

A CARTOONIA

RIVOLUZIONE

NUOVE PROFESSIONI 5/DISEGNATORI
DA CALIMERO A SOFISTICATI
SOFTWARE DI GRAFICA:
OGGI CHI FA ANIMAZIONE
DEVE CONOSCERE ANCHE LE REGOLE
DI REGIA, PRODUZIONE, MARKETING.
E AVERE UNA CREATIVITÀ TECNOLOGICA
E TRIDIMENSIONALE. IN SINTONIA
CON I TEMPI VELOCI DI INTERNET

di **Renata Storaci**

In principio fu Carosello. Il cartoon all'italiana nacque e crebbe nel *prime time* televisivo degli anni Sessanta: appuntamento immancabile con la reclame. Chi ricorda Unca Dunca di Bruno Bozzetto; la linea di Cavandoli; Calimero di Pagot; i personaggi in plastilina di Fusako Yusaki? Come non rimpiangere *Gulp! fumetti in TV*, il programma del giovedì ideato da Guido De Maria, inventore con Bonvi del detective Nick Carter?

Tempi d'oro, seguiti da anni bui in cui l'animazione italiana esiliò all'estero o sopravvisse nella nicchia dei corti d'autore. L'ultimo film di animazione al cinema, fu il geniale *Allegro ma non troppo*, di Bruno Bozzetto con un esordiente Maurizio Nichetti. Era il '77. La rinascita dei personaggi animati italiani si deve alla Befana, protagonista di un racconto di Gianni Rodari che segna il ritorno nelle sale di un lungometraggio di animazione, *La Freccia Azzurra*, con la regia di Enzo D'Alò, la musica di Paolo Conte, le voci di Dario Fo e Lella Costa, nato in una piccola realtà produttiva torinese, la cooperativa Lanterna magica, tra mille difficoltà e rifiuti. È l'inizio di una nuova era. La Rai ricomincia a commissionare film di animazione, grazie all'impegno di una legge europea che tutela la produzione di cartoon. Sul piccolo schermo tornano a vivere Pimpa e Lupo Alberto, mentre il grande schermo accoglie *La gabbianella e il gatto* tratto da un racconto di Sepúlveda e *Joan Padan* di Dario Fo. E il futuro? Alla Lanterna magica si danno gli

ultimi ritocchi a *Totò sapore*, la storia di un cantastorie della Napoli del Settecento, che vuole diventare un grande cuoco. Con l'aiuto di Pulcinella inventerà nientemeno che la pizza.

Mestieri di tradizione artigianale, quelli dei cartoni animati: disegnatori, coloristi, scenografi, animatori, intercalatori. Che oggi vivono una metamorfosi, condizionata dal mercato tv che vuole produzioni a basso costo, dalla tecnologia digitale, ma anche dal linguaggio dei videogiochi e dalle clip di Internet. Il cartoonist del futuro è una figura composita, che ha competenze di regia e produzione, utilizza diversi software di grafica e animazione ed è capace di costruire una storia su un personaggio e di animarla. A Bologna, al teatro Testoni, che è un teatro per ragazzi ma anche un incubatore di imprese multimediali, si è appena concluso un corso di formazione sui cartoon finanziato dall'Unione europea e rivolto a 15 giovani disoccupati. Che lavoreranno con

APPUNTAMENTI E NEWS

- **Cartoons on the bay**, la vetrina internazionale dedicata all'animazione in tv, occasione per conoscere le tendenze del mercato, gli autori, i produttori e i distributori di tutto il mondo, si svolgerà a Positano dal 9 al 13 aprile. Novità di quest'anno i "Pitch me: Italia", progetti di animazione alla ricerca di produttori e partnership. Il sito: www.cartoonsbay.com.
- Si chiama eMotion, è nato lo scorso novembre, ed è un bimestrale sul mondo dei cartoon. Si trova in edicola, info: www.ihf.it.
- Genzano di Roma, sui castelli romani, ospita i castelli animati, la prossima edizione sarà dal 26 al 30 novembre. www.castellanimati.it.
- www.cartoombria.it è un festival dedicato alla creatività del disegno animato sul web (l'ultima edizione si è tenuta a Perugia a metà dicembre), ha un sito ricco di notizie sulle produzioni dell'animazione in rete, ridefinite "animutations", ovvero mutazioni delle immagini.
- Utili anche www.asfitalia.org dell'Associazione dei produttori di film di animazione e www.cartoonitalia.it.

Jointventure oltre frontiera

Il Festival Internazionale del Film d'Animazione di Annecy è l'evento più importante per i professionisti del settore. L'appuntamento è fissato dal 2 al 7 giugno. Il concorso è aperto a tutte le tecniche di animazione, ai lungometraggi, ai corti, agli spot pubblicitari, alle serie ideate per Internet. www.annecy.org. Imagina (www.imagina.mc) il festival del Principato di Monaco, è la vetrina della creazione digitale per eccellenza: dal videogioco alla tv interattiva. Quest'anno ha trionfato il web 3D, cioè l'animazione per Internet. Non è un festival ma un forum della coproduzione europea, un'occasione d'incontro tra produttori e distributori per allacciare jointventure. Cartoon Movie si svolgerà a Potsdam-Babelsberg (Germania), dal 13 al 15 marzo. Informazioni sul sito www.cartoon-media.be.

Azimuth, Opificio ciclope, Pseudofabrica e Mediamore, i gruppi creativi del Testoni specializzati in videografica e animazione. «La narrazione dei videogiochi e la logica dei nuovi software nati per realizzare siti internet, come ad esempio Flash, stanno cambiando il modo di fare animazione», sostiene Saul Saguatti, direttore creativo e coordinatore del corso. «Utilizzando al meglio la tecnologia si può ridurre del sessanta per cento il lavoro tecnico, artigianale, manuale. Ma la minore ricchezza dell'immagine in movimento deve essere compensata dalla creatività, dalla capacità narrativa. È l'unico modo per sopravvivere alle mega produzioni, ma anche una richiesta del mercato che vuole prodotti a basso costo e pronti in una manciata di mesi: tempi e budget fino a qualche anno fa impensabili». Con questa logica sono state create serie animate per RaiSat Educational (26 puntate da 6 minuti l'una realizzate in soli tre mesi da un gruppo di 12 persone) che raccontano come funziona Internet e come nascono i video-

Movimenti virtuali per il grande schermo

Il cinema d'animazione comprende tecniche molto diverse. A differenza del cinema dal vero che riprende la realtà o la finzione a 24 fotogrammi, tutte le tecniche del cartoon implicano la ripresa a passo uno (ovvero fotogramma dopo fotogramma) di disegni o volumi fissi predisposti in modo da rappresentare l'illusione di un movimento.

giochi. Che hanno portato Flash, il software grafico inventato per Internet, in televisione. Insomma il futuro cartoonist è un autore-regista con la passione dei videogiochi e molto esperto di software (il sito di Saul Saguatti è all'indirizzo www.basmati.it).

C'è chi lavora in proprio: le ragazze di Achtoons. Il nome che hanno scelto suona come un avvertimento: Achtoons è la contrazione di "Achtung! Cartoon!" e le tre della cooperativa di cinema d'animazione ce la mettono tutta per non passare inosservate. Al loro esordio hanno vinto un premio prestigioso: il Gran Prix al Festival Internazionale del Cinema di animazione di Annecy. Con il progetto *The Skyscrapers*, la storia di un grattacielo e di un gruppo di personaggi dalle doppie vite che ruota attorno a Marabella, donna delle pulizie-cartomante. Un pilota di 5 minuti e 25 secondi che adesso aspira a diventare una serie. L'idea di mettersi in proprio è nata dopo un corso di animazione finanziato dal Fondo sociale europeo e un paio di stage in società di animazione importanti. «All'inizio ci proponevamo come free lance, ma ci siamo rese conto che fare l'intercalatore, cioè disegnare a mano i personaggi nelle fasi del movimento che vanno riprese fotogramma per fotogramma, era impensabile», spiega Giovanna Bo, 30 anni, una delle Achtoons (le altre socie, Anna e Morena, hanno 24 e 30 anni). Si guadagna circa un euro all'ora: la globalizzazione trasferisce questo lavoro in Corea o in Cina, dove trova manodopera a buon mercato. «Abbiamo chiesto un prestito, occupato il capannone di una di noi, comprato pc, scanner e software ad hoc e scommesso su un progetto tutto nostro. È stata dura, ma era l'unica strada possibile», racconta Giovanna. Finché il corto premiato e realizzato è diventato un biglietto da visita per trovare altri lavori: un cartoon sull'aids per la Asl di Bologna, delle clip per il documentario *Alice in paradiso* di Guido Chiesa prodotto dalla Fandango. (Per saperne di più e raccogliere informazioni tecniche si può visitare il sito www.achtoons.it).

Disney e canali alternativi: è tutto sul Web

www.awn.com è un portale dedicato al mondo del cinema d'animazione. Se masticate bene l'inglese ci sono anche le *Larry Toons*, le lezioni di Larry Lauria, disegnatore della Disney, che insegna un po' di trucchi del mestiere. www.atomfilms.com è un canale alternativo di distribuzione, che dà una panoramica sui cortometraggi Usa. www.bitsscreen.com pubblica un elenco delle risorse on line per il

webcasting e il film making digitale. www.wired.com/animation è il meglio dell'animazione in rete, scelto e organizzato per temi (3D, videoclip, produzioni per bambini) dalla prestigiosa rivista americana. Oltre ai filmati da scaricare sul pc, interviste agli animatori e ai professionisti del cartoon. Una chicca per gli appassionati di Scooby Doo, Tom & Jerry, Johnny Bravo e gli altri

personaggi del network Turner: storyboard, trame degli episodi, clip animate, tavole dei disegni. Si trovano su www.cartoonnetwork.it. www.lanternmagica.it una delle più note case di produzione italiane, insegna e spiega ai più piccoli le tecniche per realizzare una piccola animazione, propone giochi, e anticipa il film del prossimo Natale, *Totò sapore*.

12 MESI ALL'ÉCOLE DE L'IMAGE GOBELIN

La Francia è il terzo produttore al mondo di cartoni animati e L'école de l'image Gobelins è una delle sue scuole di animazione più famose. Quest'anno oltre al tradizionale corso per disegnatori, la Gobelins ha ideato un corso di specializzazione in gestione di produzione di cinema d'animazione e video. Risponde ai bisogni dell'industria e formerà i supervisori della produzione, cioè gli esperti del budget e della realizzazione produttiva. Il corso, realizzato in partnership con l'Università di economia di Marne-la-Vallée, è rivolto ai giovani fino a 26 anni e durerà un anno (da ottobre 2003 al giugno 2004. Per iscriversi c'è tempo fino al 16 giugno). Per diventare animatori, sceneggiatori e animatori in 3D, c'è invece un corso della durata triennale. Costa 1.500 euro all'anno, le iscrizioni sono aperte fino al 22 marzo. Informazioni e bandi sul sito www.gobelins.fr.

IN ITALIA DOVE SI IMPARA

- L'Istituto Statale d'Arte di Urbino (www.isaurbino.it) è l'unica scuola italiana ad avere istituito, dagli anni Cinquanta, una sezione di cinema di animazione. L'orario scolastico include dodici ore a settimana di progettazione e laboratorio di disegno animato. Sono previsti anche corsi di perfezionamento post diploma.
- L'Accademia di Belle Arti di Bologna ha un corso di storia del cinema di animazione e disegno che dipende dalla cattedra di anatomia artistica. È finalizzato ad affinare le tecniche di disegno per gli animatori. (Info: Accademia di Belle Arti di Bologna, tel. 051243064).
- La Scuola di cinema, televisione e nuovi media (via Colletta 51, Milano, 02.540.501.00, www.scuolecivichemilano.it/cinema) ha un corso di formazione triennale serale. Ci si iscrive da aprile a settembre, le lezioni sono serali, si studiano pratiche di ideazione e disegno dei personaggi, illustrazione e scenografia, sceneggiatura e montaggio. La scuola propone master di animazione vettoriale, a numero chiuso, della durata di 90 ore, destinati a chi vuole approfondire le tecniche di animazione su Internet.

Per iniziare c'è la Scuola di animazione del Centro sperimentale di cinematografia. Assomiglia a un campus anglosassone, ma si trova su una collina in mezzo al verde che domina Torino. È nata l'anno scorso e conta tra i suoi insegnanti professionisti del cartoon all'italiana: registi come Maurizio Nichetti e Maurizio Forestieri (che sta lavorando al nuovo cartoon *Totò sapore*), animatori come Mario Addis che ha inventato la figura di Johan Padan, scenografi come Michel Fuzellier. «L'idea è di formare non solo disegnatori e coloritori, le classiche figure realizzative dei cartoon, ma soprattutto registi, autori, produttori con le competenze che il mercato richiede», spiega Chiara Magri, coordinatrice della scuola. Il corso dura tre anni e si divide in tre sezioni: animazione classica, d'autore e computer animation, è a tempo pieno e numero chiuso (18 posti all'anno). Gli insegnamenti sono specifici: sceneggiatura per l'animazione, direzione tecnica, regia, storyboard, computer animation, coloritura, editing. (Info: Scuola Nazionale di Cinema, Chieri, tel. 011.947.3284, www.snc.it).