard, 2008), la fusione tra Disney e Pixar (avvenuta nell'aprile 2006) ha consentito a John Lasseter, ora coordinatore delle attività creative dell'azienda, di far riprendere lo sviluppo di progetti in animazione tradizionale. Attualmente, gli Studios Disney alternano la produzione di film a disegni animati con quella di lungometraggi totalmente generati al computer, tra i quali una menzione speciale merita senz'altro *Rapunzel - L'intreccio della torre (Tangled*, di Nathan Greno e Byron Howard 2010), ideato da Glen Keane, che ha tentato con successo di utilizzare lo stile di disegno tipico dei film Disney degli anni Novanta per controllare il *design* di una produzione in grafica tridimensionale.

Alla fase “digitale” dell'animazione Disney coincide anche la conquista della terza e ultima maniera in cui è possibile generare l'illusione della profondità a partire da uno schermo piatto: la stereoscopia. *Chicken Little* fu il primo lungometraggio d'animazio-

## Cabria<sup>171</sup>

ne Disney a utilizzare la moderna stereoscopia digitale, preceduto nel suo ambito dal film Warner Bros. *Polar Express* (*The Polar Express*, di Robert Zemeckis, 2004). Non si è tuttavia riscontrato un immediato impatto sull'estetica della rappresentazione della terza dimensione: al di là di sporadici effetti di illusoria penetrazione nella sala cinematografica di oggetti e personaggi, i film rimangono chiaramente concepiti all'interno di un riquadro bidimensionale, al quale l'effetto di profondità bioculare viene attribuito apparentemente a posteriori. Del resto, l'approdo della Disney alla stereoscopia non è stato preparato da un'evoluzione graduale: i precedenti cinematografici sono soltanto due e lontani nel tempo, ovvero i cortometraggi *Adventures in Music-Melody* (di Ward Kimball e Charles A. Nichols 1953) e *Working for Peanuts* (di Jack Hannah, 1953, poi rimasterizzato in digitale e riproposto in stereoscopia nel 2007). In precedenza, si parlò di animazione in stereoscopia soltanto in un'occasione: si era ipotizzato di regalare profondità tridimensionale al primo segmento di *Fantasia* (*Id.*, di James Algar et al., 1940), ovvero la *Toccata e fuga in re minore* di Johann Sebastian Bach, allegando al programma di sala del film degli appositi occhiali per la visione<sup>29</sup>. Il coraggioso esperimento, che avrebbe preceduto di dodici anni il primo film in 3D commerciale, *Bwana Devil* (*Bwana Devil*, di Arch Oboler, 1952) purtroppo non ebbe luogo. Altre produzioni più tarde furono sviluppate come attrazioni per i parchi a tema quali Disneyland<sup>30</sup>, ma Disney non ritenne di dover procedere ulteriormente nel-

l'approfondire simile tecnica: salì sul carro della terza dimensione per assecondare una moda<sup>31</sup>, con la coscienza di poter abbandonare simili esperimenti una volta che l'attenzione del pubblico si fosse indirizzata altrove: «Nessuno ha ancora una risposta definitiva sul 3D», disse. «Non penso nemmeno che il pubblico ne sappia qualcosa. La quantità [di film] che faremo dipenderà da quanto tempo rimarranno in programmazione nei cinema. Se la novità rimarrà in auge, ne faremo altri»<sup>32</sup>.

L'attuale ritorno alla stereoscopia sembra essere stato mosso da un simile atteggiamento, senza provocare conseguenze realmente profonde; ma, del resto, anche al di fuori dell'animazione disneyana sono ben pochi i segni dell'avvento di una concezione realmente tridimensionale del linguaggio cinematografico (secondo chi scrive, si sono sinora mossi in questa direzione soltanto il cortometraggio Pixar *Quando il giorno incontra la notte* [*Day & Night*], di Teddy Newton, 2010, e il film *Hugo Cabret* [*Hugo*], di Martin Scorsese, 2011).

Non si può concludere, tuttavia, traendo un bilancio negativo dalle esperienze contemporanee che la produzioni Disney stanno avendo con la tridimensionalità. Si può invece apprezzare come, nonostante la difficile crisi artistica ancora in corso e iniziata dai primi anni 2000, l'apporto di nuove tecnologie non abbia fatto dimenticare agli animatori e ai registi i fondamenti che contraddistinguono la disneyana *illusion of life*: la comunicatività spontanea del personaggio e la cura nella

costruzione di storie e situazioni narrative. Si è stati in grado, cioè, di rendere l'animazione moderna partecipe delle preoccupazioni di base che mossero un tempo l'intuito di Walt Disney, creando legami un tempo inimmaginabili tra l'artigianato ingegnoso di *Biancaneve* e la morbida sinteticità digitale dei protagonisti di *Rapunzel*. L'autore del presente articolo ricorda una testimonianza molto significativa in proposito, che purtroppo, per motivi di tempo, non è possibile rintracciare e citare con la precisione che sarebbe opportuna.

Si era tra il 1986 e il 1987: il film *Basil l'investigatopo* sarebbe uscito nelle sale italiane il 20 febbraio. Sulle pagi-

ne del settimanale «Topolino», un ben dettagliato articolo promozionale preannunciava la scena tridimensionale ambientata all'interno del Big Ben, svelandone l'origine computerizzata. Ma in chiusura, l'autore precisava: il computer ha generato unicamente ingranaggi, ed è solo un aiuto per gli animatori, che continueranno sempre a disegnare a mano; giammai il protagonista di un film Disney potrà essere portato in vita da una macchina. Il fatto che la storia abbia costruttivamente smentito le previsioni di quel redattore, e che si sia imparato come far diventare quelle "macchine" degli strumenti artistici, appare un segnale rassicurante.

## Note

1. Bowsley [Bosley] Crowther, *L'enigma tridimensionale*, «Cinema», n.s., a. VI, n. 106, marzo 1953, p. 178 [177-180].
2. Walt Disney, citato in: Frank Thomas, Ollie Johnston, *The Illusion of Life. Disney Animation*, Disney Editions, New York 1984 [1981], p. 25 (la traduzione è nostra).
3. Singolarmente, l'uscita cinematografica italiana è stata preceduta di diversi mesi dalla versione per l'*home video*, pubblicata il 30 novembre 2011 su supporto Blu-ray 3D.
4. «Per qualche presuntuoso motivo, l'uomo sente il bisogno di creare personalmente qualcosa che sembri vivere, che abbia una forza interiore, una vitalità, un'identità autonoma – qualcosa che parli con autorità – una creazione che trasmetta l'illusione della vita» (Frank Thomas, Ollie Johnston, *Op. cit.*, p. 13; la traduzione è nostra).
5. Walt Disney, *memorandum*, Burbank, 23 dicembre 1935, pubblicato in: Michael Barrier, *Vita di Walt Disney*, edizione italiana a cura di Marco Pellitteri, Tunué, Latina 2009, p. 181.
6. *Idem*, pp. 184-185.
7. André Bazin, *Che cos'è il cinema*, a cura di Adriano Aprà, Garzanti, Milano 2008, p. 17.
8. Giorgio Tinazzi, *La copia originale*, Marsilio, Venezia 1983, p. 22.
9. Béla Balazs, *Il film. Evoluzione ed essenza di un'arte nuova*, traduzione di Grazia e Fernando Di Giammatteo, Einaudi, Torino 1972 [1952], p. 115.
10. *The Plausible Impossible*, «Disneyland», stagione 3, episodio 8, 31 ottobre 1956 (pubblicato nel DVD *Walt Disney Treasures – Behind the Scenes at the Walt Disney Studio*, Walt Disney Home Video, 2002).
11. Si veda quanto spazio dedica Richard Williams alla copia dal vero nel suo manuale pratico *The Animator's Survival Kit* (Faber and Faber, Londra-New York 2001, pp. 23-34), testo fra i più autorevoli in materia. Williams, non a caso, si è formato con animatori Disney quali Grim Natwick, Milt Kahl e Art Babbitt.

12. 1) *Squash and stretch*: sottolineatura di allungamenti o accorciamenti delle parti in movimento, nella realtà impercettibili; 2) *Anticipation*: di ogni movimento si enfatizza la preparazione; 3) *Staging*: ogni situazione o personaggio deve essere immediatamente riconoscibile; 4) *Straight ahead action/pose-to-pose action*: l'azione può essere pianificata o improvvisata dall'animatore; 5) *Follow through/overlapping action*: accentuazione degli effetti d'inerzia su un corpo; 6) *Slow in/slow out*: ogni azione inizia con un'accelerazione e termina con una decelerazione; 7) *Arcs*: i personaggi si muovono percorrendo archi di circonferenza; 8) *Secondary action*: l'animazione di movimenti secondari può rendere più efficace l'azione principale; 9) *Timing*: il tempo di ogni azione deve accordarsi con i tempi della scena in cui si svolge; 10) *Exaggeration*: le azioni vanno enfatizzate; 11) *Solid drawing*: le forme dei corpi possono essere flessibili, ma devono apparire solide, con volumetria plausibile; 12) *Appeal*: le figure in movimento devono trasmettere carisma (adattato da: Thomas, Johnston, *Op. cit.*, pp. 47-69).
13. *Idem*, pp. 55-56.
14. Lev Manovich, 'Reality' *Effects in Computer Animation*, in: Jayne Pilling (a cura di), *A Reader in Animation Studies*, John Libbey, Sidney 1997, p. 12 [5-15] (la traduzione è nostra).
15. John M. Darley, Sam Glucksberg, Ronald A. Kinchla, *Fondamenti di psicologia*, edizione italiana a cura di Luigi Anolli, Il Mulino, Bologna 1998, pp. 100-101).
16. Thomas, Johnston, *Op. cit.*, p. 238.
17. *Idem*, pp. 338-339.
18. Nel disegno animato classico è comunque consentita una deformazione prospettica del personaggio molto accentuata nel caso di movimenti rapidi in profondità, per sottolineare il dinamismo (si veda Richard Williams, *Op. cit.*, pp. 132-134).
19. Si veda: Jeff Kurtti, *Snow White and the Seven Dwarfs*, Disney Editions, New York 2009, p. 19 e p. 22; inoltre: Michael Barrier, *Op. cit.*, p. 195.
20. Walt Disney, citato in: Jeff Kurtti, *Op. cit.*, p. 19.
21. Thomas, Johnston, *Op. cit.*, p. 56.
22. *Idem*, p. 69.
23. Il regista Hayao Miyazaki è da sempre uno dei più interessati al superamento delle limitazioni tecniche legate al disegno animato. Nel 2001, per il suo film *La città incantata*, egli suggerì ai suoi animatori di evitare quanto più possibile contrasti tra l'elaborato chiaroscuro degli sfondi e le aree destinate ad animarsi, ricorrendo alla grafica computerizzata. Ad esempio, decise di "trasporre" su un oggetto tridimensionale controllato dal computer i tocchi di pennello e le sfumature con cui era resa la volumetria di un piatto disegnato sullo sfondo, in modo che esse non venissero alterate nel momento in cui esso fosse stato messo in movimento: «Se lo avessimo disegnato su rodotetro, lo spettatore sarebbe stato in grado di accorgersi che era destinato a muoversi ben prima del momento stabilito per il movimento. Irritato da ciò, il signor Miyazaki suggerì un'alternativa. Così ideammo un'animazione dello sfondo dove una parte che sembra di stile identico al resto finisce in realtà per muoversi» (Mitsunori Kataama in: Studio Ghibli [a cura di], *The Art of Miyazaki's Spirited Away*, edizione Usa a cura di Alvin Lu, Viz Media, San Francisco 2002, p. 188; la traduzione è nostra).
24. Christopher Finch, *L'arte di Walt Disney. Da Mickey Mouse ai Magic Kingdoms*, traduzione di Marta Fornasier, Rizzoli, Milano 2001, p. 85.
25. Thomas, Johnston, *Op. cit.*, p. 252.
26. Christopher Finch, *Op. cit.*, p. 59.
27. Riccardo Redi, *Anche l'Italia in gara per la 3D*, «Cinema», n.s., a. VI, n. 108, aprile 1953, p. 230 [230-231].
28. Toshio Suzuki, *Dans le Studio Ghibli – Travailler en s'amusant*, traduzione francese di Myriam D'Artois-Ako, Parigi, Dargaud-Kana 2008, pp. 39-40 (la traduzione è nostra).
29. John Culhane, *Fantasia. Il capolavoro di Walt Disney*, edizione italiana a cura di Laura Hollis, Claudio Riva e Raffaella Tedde, Disney Libri, Milano 1992, p. 38.
30. Robert Tieman, *The Disney Keepsakes*, Disney Editions, New York 2005, pp. 36-37.
31. *Idem*, p. 36.
32. *Idem*, pp. 36-37.