

Vanessa Caselli

IL SONORO NEL CINEMA D'ANIMAZIONE

ESEMPI E TESTIMONIANZE

Parte III

Un po' di
testimonianze

Interviste e riflessioni sull'animazione di oggi

Biografie, analisi e interviste.

Per *Taratabong!*: Marco Bigliuzzi, autore principale e regista della serie, e Patrizio Fariselli, compositore della colonna sonora.

Per *Corpus Nobody*: l'associazione culturale Basmati, formato da Saul Saguatti e da Audrey Coïniaz, e Andrea Martingoni, sound designer.

SOMMARIO

Voce agli strumenti in *Taratabong!*

- ✂ **Biografia di Marco Bigliazzi pag. 4**
- ✂ **Biografia di Patrizio Fariselli pag. 5**
- ✂ **Taratabong, il mondo dei musicilli pag. 8**
- ✂ **Intervista a Marco Bigliazzi pag. 19**
- ✂ **Intervista a Patrizio Fariselli pag. 26**

L'animazione del suono fra video- e -arte

- ✂ **Biografia di Basmati, Saul Saguatti e Audrey Coñaniz pag. 34**
- ✂ **Biografia di Andrea Martignoni pag. 36**
- ✂ **Suono e animazioni impastati in Basmati pag. 39**
- ✂ ***Corpus Nobody*: suoni dei ritmi corporei pag. 40**
- ✂ **Intervista a Basmati pag. 46**
- ✂ **Intervista a Martignoni pag. 63**
- ✂ **Conclusioni pag. 73**

Voce agli strumenti in *Taratabong!*

Suonare per i bambini aiuta a tornare un po' bambini; in qualche modo si riscoprono parti di sé che il tempo ha trasformato e si ritrova lo stupore per le cose del mondo.¹

Patrizio Fariselli

Gli audiovisivi si chiamano così perché non sono solo immagini. Nelle serie che vedo, spesso, noto che la colonna sonora è trattata come una carta da parati. In realtà, l'animazione si è agganciata fin dall'avvento del sonoro alla musica. I primi cartoon sonori erano dei musical ...²

Marco Bigliuzzi

Basandomi sugli spunti teorici della parte precedente cercherò di orientare la mia analisi del sonoro per quello che concerne l'animazione 3D destinata ad un target specifico ma numeroso quale è il pubblico di bambini in età pre-scolare dai due ai quattro anni. Un esempio ci è fornito da *Taratabong!*, serie trasmessa dalla televisione italiana sulle reti Rai, prima su Raitre e poi su Rai Yo-Yo, e che dal 2009 è tutt'ora in onda riscontrando un notevole successo.

¹ Patrizio Fariselli nell'intervista che segue.

² Marco Bigliuzzi nell'intervista che segue.

Prima vorrei fare qualche accenno biografico a Marco Bigliuzzi³ e a Patrizio Fariselli⁴ per presentare meglio la loro ricca e variegata esperienza nell'arte degli audiovisivi, della pittura, della musica e del teatro.

■ Biografia Marco Bigliuzzi

Nato nel 1963 dichiara: <<Ho iniziato a disegnare e a suonare fin da piccolo, come tutti- solo che io non ho smesso>>⁵ così si ritrova batterista nel gruppo strumentale Zampironi⁶, attivo fra il 1986 e il 1992, di cui l'unica traccia registrata rimane quella relativa ad un contest svoltosi nel 1988. La passione per la musica non abbandona mai quella per il disegno e a ventisei anni si laurea in Storia dell'Arte all'Università degli Studi di Pisa nel 1989 dove due anni dopo tiene il primo dei suoi seminari sull'immagine virtuale⁷. La passione del disegno, oltre che a fondersi nella pittura di acrilici e tecniche miste, diventa un mestiere con la fondazione dello studio di grafica e multimedia, assieme al socio Nicola Cionini, Numeri⁸ S.n.C., poi nell'ottobre del 2000 divenuta S.p.A., <<nata quasi per gioco>> scrive sul "Corriere della Sera" Marco Gasperetti⁹ con << tre soci (sic!), una cultura umanistica e studi di computer graphics e business presentation>>. Fra il 2000 e il 2002, nello studio Numeri, Bigliuzzi dirige due cortometraggi in animazione 3D basati sulle avventure del *Signor Bonaventura* di Sergio Tofano. Questo personaggio nato nel

³ Il sito ufficiale di Toposodo: <http://www.toposodo.it/index.html> .

⁴ Il sito ufficiale degli Area e di Patrizio Fariselli: <http://www.patriziofariselli.it/index.php> .

⁵ Marco Bigliuzzi nella sua biografia al sito di Toposodo: <http://www.toposodo.it/mb/io.html> .

⁶ Sito ufficiale dei Parafulmini il gruppo erede degli Zampironi:
<http://parafulmini.wordpress.com/zampironi/> .

⁷ Risultato di questo primo seminario è Marco Bigliuzzi, *Il problema inverso della prospettiva, immagini, film e calcolatori*, DSA- Università di Pisa, Dipartimento Storia delle Arti, novembre 1991.

⁸ Per approfondimenti rimando a Autore sconosciuto, *Qui comincia l'avventura, lo studio Numeri e Gilberto Tofano presentano il pilota della serie cartoo sul Signor Bonaventura*, consultabile al sito:
<http://www.fumetti.org/notizie/2000/04/bonaventura/Qui%20comincia.htm> .

⁹ Marco Gasperetti, *Ma a volte i ricercatori ritornano*, in "Corriere della sera", 9 ottobre 2000. Consultabile al sito: <http://www.corriere.it/speciali/fugacervelli/gasperetti.html> .

1917 da Sto sul "Corriere dei Piccoli" conosce adattamenti per il teatro e nel cinema che assicurano un ottimo bagaglio di soluzioni estetiche-narrative da infondere in una serie televisiva¹⁰ di cui i due cortometraggi sono i pilot¹¹ appoggiati da Gilberto Tofano, il figlio di Sto.

L'animazione 3D si pone quindi come tecnica d'elezione per sintetizzare il mondo di Bonaventura tra la vignetta, il palcoscenico e lo schermo; una possibilità che era mancata a Sto, oggi finalmente realizzabile.¹²

Ma i progetti dello studio sono molti e non vengono scoraggiati dal difficile panorama dell'animazione in Italia. Nel 2002 i soci si separano e Bigliuzzi continua la strada della produzione indipendente con lo studio di animation services Fulmini & Leopardi assieme al socio Fabrizio Bondi approdando anche al motion capture con il corto d'autore *Peperony* (2003), vincitore del Gran premio Italia al Festival Castelli Animati dello stesso anno. Ma le mire dello studio d'animazione si orientano anche in altri settori dove il cinema d'animazione può intercalarsi. Bigliuzzi con entusiasmo afferma: «Il futuro? E' Internet. Stiamo lavorando al primo cartone animato sulla Rete. E' una scommessa, ma siamo convinti di vincerla.»¹³. Questo frizzante clima viene spiegato da Riccardo Varaldo, rettore della Scuola Superiore Sant'Anna dal 1993 al 2004, che vede come una prima ondata di distributori di prodotti informatici agli inizi degli anni Novanta abbia permesso il loro buon insediamento sul territorio pisano favorito dall'importante polo di ricerca informatica¹⁴ e di come abbia dato impulso ad una seconda ondata nello stabilirsi di

¹⁰ Il sito della serie è: <http://www.sto-signorbonaventura.it/>.

¹¹ Il pilot è una puntata con voci e musiche anche temporanee per presentare il progetto alle case produttrici.

¹² *Qui comincia l'avventura*, op. cit.

¹³ Gasperetti, op. cit.

¹⁴ Si ricorda come presso l'Università di Pisa sia nato il primo Centro Studi sulle Calcolatrici Elettroniche (C.S.C.E.) il primo del suo genere in Italia, guidato dai professori Marcello Conversi, Alessandro Faedo e Ugo Tiberio, grazie al quale si costruisce la prima "macchina calcolatrice elettronica" di carattere scientifico progettata e realizzata interamente in Italia nominata Calcolatrice Elettro-

giovani imprese informatiche della "New Economy". «Tra le due ondate si è creata una convergenza. A Pisa si sono incontrati da una parte capitali, creatività e imprenditorialità e dall'altra eccellenza tecnologica»¹⁵. Nel 2005 nasce da una costola di Fulmini & Leopardi la società indipendente di produzione e animazione Toposodo che vede la coproduzione e realizzazione con Ellipsanime per la serie francese *Potlach* (2005), andata in onda su Raitre col titolo *Aia!*. Gli anni seguenti vedono la Rai più coinvolta essendo diventata una co-produttrice oltre alla rete di trasmissione per le due serie televisive: *La banda volante* (2008), ideata e prodotta da entrambi i soci con le musiche di Bigliuzzi, e *Taratabong!* (2009), vincitore come Miglior Serie Tv Preschool a *Cartoons On the Bay* dello stesso anno.

▣ Biografia Patrizio Fariselli

L'asciutta autoironia che svela la biografia romanzata scritta da Patrizio Fariselli per il suo sito ufficiale¹⁶ accompagna il lettore fino all'ultima riga e non si può far a meno di prenderne dei frammenti per far filtrare un po' del temperamento giocoso di questo artista in questo testo. Nasce in «una ridente mattina di luglio del 1951, in una ridente cittadina della riviera romagnola, Cesenatico.» in una famiglia di musicisti; il padre, lo zio e il nonno paterni. Il padre è colui che lo avvia a percorrere la carriera musicale iscrivendolo al Conservatorio di Pesaro e facendogli frequentare lezioni di pianoforte e solfeggio «sin dalla tenera età di otto anni, ricorrendo ad un subdolo trucco: "...Dai retta a me, quando sarai grande, se suonerai il pianoforte, sarai pieno di ragazze!"»>. Sulla formazione scolastica del conservatorio ricorda:

nica Pisana (C.E.P.) completata nel 1961. Per approfondimenti rimando a Alba Amato, *Storia dell'informatica in Italia*, file pdf consultabile al sito: <http://people.na.infn.it/~murano/SICSI-VIII/Amato.pdf> e all'intervista del prof. Faedo visionabile all'indirizzo: <http://www.di.unipi.it/Faedo/movie.html>.

¹⁵ Riccardo Varaldo citato in Gasperetti, op. cit.

¹⁶ Tutte le citazioni a seguire saranno riprese dalla pagina dell'autobiografia romanzata di Patrizio Fariselli: <http://www.patriziofariselli.it/index.php?Itemid=2>.

In quel periodo il conservatorio di Pesaro stava fornendo al nostro, gli strumenti tecnici per flagellare con cognizione lo strumento e, anche se Mozart gli era pesante, Bach poneva questioni troppo lontane e Haydn non si reggeva, cercava di applicarsi.

Solo Béla Bartók riusciva a tenerlo sveglio anzi, avendo il ragazzo una certa esperienza di ritmi sincopati, gli permetteva di rosicchiare un po' della stima del suo adorato maestro, Sergio Cafaro.

La passione per la musica jazz e per l'improvvisazione invece fioriscono grazie alle esibizioni nei locali della riviera romagnola.

Si telefonava a quanti più musicisti si poteva, si fregavano gli strumenti al babbo e via! Blues e salsicce, costine di maiale e swing, up tempo e sangiovese. Il loro college, l'università degli autodidatti.

Mai sazi, con la determinazione del tossicodipendente, andavano in qualsiasi locale dove sapevano suonasse qualche amico, ascoltavano per un po', dopodiché chiedevano con indifferenza di poter eseguire un pezzo "...al massimo due."

Immancabilmente finiva che gli staccavano la corrente.

A diciotto anni scopre di detestare oltre gli studi accademici anche la vita militare di leva dove, dopo un periodo ai reparti operativi delle truppe d'assalto, trova il suo "paradiso" nella Banda Divisionale di Mantova; sei mesi di formazione politica, sociale e musicale da autodidatta.

I sei mesi successivi sembrarono il paradiso. Quarto sax baritono di fila (imparato per quel che serviva, in pochi minuti) nell'abbondante tempo libero, insieme ad alcuni fraterni amici, tra cui Alessandro Benvenuti, frequentò parecchio le librerie della zona.

Prese così coscienza politica, conobbe lo Zen, avviò letture di antropologia, approfondì la conoscenza di musicisti quali Ornette Coleman, Miles Davis, Mc Coy Tyner, Eric Dolphy, Cecil Taylor, si entusiasmò per le lotte delle Pantere Nere, si appassionò per Archie Shepp. E poi dicono che il servizio militare non forma!

Nel 1972 entra negli Area e conosce un periodo di successi negli anni Settanta <<fu con loro dalla prima all'ultima nota che questo gruppo fece risuonare.>> che lo porta anche ad avvicinarsi al mondo del cinema componendo colonne sonore per film nazionali. Nel 1996 vince il ciak d'oro come miglior colonna sonora col film *Ivo il tardivo* (1995) dell'amico Alessandro Benvenuti. Fariselli compone anche

per drammi teatrali e balletti. Dal 1990 al 1995 approda al piccolo schermo con lo pseudonimo di "maestro Fariselli" nella trasmissione per bambini *L'Albero Azzurro*. Nel 1997 vince il primo premio per la colonna sonora del film animato *The horse-man* di Michel Fuzellier, collaboratore storico di Enzo D'Alò, all' Holland Animation Film Festival indetto da Mtv.

Dal jazz alla musica per bambini, dalla musica contemporanea alle colonne sonore di film, dalla musica per balletto a quella per rappresentazioni teatrali. Il mestiere di compositore pareva non avere più segreti per lui, lo si poteva sfidare a scrivere qualsiasi cosa, in qualsiasi stile, non c'era alcun problema.

Legato da una stretta amicizia a Marco Bigliuzzi, collabora con lo studio di produzione e animazione Toposodo di Pisa e realizza la colonna sonora per *Taratabong!* nel 2009.

▣ Taratabong, il mondo dei Musicilli

<<Ciao a tutti! Benvenuti a Taratabong, il paese dei musicilli!>>. Con questo saluto la voce di Marco Cordova, la stessa di Richard Gere e Willelm Dafoe in Italia, presenta ai piccoli spettatori il mondo dei musicilli. I protagonisti della serie sono una tromba di nome Truby, <<la più curiosa dei musicilli>>¹⁷, e suo fratello Rullo, un tamburo un po' pigro ma che quando ci sono nuove avventure si carica di energie e segue la sorellina ovunque. Insieme ai piccoli spettatori, i due personaggi si imbattono in altri strumenti musicali di cui fanno la conoscenza, sia personalmente in quanto abitanti di Taratbong sia scolasticamente come ad una lezione di educazione musicale.

Come di consueto nelle serie per le fasce pre-scolari, ogni personaggio viene presentato e chiamato per nome ad ogni episodio. Il narratore instaura un rapporto paternale con i musicilli, che in fin dei conti sono dei "cuccioli" di musicilli e come

¹⁷ Scheda di presentazione dei personaggi nel sito ufficiale di *Taratabong*: <http://www.taratabong.it/musicilli.html>.

ogni piccolo hanno bisogno di qualcuno che li segua e li guidi proprio come una figura genitoriale a cui il narratore dalla voce pacata e calda rimanda.

L'aspetto didascalico in genere uccide qualsiasi prodotto audiovisivo. Personalmente, non credo molto nell'edutainment, anche se il nostro distributore (Mediatoon) cerca di vendere *Taratabong!* in quella veste. Dal mio punto di vista, *Taratabong!* è: divertiamoci e facciamo un po' di musica e magari, senza accorgersene, s'impara anche qualcosa.¹⁸

Taratabong! ha preso forma dall'unione delle tre maestranze; nasce dall'idea e cresce con la regia di Marco Bigliuzzi poggiando saldamente sulla sua ultravventennale esperienza nel cinema d'animazione 3D. Fabrizio Bondi, il socio di Bigliuzzi, si occupa del character design oltre che delle decisioni di produzione. Patrizio Fariselli, invece, ha sviluppato più la componente sonora e rumoristica. Infine c'è Cristina Bergo che è co-autrice della sceneggiatura. La serie televisiva nasce dal congiungimento della musica e dell'animazione e prende forma grazie all'unione di questi tre artisti che condividono le stesse passioni e si dedicano da anni al target dei piccolissimi. Nella serie non si può fare una distinzione netta dei tre stili di ciascun professionista, dato che ognuno interviene e consiglia gli altri due in una contaminazione reciproca. Si ritrova in *Taratabong!* quella vicinanza fra regista e musicista che ha caratterizzato il periodo d'oro degli studios hollywoodiani.

Suoni chiari e vicini

Le inquadrature sono funzionali alla chiarezza e linearità a cui attenersi per essere comprensibili dall'infante. Se si ode un suono off in breve tempo si sarà scoperto da dove proviene e il corpo sonoro entrerà a far parte dell'inquadratura d'insieme. Si privilegiano le inquadrature totali negli spazi aperti e deserti nelle terre multicolori di *Taratabong* in quanto permettono ai personaggi uno spostamento all'interno del quadro senza però perdere l'orientamento con improvvisi cambi di scena o uscite ed entrate ingiustificate dalla cornice. I personaggi sono vicini fra loro. La distanza prossemica oscilla fra quella intima (per gli abbracci fra genitori e

¹⁸ Bigliuzzi, *ivi*.

figli) e quella sociale (in quanto l'___specialmente quando i personaggi sono attratti in diverse direzioni). Oltre questa distanza si preferisce usare un'inquadratura per volta.

Quando ci si rivolge ad un determinato strumento, gli altri strumenti tacciono; ogni suono deve essere riconoscibile e riconducibile al proprio personaggio. Una sovrapposizione delle voci strumentali crea confusione e, appunto, viene utilizzata per le scene più caotiche. Nell'episodio *Una nota ciascuno* c'è un divertente stacchetto dove su un allegro brano swing i personaggi "cavalcano" a turno Forte. Così da principio si sentono il piano e la tromba, dato che Truby sta cavalcando Forte. Poi è il turno di Rullo e parte il duetto fra tamburo e tastiera; poi Bone, il trombone padre di Truby e Rullo, che scende subito dopo un breve intervento, e così via, mentre il ticchettio di maestro Nomo, il metronomo, tiene il tempo col suo perenne dondolarsi dalla parte opposta della sua lancetta. In questo clima festoso, il narratore commenta scherzosamente i molleggiamenti saltellanti di Forte e poi esclama: <<che confusione!>>, e lo riconferma quando i musicilli aumentano la velocità del brano. In realtà niente è confusionario. Sia i movimenti dei personaggi che il brano seguono uno schema ben preciso; è la sensazione di gioia ad ispirare la confusione. Molto spesso l'idea di confusione nei bambini è associata al gioco in quanto nel gioco è permesso mettere in disordine e fare baccano, ballare e saltare come fanno i musicilli. Ciò a cui si fa riferimento è sempre il punto di vista del bambino e la realtà di Taratabong deve avvicinarsi alla sua realtà percepita. Alla fine maestro Nomo decide di fare un gioco: uno alla volta i musicilli suonano una nota seguendo il tempo da lui scandito. Il narratore però ammette che non è una bella musica e allora i musicilli ordinatamente uno per volta attaccano a suonare lo stesso brano fino a ricreare l'atmosfera festosa dell'inizio.

La metafora del gioco costruttivo caratterizza la serie animata. In fin dei conti anche guardando la tv si può imparare giocando e ciò è reso possibile da una guida come il maestro di musica Nomo che dà il tempo ai musicilli, che scompone quello

che è caotico per ricomporlo in una dimensione intellegibile e ugualmente divertente.

Tutto ciò che è astratto viene trasferito nella sfera musicale-sonora del film. Ogni emozione, pensiero, atmosfera in *Taratabong!* viene espresso dalla musica e soltanto in secondo luogo anche dalla voce. Non ci sono interventi di grafica e scritte superflue in un telecartoons destinato ai bambini dai 2 ai 4 anni, vi sono soltanto delle note appuntate sulla lavagna di Nomo che servono unicamente a rappresentare in maniera minimale la scuola di musica.

L'attenzione è concentrata sulla musica parlata e questa per essere compresa deve risultare chiara, vicina e coordinata con i movimenti dei personaggi.

I musicilli passano indifferentemente da situazioni musicali in senso stretto a reazioni emotive, producendo una gran quantità di suoni caratteristici, che io ho sempre trattato come musica.

Le frasi musicali, con un piccolo aiuto del narratore che traduce l'intraducibile, danno l'illusione al piccolo ascoltatore di "comprendere" ciò che si dice. Gli permettono di partecipare emotivamente alla scoperta del mondo di Taratabong e dei suoi personaggi in modo naturale.

La musica NON è un linguaggio universale proprio perché NON è un linguaggio. La musica non si può tradurre. Non letteralmente almeno, ma noi fingiamo che lo sia spingendo sul tasto delle emozioni.¹⁹

Secondo Fariselli quindi l'illusione di comprendere la musica parlata è data principalmente delle emozioni suscitate che sono intraducibili quanto la musica stessa. Per garantire questa illusione ogni frase musicale deve risultare limpida come una frase parlata in quanto occorre più sforzo per decifrare il significato di tale frase sonora leggendo l'immagine.

¹⁹ Fariselli, *ivi*.

La voce narrante

L'abilità degli animatori sta proprio nel rimanere fedeli allo storyboard e nel rispettare la musicalità parlante del cartoon. Infatti le animazioni sono posteriori sia alla musica che alla voce narrante per garantire un pieno sodalizio fra musica e immagine. Cristina, la moglie di Fariselli, registra una prima versione del narratore proprio per determinare i tempi delle risposte musicali e le pause che gli animatori devono rispettare, cosa che di conseguenza va a definire la durata di tutta la puntata.

Nella registrazione provvisoria del testo, mia moglie Cristina, che è uno degli sceneggiatori della serie, cercava di impostare le giuste inflessioni emotive e il ritmo del parlato. Si è scelto un tempo piuttosto tranquillo e pacato perché non si può parlare ai bambini piccoli in modo frenetico e sovraccitato.

La voce, nella costruzione di un episodio di *Taratabong!*, ha un ruolo portante anche se l'obiettivo è di incastonarla in un flusso di eventi dinamico, senza che la parola prenda il sopravvento sulla musica. Il narratore interagisce e dialoga coi personaggi senza quasi mai sovrapporsi a loro, se non nella parte finale della puntata, quella dei saluti, quando i Musicilli partono con un brano musicale vero e proprio.²⁰

La voce narrante è sempre presente e la sua scansione è lenta e calda, tipica dei narratori fiabeschi. La sua presenza non grava sulle musiche perché si alternano come nei dialoghi parlati. Le pause della voce lasciano spazio alla voce degli strumenti. Il narratore *over*, cioè fuori dalla diegesi e collocato, come si è detto, a fianco dello spettatore, si avvicina moltissimo ai musicilli tanto che se in qualche scena qualcuno è nascosto abbassa la voce per non farsi sentire dagli altri (vedi episodio *Giocando a nascondino*) o ansima dalla fatica mentre i musicilli si arrampicano sulla ripida Collina dei Campanelli (vedi episodio *Campane, campanacci e campanelli*).

Il narratore è soprattutto il traduttore dei musicilli. Egli decifra ogni frase sonora emessa dai musicilli e spiega le loro volontà o le loro risposte. Dunque il ruolo del

²⁰ Fariselli, *ivi*.

narratore si duplica, essendo egli da una parte un cantastorie più simile a quello delle *Fiabe Sonore* che a quello cinematografico e che assiste come spettatore a fianco del bambino e spiega gli avvenimenti che si susseguono come farebbe un genitore reale, e dall'altra è l'intermediario dei dialoghi e dei pensieri dei musicilli, rendendo di facile comprensione le cause e gli scioglimenti della storia.

Il punto d'ascolto è praticamente coincidente con il narratore. Il pubblico sente ciò che sente il narratore ma solo costui riesce a capire il significato dei dialoghi dei musicilli e quindi è indispensabile per rendere davvero leggibile ogni vicenda. Si potrebbe affermare che punto d'ascolto e punto di vista del narratore sono vicini a Truby e Rullo e a volte coincidono con quelli dei personaggi stessi ma in realtà è il narratore che si avvicina ai personaggi e non lo spettatore. La distanza fra il mondo intellegibile dei musicilli e quello della realtà quotidiana del bambino viene azzerata con l'intervento del narratore il quale traduce la storia, ciò che si vede, in racconto, ciò che viene spiegato dal narratore. Il detentore del punto d'ascolto e di vista rimane sempre il narratore in quanto è il primo spettatore di *Taratabong!* E allo stesso tempo è un mediatore a misura di bambino. La sua voce è di un uomo adulto ma si diverte, gioisce, sussurra e impara da maestro Nomo come fanno i musicilli e come sono invitati a fare i piccoli spettatori. Il narratore è mediatore anche perché spiega i dialoghi suonati fra i musicilli, risponde alle domande che potrebbe porsi anche il bambino. Il narratore non sa quello che accadrà e scopre il mondo di *Taratabong!* assieme al fanciullo da casa.

Un interessante espediente didattico ricreativo è il gioco sul doppio senso di molte parole dette in frasi comuni che sono anche termini tecnico- musicali. Questi termini per venir memorizzati sono utilizzati spesso dal narratore e subito la musica li traduce in suoni. Per esempio, nell'episodio *A scuola di musica*, Cordova riprende i musicilli che stanno correndo verso la scuola e la sensazione dell'ansia e della fretta viene resa da un ritmo incalzante che trova una soluzione visiva nel dimenarsi per i campi di Truby e Rullo. Quando dice di andare adagio, però, Rullo inciampa e

cadendo il ritmo delle percussioni si rallenta in un adagio fino allo scontro con Forte, il pianoforte a coda, che si realizza in una poderosa nota grave tenuta per la durata della "testata".

L'unico altro intervento vocale in tutto il telecartoon è quello di Patrizio Fariselli che doppia Nomo, il metronomo sbuffante borbottii. Questa soluzione sonora vocale delinea l'autorità del personaggio nel ruolo di maestro e guida di ogni strumento musicale (tanto che lo stesso narratore ha un atteggiamento umile nei suoi confronti come se fosse uno dei suoi allievi) reso buffo dal suo incessante borbottare.

Il movimento musicato

L'espressione dei personaggi è molto limitata; non hanno bocche e gli occhi devono concentrare su di loro tutta la mimica facciale, per di più senza l'ausilio di sopracciglia. Gli arti, quando previsti dalla forma originale dello strumento, sono minimali e non articolati. Questi limiti dei modelli 3D vengono superati con delle animazioni circoscritte ed una gesticolazione per quanto possibile ritmata ma non sempre felice a mio parere.

Il commento musicale suggerisce l'ampiezza dei movimenti, la loro direzione verso l'alto o verso il basso, il movimento rotatorio o lineare e la distanza o la condizione psicofisica in cui si trova il personaggio in quel momento. Insomma, lo spettatore ascoltando una breve scala ascendente e poi una discendente le percepirà come un unico oggetto sonoro che può andare ad identificarsi nel salire fino alla cima della foglia per poi scivolare fino a terra, dove un altro strumento musicale è pronto un altro strumento musicale a percorrere lo stesso percorso sia nella musica che nell'animazione, salendo su delle pietruzze e poi scivolando su una foglia. Il suono è strettamente legato all'azione come nei telecartoons di Tex Avery, citato come ispiratore immancabile nella cultura di un "cartonanimatario" da Bigliuzzi. L'effetto del mickeymousing avvicina *Taratabong!* al cinema sonoro delle origini, oltre a quello di Avery, dove i dialoghi sono pressoché assenti e la brevissima dura-

ta veniva dettata dal brano musicale associato alle immagini. Ma per *Taratabong!* è inesatto parlare di un unico brano musicale perché difatti esistono moltissimi frammenti di brani che si richiamano a vicenda concepiti, composti ed eseguiti opportunamente per quella data situazione. Non ci sono adattamenti o rielaborazioni di altre musiche. Lo stesso brano principale della sigla conosce diversi sviluppi e variazioni durante la serie. L'originalità delle variazioni sullo stesso tema riflette benissimo le esplorazioni di Truby e Rullo di luoghi sconosciuti caratterizzato dalla frizzante vivacità corrispondente a quella conosciuta nell'infanzia. Il carattere ripetitivo di un brano più volte utilizzato con l'aggiunta di piccole modifiche o anche la scelta di utilizzare gli stessi strumenti per brani diversi, scelta dovuta alla presenza di quei dati strumenti in scena, proiettano la musica nella narrazione seriale di *Taratabong!*: sappiamo che ogni puntata inizia con un saluto e sappiamo che finisce con un concerto.

Altri vincoli poi derivano da quello che i broadcasters si aspettano per una serie che secondo loro funzioni; ad esempio, situazioni e meccanismi narrativi ricorrenti. (...)in *Taratabong!* la struttura era più libera, bastava rispettare il carattere dei personaggi e il modo di aprire e chiudere ciascun episodio. La cosa che detesto, oggi come oggi, è che i broadcasters tendono a rifiutare le serie con un arco narrativo, cioè con una storia generale che si evolve un episodio dopo l'altro: ogni episodio deve essere non solo autoconclusivo, ma deve poter essere trasmesso non importa in che ordine. E' una cosa che non succede per la fiction, solo per i cartoni animati, e che limita molto le prospettive narrative. Per *Taratabong!* la cosa non era però un problema: dato il tipo di pubblico di riferimento – bambini dai 2 ai 4 anni – la scelta della storia semplice e immediata s'imponeva da sé. Lavorando a *Taratabong!* abbiamo fatto delle belle riunioni tra me, Fabrizio, Patrizio Fariselli - il compositore delle musiche - e Cristina Bergo in cui buttavamo giù le idee per i soggetti: uno sul contrabbasso, uno sui fratelli timpani, un altro sulle scale musicali, un altro ancora sui suoni acuti e quelli gravi, eccetera. A partire da lì si cominciavano a sviluppare le sceneggiature, una per una.

Quindi, a causa delle imposizioni dei broadcasters basate su degli standard consolidati che derivano dal modello hollywoodiano degli anni Quaranta di telecartoon, ogni episodio deve essere autoconcludente. Ma, mentre il pubblico televisivo del

tempo era abituato ancora ai cinecartoons della sala e quindi ad un disegno animato di pochi minuti vicino alla slap-stick comedy e poi al musical, oggi, dopo l'avvento del sonoro, il pubblico è abituato anche ad altri canoni dovuti agli altri media. Riguardo ad un pubblico di bambini dai 2 ai 4 anni, la scelta degli episodi autonomi e finiti potrebbe prendere come riferimento anche prodotti televisivi non animati come il programma per bambini forse più famoso al mondo, ovvero *Teletubbies*. Il successo di questa sit-com della BBC in realtà ha molti debiti con il cinema d'animazione come del resto gran parte di queste produzioni per bambini. Certe scelte estetiche e formali che hanno reso famoso la sit-com inglese si sono imposte come regole valide per una miglior ricezione da parte del pubblico infantile. *Taratabong!* rinnova queste regole affidando alla musica il compito di definire le identità dei personaggi e, in generale, di animare Taratabong, il paese dove invece che zucche crescono campanacci (vedi episodio *Campane, campanelli e campanacci*, dove si descrive maggiormente l'ambiente la flora di Taratabong). Ogni saluto, ogni personaggio, ogni posa è punteggiata dalla musica e anche un sonaglio appeso al ramo di una pianta danza e suona col vento (vedi la puntata *Voce del vento*).

Di sicuro sapevo che non avrei scritto nulla in "bambinese", in quello stile che gli adulti in genere sono convinti sia "adatto" ai bambini piccoli. Nei pezzi di *Taratabong!* si è fatto uso di strutture musicali tra le più disparate, in totale libertà, con abbondanza di dissonanze, rumori o ritmi complessi. In una puntata i personaggi interpretano musicalmente la linea grafica del paesaggio e in un'altra elaborano persino una serie dodecafonica, con grande naturalezza.

Rumori da Taratabong

Ogni suono è definito chiaramente, non ci sono suoni in lontananza incomprensibili in un marasma sonoro di sottofondo. Ogni suono deve essere intellegibile una volta scoperto e spiegato e deve esser riconoscibile dal piccolo spettatore nelle prove d'ascolto delle puntate successive. Per questo motivo nel telecartoon impe-

ra una particolare chimica fra musiche, rumori e voci, protendendo per le musiche dei musicilli e per gli interventi del narratore.

Non ci siamo posti limiti stilistici o di "genere" (come si suole dire) mantenendo come unico vincolo l'espressività dei personaggi e la comprensione della storia.²¹

Non è possibile approfittare di molte potenzialità del sonoro nel cinema d'animazione poiché la priorità per questo genere dedicato al divertimento e all'apprendimento è quella di non suscitare dubbi sulla sorgente sonora rappresentata o quella di desincronizzare la colonna sonora o simili. Vi si trovano comunque delle interessanti soluzioni tecniche espressive dovute alla bravura di Fariselli e alle componenti rumoristiche calate perfettamente nella loro veste musicale. Gli interventi rumoristici richiamano dei giocattoli o comunque degli oggetti adeguati schaefferiani. Questi sporadici rumori inneggiano alla natura cartone-sca del mondo dei musicilli richiamando alla memoria, anche qui, il cartoon classico degli anni Trenta e Quaranta. Nell'episodio *La voce del vento* il vento diventa un rumore "attante" poiché innesca la causa del girovagare di Truby e Rullo alla ricerca dei baffi di Bone, loro padre. I due fratelli incontrano degli strumenti musicali strettamente legati al vento quale è il flauto di che ha una sonorità simile al vento. Durante la serie ci sono delle deformazioni audio, come l'eco provocato dalla cavità di una grotta. Il buio e l'eco suscitano timore e fascino allo stesso tempo poiché uno priva della visibilità e l'altro deforma l'identità vocale dei personaggi.

Riprendendo una riflessione di Chion sull'animazione degli anni Trenta e la presenza della macchina nei cartoons²², *Taratabong!* si avvicina anche sotto questo aspetto ai primi disegni animati sonori: le uniche "macchine" sono proprio i musicilli, gli strumenti musicali.

²¹ Fariselli, *ivi*.

²² Spiegata nella parte teorica di questo testo, Chion, *op. cit.* in *Animania*, *op. cit.*, pag. 41.

Così il suono nel cinema d'animazione, soprattutto agli inizi del sonoro, oltrepassa il ruolo della sottolineatura pittoresca, di ornamento, che gli viene attribuito. È ciò che anima le immagini.²³

In *Taratabong!* la protagonista assoluta è la musica personificata dai suoi mezzi di riproduzione orchestrali, ovvero gli strumenti musicali. I musicilli più somiglianti a congegni macchinosi che a strumenti musicali comuni sono un organetto di Barberia e un sintetizzatore, Robo il musicillo robottillo. Questi personaggi presentano con sé non solo dei nuovi strumenti musicali ma proprio un altro modo di suonare. Essi provocano un nuovo tipo di musica. È azzardato parlare di musica concreta o sperimentale perché non è questo lo scopo dell'introduzione di questi musicilli, bensì è riconoscere come strumenti musicali di pari dignità anche "macchine sonore" inventate nel Settecento come l'organetto di Barberia o inventate nel ventesimo secolo, come il sintetizzatore.

C'è l'esplorazione di nuove sonorità, come si auspica da Varese in poi, partendo dagli strumenti stessi come oggetti materici, di ottone, di legno, con membrane vibranti etc. ci si concentra sugli effetti che i musicilli provano sulla propria "pelle" a contatto con l'acqua, o quando sono scordati o rotti, oppure come nell'episodio *Viva il carnevale!* <<camuffano le proprie voci come in una festa di carnevale.>>²⁴

Secondo me *Taratabong* è un eccellente esempio di come una produzione televisiva possa sposare delle innovazioni sul commento sonoro plasmandole su degli standard consolidati da decenni ma non per questo privi di senso nella tv di oggi. La magistrale narrazione è affidata ad una voce narrante che dialoga e vive nella terra dei musicilli che mentre nelle fantasie acusmatiche dello spettatore adulto si figura come un essere umano, magari in quelle del bambino può sembrare altro, come un'entità che ricopre un ruolo di guida, di genitore ma di altra natura, capace cioè di parlare con delle creature che non parlano proprio come i bambini in età

²³ Ivi, pag.42.

²⁴ Dal sito ufficiale di *Taratabong* dove si descrivono gli episodi:
http://www.taratabong.it/storie_04.html.

pre-scolare che non hanno ancora una fonetica strutturata come quella di un adulto.

Intervista a Marco Bigliuzzi

Come ti sei avvicinato al mondo dell'animazione?

Non proprio per caso, ma quasi. Non ho alle spalle un corso di studi specifici in proposito ma una serie di esperienze diverse che piano piano mi sono fatte, spesso autonomamente, che alla fine si sono associate ed ecco qua i cartoni animati. Disegno e suono fin da piccolo; sono laureato in Storia dell'Arte (in Storia dell'Urbanistica); ho aperto uno studio di grafica e multimedia negli anni '90 e da allora c'è stato un percorso di progressivo avvicinamento all'animazione sul piano professionale, che comunque è stata sempre tra i miei interessi.

Ci sono degli artisti a cui ti ispiri maggiormente?

Il primo che mi viene in mente è Frank Zappa, anche se non è un cartonanimatore in senso proprio. Tuttavia, la sua musica è sempre stata legata a fatti extramusicali anche quando non sembrerebbe. Il discorso sarebbe lungo da fare, ma basti un esempio: la sua suite "The Adventures Of Greggery Peccary" può essere considerata un cartone animato per le orecchie. A parte che Zappa aveva in progetto proprio un'animazione per quel pezzo, egli definiva le sue composizioni "a movie for the ears". In campo più strettamente audiovisivo, ci sono innanzitutto Terry Gilliam e le sue animazioni per i Monty Python e Karel Zeman, grande innovatore del cinema d'animazione negli anni '50. Poi i vari registi e disegnatori della UPA e di quella serie di piccole e meno piccole case di produzione americane fiorite negli

anni '50 e '60, il cui approccio visivo all'immagine e alla stilizzazione è tutt'oggi (quasi) insuperato. Sotto a tutto questo sta Tex Avery, naturalmente, ma chi non lo direbbe? Per finire, cito Matt Groening con i suoi *The Simpsons*, che non a caso era un amico di Zappa.

Quali sono le potenzialità dell'animazione poco, o per niente, sfruttate dall'attuale televisione italiana?

L'animazione per adulti. In generale, non solo in Italia né solo per la televisione, questo è il mercato meno diffuso. C'è stato qualche passo recente in questa direzione, con *Persepolis* e *Valzer con Bashir*, ma sono esperienze non italiane. Esiste un circuito indipendente, specie negli USA, dove si fa questo tipo di produzione, anche di lungometraggi (come quelli di Bill Plympton), ma in Europa non c'è quasi niente di simile. Un esperimento interessante è stato quello degli Svedesi con *Metropia*.

Come procedi nell'ideazione e stesura di una sceneggiatura per una serie animata?

Una sceneggiatura è solo un episodio, per cui va tenuto ben presente il concept della serie, che può porre dei vincoli importanti. Altri vincoli poi derivano da quello che i broadcasters si aspettano per una serie che secondo loro funzioni; ad esempio, situazioni e meccanismi narrativi ricorrenti. Ne *La banda Volante* ce ne erano diversi (cinque o sei) e ogni episodio si costruiva attorno ad alcuni nodi più o meno obbligati; in *Taratabong!* la struttura era più libera, bastava rispettare il carattere dei personaggi e il modo di aprire e chiudere ciascun episodio. La cosa che detesto, oggi come oggi, è che i broadcasters tendono a rifiutare le serie con un arco narrativo, cioè con una storia generale che si evolve un episodio dopo l'altro: ogni episodio deve essere non solo autoconclusivo, ma deve poter essere trasmesso non importa in che ordine. E' una cosa che non succede per la fiction, solo per i cartoni animati, e che limita molto le prospettive narrative. Per *Taratabong!* la cosa non era però un problema: dato il tipo di pubblico di riferimento – bambini dai 2 ai 4 anni – la scelta della storia semplice e immediata s'imponeva da sé. Lavoran-

do a *Taratabong!* abbiamo fatto delle belle riunioni tra me, Fabrizio, Patrizio Fariselli - il compositore delle musiche - e Cristina Bergo in cui buttavamo giù le idee per i soggetti: uno sul contrabbasso, uno sui fratelli timpani, un altro sulle scale musicali, un altro ancora sui suoni acuti e quelli gravi, eccetera. A partire da lì si cominciavano a sviluppare le sceneggiature, una per una.

Quanto influisce per te il sonoro in una serie animata?

Gli audiovisivi si chiamano così perché non sono solo immagini. Nelle serie che vedo, spesso, noto che la colonna sonora è trattata come una carta da parati. In realtà, l'animazione si è agganciata fin dall'avvento del sonoro alla musica. I primi cartoon sonori erano dei musical; le colonne dei Tom & Jerry degli anni '40 e '50, così come di molta della produzione Warner di quel periodo, sono delle composizioni orchestrali complesse, ricche di colori timbrici, poliritmi, strutture asimmetriche che sostengono di per sé l'azione. Anche tecnicamente, in produzione è quasi una regola che l'animazione venga costruita sul sonoro - soprattutto sulle voci e sulle parti musicali, che vengono registrate per prime.

Come è nata l'idea di *Taratabong!*?

Stavamo per entrare in produzione con *La Banda Volante* e volevamo trovare qualche altro progetto da proporre per il seguito, magari meno pesante in termini d'impegno di produzione. Pensavo di fare qualcosa di semplice, diretto, e mi vennero in mente i Musicilli - degli strumenti "vivi". Proposi l'idea a Fabrizio, che sviluppò meglio i pochi schizzi che avevo fatto di alcuni personaggi e ne propose di nuovi. Anni prima avevo conosciuto Patrizio Fariselli, che stimavo molto (gli Area erano stati il gruppo musicale italiano che preferivo) e che aveva apprezzato alcune composizioni che scrivevo. Sapevo che aveva lavorato per e con i bambini, prima all'Albero Azzurro e poi con una serie di intelligenti libri+CD con musiche a loro dedicate, così gli proposi di scrivere la colonna sonora, che qui aveva un peso straordinario in quanto protagonista e asse portante delle storie. Non me la senti-

vo di provare a scriverle io, come avevo fatto per *La banda volante*: la sua esperienza coi bambini – oltre che come musicista in generale – era una garanzia.

Nella tua carriera artistica di regista di cinema d'animazione hai mai dato tanto risalto alla musica e ai suoni "parlanti" come hai fatto in *Taratabong*?

Ne *La Banda Volante* la musica è importante ma non come in *Taratabong!*. Nel 2003 avevo fatto un corto, *Peperony*, che vinse il Premio Italia a Castelli Animati di quell'anno, che era sostanzialmente basato su un pezzo che avevo scritto, una specie di suite di temi poliritmici agganciati uno all'altro che strutturava tutta la parte visiva. Di fatto, di quel corto le cose che apprezzo di più sono la musica e gli sfondi disegnati da Fabrizio. L'animazione è secondo me quasi disastrosa (fu realizzata con una tuta di Motion Capture di pessima qualità). Prima di allora avevo lavorato a due cortometraggi basati sul Signor Bonaventura, il famoso personaggio creato da Sergio Tofano nel 1917. Questi due corti erano delle specie di mini-operette, costruite e cantate su una reinterpretazione delle musiche originali del Bonaventura teatrale, per cui anche qui la colonna sonora era portante.

La potenzialità del sonoro, dalle musiche ai suoni alle voci, nel cinema d'animazione di larga diffusione non è sempre stata risaltata quanto meriterebbe, in special modo nelle produzioni televisive italiane. *Taratabong!* è senz'altro una splendida eccezione che apre un po' gli orizzonti delle produzioni d'animazione televisive italiane. Ciò si è riscontrato anche nel suo successo, portando alla seconda serie di *Taratabong!*. La portata didattica di *Taratabong!* si rivela sia nella spiegazione degli strumenti musicali, che nel primo approccio da parte dei più piccoli al mondo della musica, ma è anche una lezione d'ascolto e di memorizzazione di nomi, definizione della teoria musicale per un pubblico nei primissimi anni della scuola. Che cosa hai imparato da questa esperienza?

Ancora non saprei: spero che se c'era qualcosa da imparare, lo abbiano fatto i piccoli.

In quale misura si può trovare la portata didattica e quella d'intrattenimento in *Taratabong!*?

Difficile dare una misura precisa. L'aspetto didascalico in genere uccide qualsiasi prodotto audiovisivo. Personalmente, non credo molto nell'edutainment, anche se il nostro distributore (Mediatoon) cerca di vendere *Taratabong!* in quella veste. Dal mio punto di vista, *Taratabong!* è: divertiamoci e facciamo un po' di musica e magari, senza accorgersene, s'impara anche qualcosa.

La tua passione per la musica e la tua carriera da musicista hanno sicuramente influenzato la realizzazione del cartoon, potresti descrivere in che modo e quanto la tua formazione da musicista ha contribuito nelle scelte dell'immagine e del sonoro?

In parte credo di averlo già detto; posso aggiungere che abbiamo in cantiere il progetto per un lungometraggio di animazione, intitolato *Rock & Rats*, una storia in cui un topo – in un mondo di topi – che all'inizio non sa niente di musica passa attraverso mille disavventure – dalla perdita del posto di lavoro a essere scambiato per un terrorista – e si trova costretto a attraversare il mondo del rock – e non solo di quello – alla ricerca di una sfuggente chitarrista punk di cui si è innamorato. E' il progetto che ci piacerebbe fare di più – anche Fabrizio è un musicista – qui allo studio.

Quanto ha inciso sulla realizzazione e sulla distribuzione la dirigenza della produzione?

RAI è stata piuttosto leggera con *Taratabong!*: a loro era piaciuto subito e hanno avuto poco da ridire, in generale, sugli episodi.

Quanto hanno inciso le tue scelte artistiche, sia legate alla regia che alla sceneggiatura ma anche le tue scelte sul sonoro, sulla realizzazione e sul successo della serie?

E' una questione che non mi sono mai posto in questi termini. Ho ideato il concept, sviluppandolo insieme a Fabrizio e affinandone alcuni aspetti con Patrizio Fariselli, e ho dato le indicazioni di regia per gli animatori, sempre coadiuvato da Fabrizio.

Il pubblico della televisione italiana considererebbe lo stesso messaggio di uguale affidabilità o dello stesso valore in una serie animata anche se esso viene trattato convenzionalmente in un altro genere più "serio"?

Non ne ho idea. In generale, però, tutti pensano che i cartoni animati siano per ridere. A volte, quando qualcuno mi chiede cosa faccio di lavoro e gli rispondo "i cartoni animati", crede che io stia scherzando.

Ci sono molti generi d'animazione, definendo il genere come non tanto le diverse tecniche, quanto i diversi canali di diffusione; i corti d'animazione d'autore che si avvalgono delle tecniche più disparate e si occupano di molte tematiche, oppure lungometraggi da sala cinematografica che tendono a emulare una struttura narrativa e stilistica vicino al cinema live action, oppure ancora film animati didattici dove il fine essenziale è quello di informare e insegnare, o ancora, le animazioni legate al campo della pubblicità dove l'obiettivo è quello di vendere il prodotto. È possibile, secondo te, sfruttare le possibilità di una serie animata, come l'ampia diffusione e la coerenza discorsiva continua nei diversi episodi, per dei soggetti o dei fini che vengono trattati generalmente da altri settori? Per esempio, una serie animata televisiva, potrebbe promuovere per tutta la sua durata un prodotto come uno spot pubblicitario di pochi secondi, oppure assumere una funzione didattica come un video d'istruzioni per l'uso, oppure ancora avere una portata di critica sociale come può averlo un'inchiesta/ reportage, esprimibile anche in un corto d'autore, oppure può farsi portatrice di un bagaglio culturale e artistico come un film animato d'avanguardia?

Comunque tu la metta, pubblicità, informazione ecc. sono settori molto diversi. In ogni caso, una serie si basa sempre su un concept, cioè su un'idea che la definisce

come serie. Può essere un tema, un personaggio, un luogo, una situazione o più fattori insieme. Se questi hanno un'inclinazione, mettiamo, di critica sociale e c'è un broadcaster disposto a sostenere il progetto, perché no? Del resto succede che vengano promossi più o meno occultamente certi temi o persino prodotti, con meccanismi anche aberranti (come col product placement, che sarebbe persino vietato da una normativa europea per il pubblico sotto ai dodici anni).

Quanto e in che modo l'animazione sperimentale può contaminare l'animazione televisiva?

Se i finanziatori e i broadcasters s'innamorano di un'animazione sperimentale e decidano che si può vendere su larga scala.

Hai mai pensato di avvicinarti al corto d'animazione sperimentale?

Sperimentale è un termine abusato. C'è la musica sperimentale, ci sono le arti visive sperimentali. Troppo spesso con ciò si sottintende orrendo o noioso. Non mi pongo il problema in questi termini. Se posso fare un corto significa che ho trovato i mezzi finanziari per farlo; se lo faccio è perché mi piace. E' sperimentale questo? Lo lascio dire agli estimatori del genere.

La grafica del lettering viene sviluppata molto dal settore pubblicitario e questo aspetto potrebbe essere utile in un progetto d'animazione dove i dialoghi o i monologhi o in genere la parola, la frase in sé viene scritta e non pronunciata. La varietà e lo studio del lettering proprio della grafica pubblicitaria potrebbe esprimere umori e personalità dei personaggi quando "parlano" o pensano. Secondo me la contaminazione della grafica pubblicitaria con il cinema d'animazione sarebbe molto interessante, poiché nella pubblicità il messaggio viene inculcato sfruttando le possibilità auditive e visive, nei limiti del mezzo con cui vengono espressi, ma pur sempre suscitando un'atmosfera studiata per il target, il pubblico, e modellata sul prodotto da vendere. Se il fulcro del messaggio non fosse la vendita di un bene materiale ma una serie di valori etici, morali etc. trattati però allo stesso modo,

ovvero con la stessa attenzione fin nel dettaglio che si dedica ad un filmato di pochi secondi, o come dici tu, con la stessa genialità del regista del copy o del disegnatore formati o specializzati in questo settore, sarebbe possibile che quest'opera d'animazione con una struttura narrativa complessa dove il sonoro è più narrativo delle azioni e delle parole, in quanto descrive ed esprime le situazioni ma non solo commentandole, agendo assieme a loro, scandendo il montaggio e le sequenze singolarmente, come le entrate e le uscite dal quadro oppure un campo e controcampo etc., venisse realizzata con l'animazione 3d e 2d?

Immagino che si possano usare varie tecniche, audio e video, per concorrere a un risultato che può essere di larga diffusione. Mi sfugge l'addentellato con la pubblicità – che detesto, specie quella degli ultimi trent'anni, in cui l'episodica genialità del regista, del copy o del disegnatore viene piegata a esigenze becere di vendita e disinformazione e quindi spacciata per un valore intrinseco di quel settore.

Usare le scritte in un audiovisivo è quasi sempre da considerare un errore. In certi casi viene persino vietato da coproduttori e broadcasters. Perché? Rende più difficile e onerosa la distribuzione internazionale. Mentre un dialogo parlato si può doppiare senza troppi problemi, tradurre le scritte dentro a un'animazione impone interventi pesanti di compositing o persino di produzione (modellazione, texturing, ecc), al punto che equivale quasi a rifare il film. I costi quindi sono insostenibili. Dal mio punto di vista poi, a meno che il progetto specifico non lo giustifichi in modo forte, equivale solo a dilatare la dimensione letteraria e non audiovisiva.

Quali progetti hai per il futuro?

Trovare i soldi per fare il progetto di lungometraggio "2033" che sto scrivendo e aprire un ristorante.

Potresti parlare del tuo (primo?) lungometraggio?

No: per ora è segreto.

Intervista a Patrizio Fariselli

Come ti sei avvicinato al mondo dell'animazione?

Dapprima musicando brevi spot pubblicitari, negli anni ottanta, poi collaborando con Michel Fuzellier a diversi progetti, come per esempio *The Horseman*, uno spot contro la droga prodotto da MTV e presentato al Festival di Utrecht.

Ci sono degli artisti a cui ti ispiri maggiormente?

Ammiro i grandi maestri del jazz.

La cultura musicale ti accompagna da una vita, fin da quando sei nato, la tua passione l'hai coltivata appieno sia con le performance live nei concerti con gli Area, di cui sei tastierista storico, e sia come compositore di brani per cartoons, programmi e libri per bambini, fra cui il celebre *Albero Azzurro*. Cosa ti ha portato ad avvicinarti al mondo dell'infanzia, nonostante la tua vicinanza mediatica nel pubblico adolescenziale dagli anni '70 a oggi?

Nel '92 fui chiamato da Velia Mantegazza a realizzare le musiche per *L'Albero Azzurro*. Quello fu il mio primo approccio al mondo dell'audiovisivo per l'infanzia. Grazie a quella lunga esperienza ho maturato il know how necessario per i miei lavori successivi, come ad esempio la *Musica delle Cose e degli Animali*, una serie di musiche esclusivamente strumentali in cui utilizzo qualsiasi sorgente sonora mi capiti tra le mani.

Suonare per i bambini aiuta a tornare un po' bambini; in qualche modo si riscoprono parti di sé che il tempo ha trasformato e si ritrova lo stupore per le cose del mondo.

Secondo te in Italia, bisognerebbe dedicare maggiore attenzione all'educazione audiovisiva dei più piccoli?

Se sì, l'animazione televisiva potrebbe essere un buon supporto didattico, oltre che di intrattenimento?

La televisione è uno strumento didattico molto potente, e proprio per questo anche molto pericoloso.

L'educazione audiovisiva dei più piccoli dovrebbe andare di pari passo con quella dei genitori, educandoli a proteggere i loro figli dalla prepotenza del mercato che li spinge a trasformarsi in consumatori. L'esposizione indiscriminata alla televisione commerciale rischia di fare danni incalcolabili.

Io sarei più per produrre audiovisivi da gestire in famiglia. Come si fa coi libri o i giocattoli.

Premettendo che un'immagine sonora viene definita tale quando ogni suono, voce o musica registrata con una macchina viene poi ritrasmessa e i cambiamenti audio all'ascolto rendono quel suono una cosa differente dal suono ascoltato dal vivo; secondo te quali sono i limiti di un'immagine sonora e quali sono le sue potenzialità nel campo dell'animazione televisiva o dell'animazione in generale?

L'alta fedeltà è un'illusione, il simulacro, per quanto qualitativo, di fenomeni sonori assai complessi. Il nostro orecchio è ormai assuefatto a questa trasfigurazione, alla "stereofonizzazione" della realtà, al punto di confonderle e, addirittura, ricercarle.

Del resto chi può negare che anche un pianoforte o un violino siano macchine, artefatti elaborati dall'uomo inseguendo la sua fantasia.

Ritengo quindi che non esista nessuna "naturalità" da salvaguardare: esistono solo i suoni e l'utilizzo creativo che ne facciamo.

La riconoscibilità del suono di uno strumento, per quel che riguarda i più piccoli, solitamente è ininfluente, quel che conta è la suggestione, ciò che quel suono è in grado di evocare.

Tutto ciò che stimola pensiero e contribuisce ad allargare orizzonti è benvenuto, in tutti i campi della vita, compreso uno spettacolino a cartoni animati.

Riguardo alla composizione della colonna sonora per *Taratabong!*, come hai proceduto nella sua realizzazione?

In *Taratabong!* il discorso è diverso, dato che quel che si voleva era proprio dare voce a particolari strumenti musicali.

Come sempre sono partito dalla sceneggiatura e, con il copione in mano e la voce del narratore registrata provvisoriamente, ho iniziato a stendere una traccia interpretando le azioni e i “dialoghi” al meglio, come si trattasse di un radiodramma.

I musicilli passano indifferentemente da situazioni musicali in senso stretto a reazioni emotive, producendo una gran quantità di suoni caratteristici, che io ho sempre trattato come musica.

Le frasi musicali, con un piccolo aiuto del narratore che traduce l’intraducibile, danno l’illusione al piccolo ascoltatore di “comprendere” ciò che si dice. Gli permettono di partecipare emotivamente alla scoperta del mondo di *Taratabong* e dei suoi personaggi in modo naturale.

La musica NON è un linguaggio universale proprio perché NON è un linguaggio. La musica non si può tradurre. Non letteralmente almeno, ma noi fingiamo che lo sia spingendo sul tasto delle emozioni.

Quanto tempo hai impiegato?

In media da una settimana a dieci giorni a puntata.

Quali criteri hai usato per far “parlare” gli strumenti? Come hai risolto dei problemi di espressione linguistica ed emotiva dei personaggi?

Il gioco di riprodurre le inflessioni espressive del parlato con gli strumenti musicali, viene da lontano. È relativamente facile con quegli strumenti che hanno la possibilità di "glissare" (di modulare il suono al di là della divisione in semitoni) come gli strumenti a fiato o gli archi (Truby, Bone, Trabasso il contrabbasso, Lino il violino etc). Le cose si complicano un po' con gli strumenti a tastiera (Pino, Forte, Fonica la fisarmonica etc) e diventano difficili con gli strumenti a percussione (Rullo, Granca, i fratelli Bonghi etc). Le percussioni hanno richiesto un'attenzione particolare, risultano "parlanti" grazie al contesto e all'interazione con gli altri. È sempre la vecchia storia dell'accennare e suggerire, in modo che lo spettatore "completi" le informazioni mettendoci del suo e, con l'aiuto del narratore, segua la storia senza problemi. Una volta accettato il fatto che i Musicilli parlino davvero, è più semplice lavorare sulle potenzialità espressive della musica.

Ti era mai capitato prima di dover intervenire musicalmente in un'animazione narrativa dove non ci sarebbero stati interventi vocali, o comunque, come in *Taratabong!*, con un'unica voce narrante?

No, è stata la prima volta

Come ti sei regolato con la voce? Che influenza ha avuto nella composizione delle musiche?

Nella registrazione provvisoria del testo, mia moglie Cristina, che è uno degli sceneggiatori della serie, cercava di impostare le giuste inflessioni emotive e il ritmo del parlato. Si è scelto un tempo piuttosto tranquillo e pacato perché non si può parlare ai bambini piccoli in modo frenetico e sovraccitato.

La voce, nella costruzione di un episodio di *Taratabong!*, ha un ruolo portante anche se l'obiettivo è di incastonarla in un flusso di eventi dinamico, senza che la parola prenda il sopravvento sulla musica. Il narratore interagisce e dialoga coi personaggi senza quasi mai sovrapporsi a loro, se non nella parte finale della puntata, quella dei saluti, quando i Musicilli partono con un brano musicale vero e proprio.

Durante la stesura della sceneggiatura, riuscivi a immaginare i movimenti dei personaggi oppure sono state le indicazioni registiche a orchestrare le scene d'azione più o meno movimentate?

Dipende dai casi. Spesso era la colonna audio a dettare i tempi dell'azione salvo per alcune scene particolarmente turbolente, in cui la sonorizzazione necessariamente doveva adattarsi.

Hai composto le musiche prima o dopo aver visto i primi storyboards?

Alcuni temi sono stati composti durante lo studio preliminare della serie. Esiste una melodia caratteristica quasi per ogni personaggio, come a definirne il carattere. La ricorrenza di certi temi aiuta a dare omogeneità a un flusso musicale sempre diverso, frammentario e dominato dall'improvvisazione.

***Taratabong!* ha preso forma grazie a te e Marco Bigliuzzi e Fabrizio Bondi, che hanno curato la parte legata all'immagine animata. Ma tutti e tre siete legati alla musica, in quanto tutti e tre suonate e componete, e oltretutto tutti e tre fate o avete fatto parte di un gruppo. Per *Taratabong!* vi siete influenzati musicalmente a vicenda, anche in parte?**

Ci siamo confrontati sulle impostazioni di fondo, i criteri coi quali elaborare le musiche e devo dire che, sin dal primo momento, la sintonia è stata totale.

Il mondo di *Taratabong* si è rivelato quasi da solo. Con un organico "da camera" come quello a disposizione (tromba, trombone, rullante, grancassa, pianoforte, piano giocattolo e xilofono) il sound generale era già di suo interessante.

Non ci siamo posti limiti stilistici o di "genere" (come si suole dire) mantenendo come unico vincolo l'espressività dei personaggi e la comprensione della storia.

Di sicuro sapevo che non avrei scritto nulla in "bambinese", in quello stile che gli adulti in genere sono convinti sia "adatto" ai bambini piccoli. Nei pezzi di *Taratabong!* si è fatto uso di strutture musicali tra le più disparate, in totale libertà, con

abbondanza di dissonanze, rumori o ritmi complessi. In una puntata i personaggi interpretano musicalmente la linea grafica del paesaggio e in un'altra elaborano persino una serie dodecafonica, con grande naturalezza.

Quanto e in che modo l'animazione sperimentale può contaminare l'animazione televisiva? La componente sonora e musicale potrebbe essere un punto in comune focale per tale contaminazione fra i due generi?

Se non ho capito male la domanda, è esattamente ciò che fa *Taratabong!*.

Ti dedicheresti al componimento della colonna sonora di video sperimentali, videoinstallazioni etc.?

Molto volentieri. La sperimentazione per un artista è ossigeno puro, ciò che ti permette di evolvere rischiando in prima persona, ciò che ti aiuta ad uscire dai tuoi stessi cliché e ti spinge a cercare soluzioni nuove.

Ti è mai capitato di comporre un brano e che questo abbia ispirato un altro artista su cui poi ha realizzato un'animazione?

Se è successo non ne sono al corrente.

Quali progetti hai per il futuro?

Lavorare a fondo sul concetto di improvvisazione estemporanea. Sia suonando in concerto, sia scrivendo un libro cui sto lavorando da un po' di tempo.

L'animazione del suono fra video-e -arte

Ogni qual volta delle immagini in movimento hanno un ritmo si può pensare che rappresentino dei suoni (avviene nella danza, avviene nel cinema), così come dei suoni organizzati possono richiamare delle immagini.

Andrea Martignoni

Basta cambiare un pezzo per cambiare la fascia di pubblico ma il contenuto rimane quello. Credo che questo nell'animazione sperimentale e nella videoarte sia uno dei concetti più importanti. Non hai un pubblico di riferimento ma stai facendo un discorso aperto a tutte le fasce d'età.

Saul Saguatti

Non sull'improvvisazione è diverso perché lì c'è uno spettacolo intero dove sia il musicista che l'artista crea in tempo reale l'opera. Sono due metodi di approccio un po' diversi. Sempre con lo stesso materiale, con la stessa base visiva ma con l'interpretazione diversa.

Audrey Coïaniz

Nella parte precedente sono state affrontate alcune problematiche legate alla definizione di genere cinematografico, senz'altro non esaustive per l'attenzione che merita questo argomento. Prendo come valido il "genere", inteso approssimativamente come composto da delle caratteristiche oggettive, date dagli autori e dallo spettatore, del video animato sperimentale, in quanto non è un filmato live action ma composizioni grafiche di foto, disegni e tracce su pellicola messi in sequenza e montati con effetti animati oppure disegni su pellicola animati dallo scorrere della stessa. Descrivo come sperimentale questi video perché le intenzioni dell'autore sono quelle di una costante ricerca e perfezionamento della tecnica e i contenuti sono di carattere universale e artistico anche quando trattano delle realtà ben localizzate. Per la polimorfia della produzione del gruppo Basmati ho deciso di circoscrivere la mia analisi soltanto a tre specifici video che, secondo me, riescono a riassumere bene i traguardi fin qui raggiunti ma che non limitano certo la sete di perfezionamento e la voglia di mettersi alla prova propria dei due artisti del gruppo Basmati, Saul Saguatti e Audrey Coïniaz. La specifica scelta di questi tre video è stata indirizzata, oltre a rappresentare gli interessi del gruppo, dalla collaborazione alle colonne sonore del sound designer, teorico, rumorista, compositore di musica concreta del video d'animazione, Andrea Martignoni. Di lui ho già parlato nella parte teorica in quanto studioso del sonoro nel cinema d'animazione, scultore di suoni infusi nell'alchimia del passo uno.

■ Biografia del gruppo Basmati

Il presidente dell'associazione culturale Basmati è Saul Saguatti²⁵, performer regista e animatore sperimentale nato nel 1966 a San Giovanni in Persiceto (Bo). Dopo una formazione liceale, si diploma all'Accademia di Belle Arti di Bologna mentre frequenta corsi di specializzazione su tecniche d'animazione. Questo gli consente di contaminare la grafica animata con la pittura, il fumetto, l'illustrazione; e

²⁵ Per vedere in dettaglio tutto il curriculum vitae di Saul Saguatti rimando al sito vecchio di Basmati: <http://www.basmati.it/basmatix/saulcu.htm>.

nel campo televisivo applica l'animazione computerizzata 2D, il disegno diretto su pellicola e pupazzi animati. La sua carriera per il piccolo schermo lo impegna sia nelle tv locali che per la Rai e il satellite con elaborazioni grafiche per sigle, titoli, spot e videoclip. Nel 1998 è direttore artistico per i videoclip dei Prozak+ di *Colla acida* e *GM*. Nel frattempo partecipa a cinefestival dove alcune sue autoproduzioni vengono notate per la tecnica utilizzata, fra le quali *Basmati* (2006). La contaminazione interdisciplinare nell'animazione è da sempre la chiave di ogni progresso nella ricerca di Saguatti e poi in quella di Basmati, fondata nel 2006 con Audrey Coñaniz.

Le esperienze a tecnica mista sono la base della filosofia del lavoro, proponendo immagini per i vari media attuali, rompendo spesso lo schermo e proponendosi nello spazio come contenuto reale, passando così da produzioni televisive, a progetti per il live multimediale, allo studio per immagini fisse.²⁶

Audrey Coñaniz nasce nel 1978 a Île de la Réunion e si diploma nel 2005 alla Scuola di Belle Arti di Marsiglia Luminy, specializzandosi in Arte, Tecnica e Design dello spazio. Ma la sua formazione artistica è già orientata alla videoanimazione con film animati sperimentali realizzati nel 2004. Il video *Transit City Marseille* (2006) riprende appieno le conoscenze di architettura proprie di Audrey e confluiscono nel progetto *Transit City* di Basmati nello stesso anno dove ritratti di diverse città fotografate vengono animati in post-produzione e presentati per videoinstallazioni, stampe etc. La carriera artistica di Coñaniz affianca quella di Saul Saguatti e le ricerche estetiche e tecniche si fondono assieme dando vita ad una produzione varia e ampia che ritrova in Andrea Martignoni e Paola Samoggia due collaboratori più volte intervenuti nella sonorizzazione di tale produzione.

²⁶ Presentazione dell'associazione Basmati sul vecchio sito ufficiale:
<http://www.basmati.it/basmatix/infobasmati.htm>.

■ Biografia di Andrea Martignoni

Nato a Bologna il 19 settembre 1961, si laurea presso l'Università di Bologna in Discipline della Musica con una tesi dedicata al rapporto tra musica e immagine nel cinema di animazione ed in Scienze Geografiche con il prof. Franco Farinelli con una tesi sul Paesaggio Sonoro. Agli inizi degli anni Novanta è molto attivo con i collettivi musicali *Laboratorio di Musica e Immagine* e *Ensemble Eva Kant*, di cui è membro fondatore e con i quali si esibisce in concerti in dei festivals e manifestazioni musicali in tutta Europa. Nel 1995 ottiene una Borsa di Studio del Governo Canadese e tra il 1996 e il 1997 approfondisce gli studi sulla musica e il suono nel cinema 'a passo uno', svolgendo ricerche presso il National Film Board of Canada e la Cinémathèque Québécoise di Montréal. Qui conosce molti artisti della NFB con i quali stringe amicizie e collaborazioni artistiche. La più rilevante per la sua ricerca è quella con Pierre Hébert (*Histoire Verte* e *Rivière au Tonnerre*) che li vede assieme anche nel progetto ALKEMAX²⁷ sviluppato da Basmati nel 2008. Compone colonne sonore dal suono organizzato per cortometraggi d'animazione sia in Italia che in Canada collaborando con la Cinémathèque Québécoise:

Flavia Ruotolo: *MicroMantra*; Saul Saguatti: *Life from Pluto*, *Basmati*, *A Mano*, *Pellicole da Camera*, *Roma Astratta*, *Corpus Nobody*, *Aemilia*; Blu Fino, Muto (menzione speciale per la colonna sonora all' *Unlimited international short film festival, Köln 2009*), *Big Bang Big Boom* (Premio per la miglior colonna sonora *Dresden international short film festival 2011*), Virgilio Villoresi (*J*), Marcin Gizycki (*Panta Rhei*, *Aqatura*), Pierre Hébert (*Histoire Verte*, *Rivière au Tonnerre*), Michele Bernardi (*Djuma*), Borislava Zakova (*Open*); si è esibito in progetti di performance interattive con il cineasta Canadese Pierre Hébert, con Saul Saguatti e con il cineasta Bulgaro/Canadese Theodore Ushev; in spettacoli teatrali con Daniel Diaz (*Entre Rêves*) e Michele Vietri (*Epistolario*).

²⁷ Per consultare il workshop e i video del progetto ALKEMAX
<http://www.basmati.it/basmati/sable.html>.

La sua fervida attività didattica nel divulgare le sue teorie e il Cinema d'animazione in generale lo porta a tenere seminari, corsi, conferenze e workshop presso l'Università di Bologna, l'Università di Palermo, l'Université de Montréal, l'Université Paris I, la Cinémathèque Québécoise di Montréal, l'Istituto Italiano di Cultura di Strasburgo, l'Accademia di Belle Arti di Vienna, Catania, Macerata e Bologna, il Museo Internazionale della Musica di Bologna. Organizza assieme all'associazione OTTOMani laboratori sulla percezione sonora e l'immagine animata per tutte le fasce d'età, presso centri culturali e scuole sia in Italia che all'estero. Interviene in moltissimi cinefestival²⁸, sia come esperto che come giudice; dal 2005 è selezionatore ufficiale per i cortometraggi di animazione al *Sedici-corto International Film Festival* di Forlì. Martignoni insegna in workshop e corsi con cadenza annuale anche sul cinema sperimentale, in tutta Italia²⁹ e all'estero³⁰.

Andrea Martignoni infonde il proprio entusiasmo e la propria passione del cinema d'animazione nella sua missione di divulgatore di quest'ultimo. Specialmente in un panorama frastagliato da un'instabilità finanziaria, organizzativa e distributiva determinata dall'inefficacia di dirigenze deficienti di interesse nel promuovere la cultura sul territorio, il compito che si è prefisso Martignoni si veste di responsabilità missionaria nei confronti di tutti quegli artisti italiani che non vedono riconosciuto il loro contributo alla cultura cinematografica, sperimentale d'animazione e non solo, per cui invece, molto spesso, vengono rivalutati positivamente all'estero.

²⁸ Festivals dove è stato chiamato almeno una volta: *Territoires en Images Paris, 2009, Muuuv short film festival Romania 2009, VIS Vienna 2010, Unlimited Film festival Cologne 2010, Wissembourg animation film festival France 2010, Stuttgart Trick Film Festival 2011, Hamburg Short Film Festival 2011, ReAnimania Yerevan Armenia 2011, Dokfilmfestival Leipzig 2011*).

²⁹ I corsi in Italia tenuti da Andrea Martignoni sono: a Perugia (*Flussi 2007: Urbane Visioni*), Catania (*Zo Culture, Accademia di Belle Arti*), Bologna (*Cimes, Università di Bologna*), Palermo (*Accademia di Belle arti, Master in animazione corso di Storia del Cinema d'animazione*), Torino e Milano (*Centro Sperimentale di Cinematografia*).

³⁰ I corsi all'estero tenuti da Andrea Martignoni sono: Nürtingen (*Freie Kunsthochschule*), Yerevan (*State Institut of Theater and Cinematography*), Colonia (*Kunsthochschule für Medien*).

Gli interventi concreti di Martignoni sul territorio italiano non sono limitati da pareti di aule universitarie o da quelle di centri culturali. La visione democratica che Martignoni concepisce e applica alla divulgazione del cinema animato scende a fianco dello spettatore come cittadino casuale il quale anche solo per curiosità si appresta a guardare un corto proiettato nella propria città, oppure a seguire un corso per *Dare voce alle frequenze animate* in un contesto delicato e profondo come quello di Casi No San Lorenzo e Voci del Palazzo³¹. Un'attività didattica a cui Martignoni si dedica da otto anni è *Notte Animata*, un appuntamento trimestrale all'Area Sismica di Meldola dove vengono proiettati durante la notte i corti animati d'autore. Dal 2008 con Roberto Paganelli, promuove cortometraggi animati italiani nei festival internazionali tramite *SassoPasso: agenzia per il Corto Animato*. L'ennesimo importante omaggio al corto animato d'autore si materializza nel DvD raccolta curato assieme a Paola Bistrot, *Animazioni: cortometraggi italiani contemporanei*, pubblicato da OTTOMani e VivaComix nel dicembre 2010.

In un perenne pellegrinaggio fra un festival e una lezione, Martignoni prosegue le sue numerose attività fra cui quella di risonorizzare corti animati d'autore classici assieme alla Compagnia d'Arte Drummatica, un progetto del fratello nato quindici anni fa. Un primo esempio illuminante di come un corto d'autore possa ritrovare nuova linfa vitale da una risonorizzazione si ritrova in *Aschenputtel [Cenerentola]*³² di Lotte Reiniger del 1922. Questo classico del cinema d'animazione d'autore è stato presentato per la prima volta all'Animator-Festival di Poznan, in Polonia, nel 2011. Martignoni e la Compagnia portano all'attenzione di nuovi spettatori il capolavoro dell'animatrice di silhouette tedesca rianimato dall'intesa fra sonorità trat-

³¹ L'associazione Casi No si batte da anni contro l'apertura di un casinò a San Lorenzo, Roma, occupando gli stabili destinati a tale opera convertiti in veri e propri centri culturali aperti a tutti. organizza moltissimi corsi di formazione e campagne di informazione. Molti artisti della tv, del teatro e del panorama culturale artistico italiano si sono offerti di andare a prestare la loro conoscenza a sostegno della protesta.

³² Per la visione:

http://www.youtube.com/watch?v=MD4Ky_RdGuo&list=FLegGTsx14_4TDd_8vDJO_9Q&index=22&feature=plpp_video.

te dal quotidiano contemporaneo e sonorità che richiamano la dimensione fiabesca, adesso visionabile apertamente su internet.

▣ Suono e animazione impastati in Basmati

La fiorente e varia produzione di Basmati ci obbliga innanzitutto ad una classificazione delle opere anche senza la pretesa di essere precisa e adeguata ma soltanto orientativa. Innanzitutto bisogna distinguere fra performance live e attività che invece esulano dall'obbligo della compresenza fisica di autori e pubblico. La prima categoria è caratterizzata dall'improvvisazione di tecniche d'animazione sincronizzate in tempo reale con musiche dal vivo. Un progetto che ricade in questa categoria è *Paint*, un programma utilizzato da Saul Saguatti per trasmettere la manualità della pittura nel video digitale, in un "circuito integrato" fra la mano, la telecamera e il computer. Il progetto intrapreso da Audrey Coïaniz si chiama *Sable* [Sabbia] dove su uno schermo trasparente dipinto di nero viene cosparsa la sabbia ed esso viene retroilluminato e ripreso dalla telecamera. L'immagine ingrandita su schermi mostra come oggetti comuni tamponati, fatti correre o scavanti nella sabbia, possa costruire una composizione di linee, curve e solchi ricordanti paesaggi e flussi. Il senso di "impasto" fra la musica e le immagini digitali rende i performers, sia gli animatori che i musicisti che altri tecnici, fautori e attori nella propria opera. Quasi tutte queste performances vengono improvvisate per dei workshop, ma poi vengono inseriti anche in videoinstallazioni e conoscono vita propria come videoanimazioni. Così uno stesso progetto può conoscere la longevità negli anni nelle diverse occasioni artistiche. Martignoni collabora spesso a questi progetti e ricorda come *Alkemax*, un performance collettiva sulla ricerca espressiva fra materico e digitale del 2008, abbia conosciuto anche la partecipazione del "maestro" Pierre Hébert.

E' difficile stilare graduatorie, credo che ALKEMAX³³ sia stato un progetto molto particolare, tra l'altro mi trovavo, da solo (!!!!) a fronteggiare sei diverse fonti visive. Una bella scommessa, e poi c'è da aggiungere che al quel progetto accettò di partecipare anche Pierre Hébert e tutto fu molto interessante, in più eravamo in un piccolo paese nelle colline molisane, Macchiagodena. Una situazione veramente unica e straordinaria.³⁴

Come spiega Saguatti nell'intervista più avanti, gli workshop sono aperti al pubblico di ogni età in quanto lo stesso Saguatti non considera il pubblico suddiviso in fasce poiché lo sforzo è minimo: <<basta essere vivi!>> per subire una videoinstallazione o assistere ad un workshop. Queste lezioni di educazione visiva si prefiggono di indicare un percorso, di ampliare la percezione visiva fino a conoscere i "suoi limiti".

Questo metodo di creazione dell'immagine e della sua colonna sonora in tempo reale è alla base della realizzazione anche di quelle opere che non conoscono una performance da parte degli autori ma vengono plasmati comunque da live-session. È il caso della serie *Human Body*, dove il corpo umano viene rivisitato come una macchina che si scompone e si ricompone nel tempo e nello spazio, *Corpus Traks* (2007, con le musiche di Paola Samoggia) e in *Fotorama Humans* (2009, con l'audio di Andrea Martignoni) preceduti dal video *Woodsroads* del 2004 dove invece una visione rinascimentale dello spazio urbano riconosce il corpo umano come unità di misura. Il lavoro più recente di questo filone di ricerca di Basmati è *Corpus Nobody* del 2010, con la colonna sonora di Andrea Martignoni e Paola Samoggia.

▣ *Corpus Nobody*: suoni dei ritmi corporei

Il corto di sei minuti *Corpus Nobody* è stato realizzato a Marsiglia con la partecipazione dei ballerini della scuola Crè- scène 13, tutti vestiti di bianco. La tecnica usata è apparentemente semplice e consiste nel fotografare con lunghe esposizioni

³³ Per approfondimenti e visualizzazione rimando al sito: <http://www.basmati.it/alkemaxlive.HTM> . o al nuovo sito: <http://www.basmati.it/basmati/sable.html> .

³⁴ Intervista ad Andrea Martignoni riportata più avanti in questo testo.

dei corpi bianchi su sfondo nero appiattendolo così l'immagine fino a farla diventare una pittura stilizzata su schermo. Le foto vengono elaborate "manualmente" sul software e il loro montaggio con dissolvenze le anima. Questa tecnica d'animazione può esser fatta risalire al cinema primitivo a cavallo fra il XIX e il XX secolo. Si definisce animazione perché non c'è ripresa filmica in continuità ma una serie di fotografie senza uno stretto effetto di consequenzialità.

Si presenta come un lavoro di ricerca sulle possibilità di confronto della macchina umana, esplorando le diverse soluzioni di abilità di differenti attitudini o specifiche fisiche del panorama umano, il corpo umano rappresentato nelle sue diverse tipologie, legate alla diversità psichica e complessità genetica, all'invecchiamento, alle malformazioni, ognuna di queste macchine uomo ha le proprie caratteristiche di interpretazione del movimento e della mobilità nello spazio, ritmi e capacità diverse.³⁵

Le intenzioni di Basmati sono quelle di proseguire nella ricerca dell'espressività del corpo umano come macchina ma a differenza di quest'ultima non esiste una serialità degli uomini. L'individuo è la figura trionfante della fine, con il suo volto, le sue espressioni e la sua libertà di movimento.

Il corto si apre sulla figura di un angelo che tenta il volo. Una donna muove le braccia sopra la sua testa e le riporta lungo i fianchi disegnando una scia del movimento impressa dalla lunga esposizione a cui è sottoposta la pellicola. Subito dopo appare un libro che funge da stacchetto dove vengono visualizzati i titoli scritti a mano.

Contaminazioni

Lo stile "fatto a mano" che si ritrova un po' in tutta la produzione di Basmati, e ancora prima in quella di Saul Saguatti, segna con dei "graffi" l'immagine digitale. Questo caratteristico nella sua semplicità va a costeggiare i confini degli elementi fotografati per delinearne la fisionomia oppure per circoscriverli in delle forme ge-

³⁵ Video descrizione del video sul canale ufficiale Vimeo di Basmati: <http://vimeo.com/26375551>.

ometriche. In *Corpus* viene adottata più la seconda soluzione e il tratto geometrico più frequente è quello della curva contrapposto agli spigoli di arti e mani. Saguatti traccia queste linee sottili per abbozzare una divisione della scena teatrale quando il segno grafico delinea la corporeità dei ballerini, come si ritrova nelle foto della donna gravida di cui il ventre gonfio viene coperto da molte mani per richiamarne la consistenza materiale, il tocco, mentre la linea disegna dei cerchi sulla pancia. Ci sono anche solchi grafici che rimandano alla bidimensionalità dello schermo trattato come una tela scura. Un esempio è quello delle traiettorie dei corpi in movimento che ricordano gli interventi grafici sulle facciate di edifici nella serie *Trans City*. I corpi vengono contenuti in esili rettangoli disegnati quasi a decretare l'immobilità del corpo che diventa così colonna. Le colonne umane sono sorpassate dalle evoluzioni ginniche, cioè movimenti rotatori sul pavimento fotografati dall'alto, che disegnano arcate sopra di loro; un altro omaggio all'architettura molto amata da Audrey.

Saul invece omaggia la dimensione pittorica dello schermo e costella tutto il corto di giochi di illusione prospettica fra i ballerini e la cornice. Tali strategie visive si ritrovano, ad esempio, nelle pose compositive dei corpi bianchi che creano mosaici luminescenti sul pavimento nero. Le pose statiche si alternano fra quelle stabili e quelle instabili. Le prime vedono dei corpi ben saldi a terra suggerendo uno stato di piena forma fisica e giovinezza. Le pose sono instabili quando forzate ad un fragile equilibrio poggiando solo su un piede. La scena più significativa, secondo me, fra queste pose precarie è quella della donna malata la quale viene macchiata da una luce blu quasi ad indicare metaforicamente una spia di malfunzionamento del corpo, e si lancia in avanti senza camminare. Una scena ben riuscita di pose stabili si trova verso la fine ed è composta da figure in piedi fotografati ruotando attorno al proprio asse che animati sembrano cilindri e pistoni di una fabbrica chapliniana. L'effetto dei pistoni è dato dall'immissione casuale di una bambina fra quelle degli adulti e il divario di altezze pare una raffigurazione di pistoni in azione. Penso che qui si ritrovi la massima aderenza all'idea di corpo come parte meccani-

ca di un congegno in movimento per tutta la vita. In questa scena ci sono sia la bambina, sia i giovani sia un vecchio per confrontare espressioni e movimenti corporei nelle diverse età oltre che in diverse persone. Con lo stesso movimento figurato si ritrova nei titoli di coda anche uno scheletro, ovvia rappresentazione della morte, che la musica rende comico.

L'energia dei movimenti, visto che le animazioni non forzano l'immagine fotografica ad un'illusione di movimento ma si limitano a elaborarle e a dissolverle fra loro fino a creare uno scivolamento di foto una sull'altra, è inscritta nelle sfocature degli arti e nei segni luminosi tracciati dai ballerini.

I ballerini perdono la loro corporeità in quanto sono vestiti di bianco e fotografati su uno sfondo buio che li divora, lasciandoli sospesi come figurine ritagliate nel vuoto. Questo effetto è dovuto alla sfumatura dei confini dei corpi dove negli estremi degli arti si ritrovano curve fumose o punte di stella in una soluzione visiva di corpi a gambe e braccia divaricati che ruotano su se stessi come rotelle di un orologio. In realtà queste figure bianche sciolte sul nero acquistano consistenza materica grazie al suono perché senza sembrerebbero effimeri come fiocchi di neve.

Ci sono delle suddivisioni in capitoli con tanto di titoli scritti a mano. Da principio c'è un libro che si apre, si chiude si duplica in successione dei diversi stacchetti e dopo le scritte saranno visualizzate su scie luminose irte di spine che rendono sempre più difficile la lettura. Infine ci sarà un globo che ruota e che somiglierà sempre più alla luna poiché ci sarà un effetto acquerellato che ricoprirà il globo e dove i continenti illustrati si trasfigureranno in crateri.

La colonna sonora

Sembra inappropriato parlare di colonna sonora quando non esiste nessuna pellicola dove una banda sonora costeggia quella visiva. Si potrebbe definire più una costruzione sonora o meglio un suono organizzato di diverse immagini sonore. In

Corpus il suono è trattato come il costruttore di senso, spazio e tempo dell'immagine digitale. Andrea Martignoni, il teorico e sound designer che realizza assieme a Paola Samoggia la musica concreta per *Corpus Nobody* afferma:

In generale ritengo che la definizione migliore di questo modo di operare coi suoni sia quella data da Edgar Varèse quando parla di Suono Organizzato. Questo nuovo concetto di composizione, che prevede l'utilizzo indifferente dei più disparati oggetti sonori³⁶ (calza a pennello con la colonna sonora per l'animazione).³⁷

Il sonoro nel cinema d'animazione sperimentale quindi diventa un campo aperto dove spaziare da una soluzione sonora all'altra, senza imposizioni dovuti a terzi. Non ci sono quindi limiti all'immagine sonora di questo cinema.

Ritengo che non ci siano limiti alle potenzialità in questo senso, l'animazione è il terreno della più assoluta libertà per l'autore del film, e in qualche modo questo avviene anche per l'autore della colonna sonora, che ovviamente deve comunque riferirsi ad un altro oggetto, il film appunto.

L'immagine digitale di Basmati si propone di riscoprire la manualità dell'animazione e i compositori del sonoro si trovano di fronte all'immagine sintetica trattata come dipinto, come foglio d'appunti (una delle scelte estetiche di Saguatti è quella di scrivere a mano sulle immagini, di tracciare linee e cerchiare dei punti di interesse proprio come se l'immagine video fosse un foglio d'appunti). La colonna sonora è punteggiata da effetti umoristici, come distorsioni acustiche, registrazioni vocali mandate in fast forward, usate per simulare la poltiglia sonora di una folla, e gemiti, utilizzati come lamenti di dolore e insofferenza nella scena della donna malata, mentre più avanti si spiegano in vocalizzi di piacere suggeriti dall'incontro di una donna e un uomo che si sorpassano emulando le onde.

Partendo dal principio si nota subito la funzione evocativa e metaforica del commento sonoro. La figura di donna che salta a braccia aperte ha le sembianze di un

³⁶ Vedi Pierre Schaeffer "l'objet sonore" di cui si è parlato nella parte precedente.

³⁷ Andrea Martignoni nell'intervista più avanti, in questo paragrafo citerò sempre da questa fonte.

angelo perché si sentono i battiti d'ali piumate. Senza il sonoro sarebbe pure sembrata una manta o una farfalla, la scelta del battito d'ali potente e deciso come quelle di un volatile la fa figurare come un angelo in quanto è vestita di bianco e le "ali" sono altrettanto bianche. È l'immediata sinestesia fra la donna in bianco e lo svolazzare di piume che crea la proiezione di immagine di un angelo nello spettatore. Uno stesso risultato è ottenuto con uno sciabordio d'acqua durante una fila di corpi, una serializzazione di corpi usati come tasselli, dove un corpo alla volta si innalza sopra gli altri e poi torna in fila. Quando il corpo sale il rumore dell'acqua stimola lo spettatore a sentire quello sciabordio come l'emersione dell'individuo da un liquido, come per prendere respiro e immergersi di nuovo. I suoni possono essere anche evocativi di una lontananza, come delle voci con effetti di eco quando vengono visualizzati corpi lontani o trasfigurati, mentre lo stesso suono vocale può sembrare una voce interiore quando associato ad un primissimo piano. Il contributo della compositrice di musica contemporanea Paola Samoggia, già collaboratrice per *Basmati a fianco* di Martignoni, si sposa benissimo con lo stile di Martignoni e allo stesso tempo riesce a rimanere personale. Questa felice combinazione fra musica e sound design dell'una e dell'altro è uno degli aspetti più riusciti del corto e anche apprezzato da Basmati. La dimostrazione più eloquente di ciò si ha nella seconda metà, dove una musica trionfalistica assume sempre più vivacità gioiosa e viene puntinata da arpeggi e campanelli creando un'atmosfera magica e sensazionalistica accompagnate dalle performance dei ballerini che tracciano scie luminose attorno a loro.

Intervista a Basmati a Saul Saguatti e Audrey Coïaniz

Innanzitutto un ringraziamento per la disponibilità ad aver accettato questa intervista. Buon pomeriggio ad entrambi.

Salve, faccio una breve presentazione. Sono Saul Saguatti dall'Italia e Audrey Coïaniz dalla Francia e insieme siamo il gruppo Basmati che comprende una serie di collaboratori, che normalmente sono musicisti, come Paola Samoggia, Andrea Martignoni e altri.

Presento le intenzioni della mia tesi e mi interesserò in particolare sulle collaborazioni fra Basmati e Andrea Martignoni. Qual è il progetto dove avete collaborato con Martignoni che trovate più interessante o più coinvolgente o miglior riuscito?

Le collaborazioni con Andrea sono piuttosto variegate, nel senso che sono sviluppate su diversi piani. Sia per quanto riguarda la creazione musicale sia per quanto riguarda, in parte, anche la distribuzione. Quindi c'è uno scambio continuo di informazioni e di influenze. Poi la cosa su cui siamo più d'accordo a livello di esperienza riguarda le performances dal vivo. Anche se in gran parte superate, le nostre performances specialmente agli inizi, risentivano del percorso e di un modo di fare performance dal vivo di Andrea. Quindi le performances che noi facciamo come Basmati sono frutto delle sue indicazioni e del suo modo di lavorare; abbiamo cominciato a lavorare dal vivo usando il computer, ma in generale gli strumenti, e le elaborazioni manuali. Per esempio io mi occupo di più di un progetto che si chiama *Paint* e Audrey invece di *Sable (Sabbia)* e sono tutte lavorazioni che compongono effetti manuali. Lavoriamo proprio a mano. Adesso stiamo cominciando a scrivere dei programmi nostri, ma ci vuole ancora un po' di tempo. Sono programmi che non sono più commerciali ma vengono scritti dagli ingegneri apposta per sviluppare le nostre necessità.

Sono Open Source?

Sì, sono open source ma sono anche dedicati proprio costruiti sulle indicazioni che stiamo dando.

E questi ingegneri sono italiani o francesi o di qualche altra nazionalità?

Per adesso sono italiani.

Puoi descrivere meglio in cosa consiste questo programma?

Ci facciamo costruire un programma open source, una macchina che soddisfi le nostre esigenze e che quindi non esiste in commercio ed è completamente dedicata al tipo di lavorazione che stiamo facendo per noi. Come ti ripeto, è molto improntata sulla riscoperta della manualità umana

Quindi stiamo parlando sia di programmi open source, e quindi di software, sia anche di macchine, e quindi di hardware?

Sì, l'hardware diventa la mano, il movimento che fai della mano. Riguarda un lavoro che si affida alla mano, telecamera e software, tutto integrato. E questa è una delle fonti principali del lavoro di Andrea perché lui ha cominciato a musicare dal vivo spettacoli, performances utilizzando strumenti acustici inconsueti. E questo ci ha portato un'ispirazione per quello che sono oggi i nostri lavori.

Quindi lo stile di Andrea Martignoni ha influenzato anche artisticamente, e non solo per la tecnica, quello di Basmati?

Concettualmente sì. Poi c'è una tradizione di quello che consideriamo il nostro maestro, Pierre Hébert, e che lavora così da molto tempo. È un continuo influenzarsi a vicenda.

Martignoni ha affrontato studi sul suono organizzato di Varèse, sulla musica concreta di Schaeffer: il gruppo Basmati si sente un po' l'erede di queste teorie?

No, l'erede no. Cerchiamo di trasportare in video molte di quelle esperienze che loro hanno fatto sul versante dell'audio.

Come vi siete avvicinati al mondo dell'animazione?

Bho... Si inizia a lavorare dall'unione di due linee che sono l'animazione tradizionale e il mondo artistico.

Quindi da piccoli vi immaginavate di lavorare un giorno nell'animazione sperimentale?

No, da piccoli piccoli non credo. In un certo tenere il meccanismo tecnico dell'animazione e farlo diventare grammatica visiva per sperimentazioni visive credo che ci sia una possibilità in più di lettura. Spesso il mondo della videoarte si basa su altri criteri. A noi piace sviluppare invece una grammatica visiva che si appoggi a delle tecniche collaudate per decontestualizzare il discorso e sperimentare i limiti della percezione visiva.

E questo si ritrova nei vostri workshops, è ciò che andate a sottolineare.

Assolutamente sì. Ma infatti la base del workshop non è tanto il lavoro in se stesso che però ha un senso, ma riteniamo che esso abbia una validità in quanto lascia un contenuto di grammatica. Ognuno la può applicare come vuole ma è un po' come recitare poesie e non conoscere l'alfabeto. Penso che in molti campi della videoar-

te ci sia questo problema: molto spesso non si conosce lo strumento che si vuole usare. Un conto è portarlo al limite quando lo conosci un altro conto è mantenersi su una linea che non conosci ma che vuoi comunque sperimentare. Faccio un po' fatica a gestire cose di questo tipo appunto perché credo che manchi un approccio grammaticale corretto. Cioè la nostra lingua è la grammatica da non confondere con i contenuti ma non puoi fare della sperimentazione poetica se non conosci la grammatica minimale.

Quindi si può parlare di un'educazione visiva?

Sicuramente sì, poi però ognuno deve trovare i propri contenuti. Noi abbiamo i nostri e nei workshops diamo un inizio di percorso ma non è che noi lo riempiamo, anche perché facciamo workshop che dovrebbero durare sei mesi in quindici giorni.

A quale fasce d'età vi proponete? Pensando ai workshop di Andrea Martignoni con cui collaborate, credo che siate rivolti a tutte le fasce d'età. Dalle università alle piazze, in quanto anche la videoinstallazione di Plasma 01 in Piazza Maggiore a Bologna era una sorta di proposta per un'educazione visiva rivolta a tutti, o almeno così ho dedotto io...

Quella è una forma a sè stante, non aveva un intento educativo. Penso che come gruppi ci rivolgiamo a tutti. Abbiamo appena finito un lavoro a Ferrara dove abbiamo utilizzato una fisarmonica piuttosto che strumenti elettronici, e devo dire che in una performance un po' elaborata usare una fisarmonica ha prodotto in persone anziane un interesse che non pensavamo. Quindi basta invertire un elemento e capisci che il pubblico è aperto in generale, non c'è una fascia di identificazione. Cambiando un solo elemento, la stessa cosa può andare bene per i bambini o per un pubblico adulto.

Quindi ci si può affidare ad elementi evocativi.. perché la fisarmonica per gli anziani può ricordare anche gli anni Cinquanta, magari anche gli anni Sessanta, quando c'erano delle attività di gruppo in cui la fisarmonica nelle fiere o in altre attività sociali veniva impiegata comunemente e quindi molto sentita.

Assolutamente.

Basta cambiare un pezzo per cambiare la fascia di pubblico ma il contenuto rimane quello. Credo che questo nell'animazione sperimentale e nella videoarte sia uno dei concetti più importanti. Non hai un pubblico di riferimento ma stai facendo un discorso aperto a tutte le fasce d'età. In particolare penso che il nostro modo di lavorare sia rivolto anche a persone che non abbiano un'infrastruttura. Molto spesso l'arte diventa criptica e noi lavoriamo in un modo che se hai voglia non pone limiti culturali per poterli interpretare. La bolla (*Plasma 01* N.d.A.) poteva piacerti o non piacerti ma non avevi bisogno di una preparazione storica sulla videoarte per arrivare a concepirla; te la subivi e la vivevi in ogni caso, quindi.. E anche in questa strada penso che sia una delle cose in cui crediamo abbastanza.

Credete in un linguaggio universale che vada oltre una preparazione culturale preconstituita dell'individuo.

Direi di sì.

Quindi seguendo questo pensiero si può insegnare la videoarte anche ai bambini in età prescolare, cioè a persone che non sanno né leggere né scrivere.

Con le apposite precauzioni direi proprio di sì. La stessa bolla piaceva molto anche ai bambini, quindi con determinati filtri è possibile. Le cose che facciamo sono aperte ad un pubblico che va dagli 0 ai 99 anni. Non ci poniamo un punto di riferi-

mento particolare, c'è una comunicazione che definirei aperta; basta essere vivi insomma! Richiediamo il minimo dello sforzo tutto sommato.

Ci sono degli artisti a cui fai riferimento o che ti ispirano maggiormente? Anche non facenti parte del mondo della videoarte?

No.. al momento non mi viene in mente nessuno. Siamo molto concentrati su noi stessi. Tanti e nessuno... Sarebbe una lunga lista o un grande silenzio.

In quale misura venite influenzati dalle potenzialità e dai limiti del computer? Nonostante Basmati punti al recupero della manualità, in fin dei conti lo strumento che lo permette è un computer, giusto?

Ehm, sì, però anche no. Il computer è un ottimo strumento di appoggio. Credo che lo stiamo usando come concentratore e non è una parte del codice comunicativo, è una parte del codice produttivo. Infatti in alcune rassegne dedicate all'elettronica possiamo avere dei problemi proprio perché il nostro modo di realizzare la nostra forma digitale riguarda più la produzione che non la parte di contenuto.

Nella tua carriera d'artista hai anche ricoperto ruoli di regista e direttore artistico per videoclip musicali. I brani musicali ovviamente erano già completi: come hai proceduto nella scelta della tecnica da utilizzare? Sei stato ispirato dalla musica oppure avevi già un progetto in mente per quel gruppo o per quel genere musicale etc. ?

Secondo me fino a qualche anno fa i videoclip erano delle palestre per confondere le acque e miscelare concetti. Oggi a parer mio, molto meno. Quindi era più facile nel rispetto della linea conduttrice della pista audio selezionata adattarsi. Nella

scelta, nel cercarsi fra musicisti e produttori di immagini c'era già una sorta di autoselezione. Secondo me, c'è stata una bella stagione che non c'è più adesso perché il clip è tornato ad essere molto più marchetta e le forme di sperimentazione hanno trovato altri modi. Ma fino al 2000 dagli anni Novanta il clip è stato una bella palestra. Automaticamente nello scegliersi c'era la definizione della linea artistica, poi ti adattavi nel carnet delle tue possibilità ... Era già stata fatta una scelta che comporta delle possibilità, ma niente di più insomma. Quindi era già abbastanza automatico. Poi era una questione di dettagli, ma è chiaro che se volevi un video pulito di un certo tipo andavi a Milano, se volevi un'altra cosa venivi a Bologna, e via dicendo. Queste erano scelte abbastanza automatiche e imposte.

Quindi ti era già stato presentato uno storyboard o degli sketch o dei progetti o qualcosa del genere prima di fare il video?

Certo che c'erano degli storyboard.

Quindi il tuo è stato più un lavoro di post-produzione...?

No, abordavi un'idea, la sviluppavi, e ciò comporta tutte le fasi della produzione dallo storyboard alla produzione alla post-produzione, cioè era un discorso complessivo. E lì si potevano girare tecniche di filmato originale, tecniche d'animazione e cose varie insomma.

Anche qui la manualità ha avuto un ruolo importante?

Beh.. era l'inizio più inconsapevole ma è quello che poi è stato lo sviluppo con Basmati. Abbiamo detto: basta con una certa parte di influenze commerciali e passiamo ad una produzione che sia completamente cosciente. In un certo senso

smetti anche di aver bisogno del videoclip e cominci a produrre opere complete, senza più doverti appoggiare alla sperimentazione del videoclip, ma prendi coscienza e vai nella direzione delle cose che pensi sia giusto fare. La musica rimane importante ma è un discorso di co-autorialità non di sudditanza.

E questa sudditanza si è ribaltata nelle collaborazioni con Andrea Martignoni? C'è stato un graduale intendersi fra compositore e animatore oppure tu hai proposto per primo determinate scene e poi è stata la musica ad adeguarsi al video..?

La parola che chiarisce questo punto è: improvvisazione. Nel momento in cui improvvisi anche nei film riflette ciò. Nell'improvvisazione c'è solo un <<tu vai, io ti seguo>>. Non c'è più un capocordata e questo si riflette, appunto, anche nei film, cioè il modo di ragionare è diverso, è quello puramente cinematografico, ma è un discorso di "co-autorialetà". La possibilità di richiedere alla musica un appoggio ti permette di essere più ardito nella creazione dei cortometraggi.

Quindi a volte nell'improvvisazione tu seguivi la musica e a volte è il sonoro che seguiva le tue animazioni?

Questo è ciò che si sta riproponendo nella creazione dei film. Cioè questa esperienza rivista e adattata alla creazione di un film non live però riporta la collaborazione di autori di pari dignità e non tra musicista, regista etc. Stiamo notando ciò non solo con Andrea ma anche con tanti altri musicisti con cui abbiamo lavorato.

Puoi fare il nome di qualche progetto?

Cut///Fixe, che è stato realizzato da Audrey in Francia ed è stato presentato in tre modi: come installazione, come performance, ed è un lavoro video autonomo.

Nelle tre esperienze sia musicisti che noi come persone e lei come autrice abbiamo utilizzato questo tipo di interconnessione. Poi abbiamo *Corpus* che come film vedi qui: <http://vimeo.com/26375551>. Poi abbiamo il progetto *Trans City*, che è un progetto che stiamo sviluppando partendo da Marsiglia e abbracciando Roma, passando per l'Emilia Romagna e che continuiamo a tenere aperto verso altri sviluppi cittadini metropolitani.

Quindi sono tutti nati dall'improvvisazione questi?

No, risentono di questo metodo di lavoro, non è che nascono così...Però per quanto riguarda il metodo produttivo, se tu guardi, vedi che sono film non narrativi, ma, come nella musica o nell'improvvisazione, sonora hanno un punto di visione emotivo anche nel loro essere film. Non c'è una storia un inizio e una fine. Hanno più connessioni, come quando guardi un quadro o ascolti una musica.

E riguardo alle tecniche di realizzazione?

Te le faccio spiegare da Audrey per *Cut///Fixe*.

(Arriva Audrey)

Ciao!

Salve e buon pomeriggio, grazie per il tempo e per la collaborazione.

Per i miei film faccio una differenza cioè sui film c'è un progetto visivo che è creato da noi e poi è musicato da un musicista che compone una colonna sonora. Il live sull'improvvisazione è diverso perché lì c'è uno spettacolo intero dove sia il musi-

cista che l'artista crea in tempo reale l'opera. Sono due metodi di approccio un po' diversi. Sempre con lo stesso materiale, con la stessa base visiva ma con l'interpretazione diversa.

L'interpretazione sonora diversa, quindi?

Sì, sia sonora ma anche a livello visivo perché la particolarità dei nostri lavori è che i film non essendo narrativi sono abbastanza flessibili e si possono gestire sia come live che come installazione; come se tu avessi gli stessi ingredienti per fare un piatto culinario e ogni volta cucini un piatto diverso. Il risultato è quello: partiamo dalla stessa base e poi creiamo ogni volta un'opera diversa.

Quindi quello a cui vi riferite dandogli un titolo, perché ovviamente un nucleo ci deve essere, è riferito all'atmosfera, alla sfera emotiva?

Sì, poi dipende, perché ci sono dei film sulla materia dove c'è anche la performance live. Ci sono due concetti diversi. I film sono tutti realizzati con delle fotografie animate, con della pittura... C'è tutto un lavoro di post-produzione molto molto grosso che dura anche due-tre anni a volte, per arrivare a qualcosa. Sono dei processi molto molto lunghi. Sui live materici anche lì, è solo uno ma sono due cose in tempo reale. Come diceva Saul, lui è più incentrato sulla pittura, ci sono due *Paint* che sono realizzati con la pittura nera su fondo trasparente e la sabbia. Lì non è foto, lì c'è una camera che riprende dal vivo quello che si sta creando. Sono due concetti diversi. Per quanto riguarda i lavori sulla fotografia abbiamo lavori soprattutto sull'architettura, sull'urbanistica e sul corpo. Ora stiamo lavorando ad un nuovo lavoro che prova ad unire questi due concetti. A livello visivo l'architettura e l'uomo sembrano lontani, invece no. Invece se tu guardi i lavori vedrai che c'è tutto un reparto, si vedono subito i due temi principali su cui lavoriamo, che sono l'architettura e il corpo umano dentro la città. Poi c'è tutta una questione su

l'uomo dentro la città. Lo sguardo dell'uomo sui palazzi, sulla città..., l'uomo e gli altri uomini, la relazione, tutto quanto.

Hai degli artisti a cui ti ispiri maggiormente oltre a Pierre Hébert e Andrea Martignoni, di cui ci ha parlato Saul? Hai altre personalità di riferimento, anche lanciando uno sguardo sul panorama francese?

Non mi ci riferisco però mi piace molto il lavoro di Michel Gondry: è un po' trasversale e, anche lui, ha lavorato molto sul commerciale. Sia sotto l'aspetto tecnico che sotto quello artistico mi piace molto: ha una creatività pazzesca. A livello europeo non vedo altri della nostra epoca, della nostra generazione che hanno fatto cose così.

Come ti sei avvicinata al mondo dell'animazione?

È abbastanza strano... A volte sei tu che produci le animazioni e a volte ti vengono in mente un po' così. Io provengo dalla Scuola di belle Arti e ho studiato anche architettura. Poi c'è lo studio dello spazio sull'installazione e altre cose simili. Produrre delle immagini partendo dalle videoinstallazioni: è nato così. Ho iniziato a produrre delle animazioni sperimentali per promuovere le videoinstallazioni.

Quindi per conto proprio?

All'inizio collaborando con altri artisti per farsi esperienza e poi piano piano ho sviluppato i progetti assieme a Saul facendo le cose personali.

E come avete deciso di creare il gruppo Basmati?

Ci siamo incontrati per caso e abbiamo scoperto che tutti e due lavoravamo sull'animazione. È raro trovare qualcuno che usa il linguaggio dell'animazione per l'arte. Dunque queste affinità ci hanno fatto dapprima collaborare insieme e dopo abbiamo voluto stabilizzare la collaborazione con la fondazione di Basmati.

Le vostre ricerche, quindi, hanno molti punti in comune? Come l'approccio della manualità alla videoarte tramite il computer?

Esatto. Pensa che io non ho studiato animazione. Erano dei disegni a mano e io li ho rielaborati al computer con una miscela di programmi e tutto il resto e piano piano si arriva a qualcosa che è sperimentale e basta.

Quindi lasciando sempre di più l'animazione tradizionale con il continuo mescolamento di tecniche siete arrivati ad una nuova forma visiva?

Non le abbiamo abbandonate, le abbiamo utilizzate. Alla base del lavoro la tecnica guarda molto all'animazione tradizionale e anche lo sguardo è molto orientato sull'architettura nei corti che riguardano *Trans City*.

Quindi attinge alle sue conoscenze.

Esatto. Abbiamo utilizzato le nostre diverse esperienze per produrre cose diverse. Anche qui si è proceduto in modo abbastanza naturale. Cioè non abbiamo progettato di dove arrivare.

È un percorso che state facendo assieme, state sperimentando l'animazione, l'improvvisazione. Qual è la collaborazione che preferisci che hai fatto con Basmati e Martignoni?

Penso l'ultimo corto, *Corpus*. Mi è piaciuto molto il modo in cui Martignoni lavora, ha creato la colonna sonora assieme a Paola Samoggia ed è stato molto interessante vedere due musicisti che collaborano assieme e ognuno porta il suo modo di lavorare. Lei è una compositrice contemporanea e lui lavora più sui suoni: nasce qualcosa di molto particolare, molto strana, dove vi si riconoscono entrambi gli stili e allo stesso tempo è qualcosa di nuovo. *Corpus Nobody*, sui corpi.

Anche a Saul è piaciuto *Corpus*? Inoltre non è la prima volta che Martignoni e Samoggia lavorano assieme, hanno composto la colonna sonora anche di *Trans City*.

Sì sì

Allora ci saranno altri progetti futuri a quattro?

(Saul)

Sì, sì.. Appena troviamo i soldi! Ne abbiamo già un sacco.. Non c'è problema! È una crisi più economica che creativa.

Quali sono le vostri fonti finanziarie? Ho visto che vi appoggiate a delle Università, come quella di Malta a Roma. Oppure avete anche altri canali?

Ci sono anche i finanziamenti pubblici per quanto scarsi qualcosa riusciamo a prendere. Audrey ne ha presi due in Francia, per la realizzazione di *Corpus* e *Trans City*; anche *Cut///Fixe* è stato prodotto con finanziamenti francesi. La regione dell'Emilia Romagna ha finanziato qualcosa. Non è molto ma qualcosa si riesce a

recuperare. Altra strada è quella di convogliare il privato commerciale come sponsor per operazioni artistiche. Ci stiamo lavorando.

Come ritornare un po' al Carosello degli anni Sessanta

Ah beh, ma magari! Sarebbe un ottimo punto di vista. Io credo che dopo questa crisi contemporanea molti momenti di chiusura verranno superati perché, insomma... Nell'arte tradizionale compri un'opera; nelle opere video è un po' più complicata la situazione. Essendo più complicata vengono ad emergere elementi diversi, è molto difficile. Noi abbiamo anche venduto delle opere tout court, ma..

(Audrey)

Sì, è molto difficile. Ne vendi una all'anno quando ti va bene.

(Saul)

Anche concettualmente è qualcosa di strano, perché l'opera video è per sua natura pubblica e quindi chi va ad acquistare l'opera diventa una sorta di co-produttore a posteriori. *Trans City Roma* è stato venduto al Museo Calcografico Nazionale di Roma. Abbiamo discusso anche con loro sull'inutilità di vendere il DVD firmato. Adesso l'opera è moralmente loro ma continua a circuitare. L'opera video è aperta in quanto può essere replicata su diversi mezzi ed esiste per essere vista, non per venir chiusa, non è un quadro. Alcuni videoartisti editano il proprio DVD firmato: ci sembra un controsenso.

Il Dvd di *Animazioni* curato da Martignoni e Bistrot, mi sembra un'ottima iniziativa per promuovere il corto animato d'autore in Italia.

Infatti noi vi abbiamo messo *Trans City Roma* che appartiene al Museo e il Museo adesso ne ha visibilità e anche un ritorno di immagine. Questa è la via corretta per la distribuzione della videoarte.

(Audrey)

La raccolta di Martignoni però non fa guadagnare nulla agli artisti, è una donazione che gli artisti fanno.

(Saul)

Beh.. Ma questo perché la situazione italiana è particolare... Forse anche quella europea è particolare. Siamo ancora in una fase in cui non possiamo chiedere... Cioè è una bella grazia che abbiamo un Andrea che di sua volontà si mette a produrre queste cose! Nel momento in cui lui ne avesse un ritorno economico- industriale il discorso sarebbe diverso... Ma purtroppo non c'è un discorso industriale. Continuiamo ad andare ai festival facendo finta di avere uffici di distribuzione che non abbiamo.

Quando parli con i colleghi inglesi, i francesi, i canadesi o americani hanno tutti degli uffici governativi, in un modo o nell'altro, che danno denaro, organizzazione, finanziano, coordinano... Andrea, e tutti noi che collaboriamo ai suoi progetti, lo facciamo sulla base della buona volontà e questo diventa abbastanza noioso quando ti ritrovi all'estero a confrontarti con una produzione molto interessante ma allo stesso tempo priva di qualsiasi sorta di coordinamento produttivo. La solita vecchia italiotta. Ma credo un po' tutta l'Europa sia messa così, a parte l'Inghilterra. Anche in Francia non riescono ad organizzarsi più di tanto... sono più organizzati a livello individuale ma non nel collettivo. (...) Gli Stati Uniti, Canada...

Lì abbiamo il problema opposto... è molto industrializzata la videoarte, come la cultura in generale, è capitalizzata....

Per quanto riguarda il Canada, riesce a sostenere progetti culturali e ricavarne in qualche modo scuole, e fanno un bel discorso! Gli Stati Uniti sono capitalizzati ma spesso riescono a trasferire il linguaggio sperimentale nella produzione seriale in tv: è per questo motivo che le serie americane sono così belle nel montaggio, nelle effettistiche, etc.; è perché loro integrano nella scrittura il pensiero del linguaggio sperimentale.

Dovrebbero esserci più contaminazione dei linguaggi in Italia... Gli U.S.A. ogni volta che c'è una novità la commercializzano subito. La sperimentazione in sé non ha nessun interesse, ce l'ha quando rimane un contenuto concentrato da diluire poi nelle esperienze future. Altrimenti diventa un'opera di barocco inutile.

Altre riflessioni seguono: film come fotoromanzi e sonoro come carta da parati. Saul si ritiene soddisfatto della sua situazione in quanto riesce a vivere con il suo lavoro. Non è possibile la contaminazione fra sperimentale e serie televisive perché la dirigenza non ha nessun interesse nello sviluppo di nuovi linguaggi. Alcuni programmi hanno delle bellissime scenografie influenzate palesemente dalla videoarte: Che tempo che fa, Ballarò, Anno Zero etc.

Basmati sarebbe interessato a collaborare con una produzione nazionali come la Rai per una serie televisiva?

Dipende; possiamo scendere a compromessi ma non rinunceremo al nostro linguaggio, e con l'attuale dirigenza non sarebbe possibile. È un ottimo modo per espandere e integrare il nostro lavoro, ma la tv, anche se è il media di massima visibilità e reperibilità, è molto condizionata. Un conto è un compromesso un conto è lo stravolgimento della tua linea lavorativa.. **(entrambi)**

Secondo me la tv è il grande fallimento degli anni Novanta e Duemila: le figure che facevano tv erano poliedriche, si occupavano di più settori; adesso la tv ha escluso le nuove generazioni e per questo motivo è fallita, è rimasta soltanto come strumento di propaganda e oppressione. **(Saul)**

La tv ha una sua sfera domestica in ogni famiglia, ma anche il computer è un media molto diffuso in ogni casa. Il web potrebbe diventare il nuovo media della famiglia come lo è stata la tv finora? Ci sono più utenti di internet che di tv?

Il web costa meno della tv ma non è vero che è a costo zero, almeno il web fatto bene, quello che può essere trasmesso anche da altri mezzi e che genera interesse. Tutto può diventare il nuovo media ma finché c'è una classe dirigente che non vuole investirci non si farà mai niente. Di Andrea Martignoni che fa visioni italiane ce n'è uno, e finché ha fiato; poi anche quello muore. Se non ci si mettono i soldi nella cultura è inutile: non è un problema di web o di media, è un problema di dirigenti.

Intervista ad Andrea Martignoni

Come ti sei avvicinato al mondo dell'animazione?

Nel periodo in cui dovevo decidere su quale argomento scrivere la tesi di laurea al Dams, indirizzo Musica, facevo parte di un collettivo di musicisti/universitari che elaborava, attraverso il metodo dell'improvvisazione e della composizione collettiva, colonne sonore per cortometraggi dell'epoca del muto e di cinema sperimentale. Il mio interesse era in quella direzione e volevo trovare un argomento di carattere storico/estetico legato al rapporto tra suoni e immagini in movimento. Conoscendo un poco il cinema d'animazione, anche quello classico americano di Chuck Jones e Tex Avery, trovavo ovviamente peculiare il rapporto che le colonne sonore create da Carl Stalling e Scott Bradley intrattenevano con quella forma di cinema. A questo punto "incontrare" Norman McLaren e il mondo dell'animazione sviluppato al National Film Board of Canada è stata cosa naturale, anche aiutato dai consigli di Alfio Bastiancich.

Ci sono degli artisti a cui ti ispiri maggiormente?

Giustamente durante l'elaborazione della tesi decisi di entrare in contatto con un autore di colonne sonore molto attivo e importante e completamente dedicato alle colonne sonore per cortometraggi animati: Normand Roger. Da un punto di vista della poetica più che del risultato musicale, ho subito una forte influenza nell'approccio alla realizzazione di una colonna sonora. Dal punto di vista strettamente musicale credo di essere influenzato (anche se magari non si sente) dall'atteggiamento di completa libertà nella ricerca e nell'uso dei suoni di un grande musicista come Fred Frith.

Sound designer, musicista, performer con percussioni, computer e oggetti, aggiungerei che ti si potrebbe definire rumorista dell' animazione sperimentale; ti si potrebbe definire un musicista di musica concreta per il video d'animazione?

Sì, perché no!

Potresti spiegare in cosa ti senti più vicino alla musica concreta o quali sono le tue esperienze con essa?

Credo che il concetto di musica concreta sia alla base di tutta la musica contemporanea. In generale ritengo che la definizione migliore di questo modo di operare coi suoni sia quella data da Edgar Varèse quando parla di Suono Organizzato. Questo nuovo concetto di composizione, che prevede l'utilizzo indifferente dei più disparati oggetti sonori³⁸ (calza a pennello con la colonna sonora per l'animazione).

Premettendo che un'immagine sonora viene definita tale quando ogni suono, voce o musica registrata con una macchina viene poi ritrasmessa e i cambiamenti audio all'ascolto rendono quel suono una cosa differente dal suono ascoltato dal vivo. Secondo te quali sono i limiti di un'immagine sonora e quali sono le sue potenzialità nel campo dell'animazione d'autore?

Ritengo che non ci siano limiti alle potenzialità in questo senso: l'animazione è il terreno della più assoluta libertà per l'autore del film, e in qualche modo questo avviene anche per l'autore della colonna sonora, che ovviamente deve comunque riferirsi ad un altro oggetto, il film appunto.

³⁸ Vedi Pierre Schaeffer "l'objet sonore" di cui si è parlato nella parte precedente.

In quale misura vieni influenzato dalle potenzialità e dai limiti del computer?

Il computer è uno strumento come altri solo permette un più facile accesso alle possibilità che aveva, diciamo, uno studio di Fonologia negli anni cinquanta o sessanta. Certo il limite appare essere che ora la "pappa è quasi pronta" senza sforzo, mentre nel passato era frutto di una appassionata e minuziosa ricerca. A parte questo ritengo che il computer abbia messo alla portata di tutti strumenti inimmaginabili nel passato, ma ovviamente non vuol dire che tutti siano in grado di fare cose interessanti. Rimane comunque solo uno strumento, il processo creativo rimane sempre all'artista.

Potresti descrivere i programmi con cui lavori di più?

Non essendo un fanatico della tecnologia ed essendo anche piuttosto pigro in questa direzione, uso un programma di editing audio come Pro-Tools.

Riguardo alla composizione delle colonne sonore nei corti animati, come procedi nella sua realizzazione? Quanto tempo impieghi in media, nella sua realizzazione?

Dipende dal film e dagli altri impegni di "contorno".

Come scegli gli strumenti che utilizzi per la colonna sonora?

Lavorando principalmente con i suoni divido il tempo tra registrazione di suoni (i più disparati e non per forza legati ad uno strumento musicale, anzi...) e l'assemblaggio, o per dirla più correttamente alla Varèse, l'organizzazione dei suoni per il film.

Preferisci comporre il sonoro dopo la completa realizzazione del video oppure collabori gradualmente con l'autore delle animazioni per compiere determinate scelte?

In questo senso il mio metodo di lavoro è un po' figlio di quello di Normand Roger (e immagino non solo lui). Al contrario di quanto avviene, spesso, preferisco lavorare sul film finito per avere un'idea completa dello stile, della tecnica e dell'eventuale significato del film. A volte è importante però avere uno scambio continuo di informazioni con l'autore e questo può essere utile anche durante la lavorazione del film.

In quale misura influenzi l'animatore e in quale misura egli influenza il tuo stile, le tue scelte degli strumenti, la registrazione, gli effetti speciali sonori etc.?

L'influenza del film (e quindi dell'autore, essendo opera sua) è assoluta e all'interno di questo si trova la libertà di creare qualcosa di nuovo ed adatto per il film.

Ti è mai capitato di comporre un brano e che questo abbia ispirato un altro artista su cui poi ha realizzato un corto d'animazione?

E' successo qualcosa di simile nel senso che ho composto una colonna sonora "cieca", cioè senza che ci fosse un'idea di film, e poi l'ho consegnata all'artista visivo. *Fino*, il primo film con Blu è nato così.

Nell'epoca del muto, il film d'animazione sperimentale cercava di riprodurre una sinfonia visiva di ritmi e movimenti legati alla musica, ma un sonoro senza l'immagine filmica perderebbe la natura stessa di film e non si parlerebbe più di cinema. Quindi può esistere un cinema senza sonoro ma non un sonoro senza immagine filmica. Secondo te, oggi è concepibile l'immagine video senza alcun riferimento sonoro, né una

colonna sonora né una performance live? Vorrei sapere se secondo te, il video d'animazione sperimentale può superare, anche in teoria, questo limite del cinema, cioè si potrebbe parlare di video muto, anche se mostra riferimenti a dei suoni, e concepire un ritmo visivo-sonoro come, per intenderci, cercarono di fare Len Lye, Fischinger, e prima ancora Ruttmann, etc., destando nello spettatore di oggi l'attenzione e la meraviglia dello spettatore del tempo? O meglio, lo spettatore di oggi si aspetterebbe sempre un riferimento sonoro collegato all'immagine che vede anche in un'animazione, e quindi non live action, oppure è possibile far seguire una narrazione, una trama senza far sentire la mancanza del sonoro, cioè stimolare una sensazione "sonora" senza ricorrere ad alcun suono ma soltanto con l'ausilio delle immagini?

Credo che gli esempi degli autori come Fischinger o Ruttmann possano essere "uditi" in questa direzione. Fischinger, ad esempio, usava proporre composizioni di Bach, suonate dal grammofono, durante le proiezioni dei suoi corti astratti, ma in realtà il suo immaginario sonoro quando realizzava i film e il ritmo, si riferivano a qualcosa di diverso, solo che Bach era più attraente e sopportabile per il pubblico, un intelligente stratagemma. Ogni qual volta delle immagini in movimento hanno un ritmo si può pensare che rappresentino dei suoni (avviene nella danza, avviene nel cinema), così come dei suoni organizzati possono richiamare delle immagini. Esistono oramai da molti anni tentativi anche ben riusciti di creare film sonori (da non confondere con i radiodrammi), il collettivo francese Metamkine proponeva programmi di "Cinéma pour aveugle", molto interessanti.

Potresti descrivere le tue esperienze collaborative con Saul Saguatti?

Ho iniziato a collaborare con Saul parecchi anni fa, inizialmente per alcune colonne sonore, ma molto presto iniziammo anche sporadicamente a trovarci a collaborare in Live-session, lui aveva già una buona esperienza precedente, io ero più legato al concerto su film che non all'interazione in tempo reale tra suono e immagine. La cosa è andata avanti, si potrebbe dire su tre fronti: quello delle colon-

ne sonore (spesso in collaborazione con la compositrice Paola Samoggia), dei laboratori didattici che da 5 anni teniamo presso il DAMS laurea specialistica in Cinema all'Università di Bologna, e delle performance audiovisive dove l'interazione tra suono e immagine, artista visivo e artista sonoro si compone e svolge in tempo reale.

Quale è quella che ti ha coinvolto maggiormente?

E' difficile stilare graduatorie, credo che ALKEMAX³⁹ sia stato un progetto molto particolare, tra l'altro mi trovavo, da solo (!!!!) a fronteggiare sei diverse fonti visive. Una bella scommessa, e poi c'è da aggiungere che al quel progetto accettò di partecipare anche Pierre Hébert e tutto fu molto interessante, in più eravamo in un piccolo paese nelle colline molisane, Macchiagodena. Una situazione veramente unica e straordinaria.

Quale procedimento hai/ avete seguito per sonorizzare l'opera?

Il progetto ALKEMAX i divideva tra laboratorio di sperimentazione legata alla realizzazione di un live veramente multimediale, dove i media video la facevano un po' da padrone, data la varietà delle tecniche e delle tecnologie messe in campo. Io ho elaborato alcune tracce sonore a partire da suoni registrati durante la settimana di preparazione, rielaborati e montati al computer. Queste tracce multiple mi sono servite da supporto a situazioni sonore create dal vivo con oggetti (i più disparati) amplificati da microfoni a contatto, con cui creavo loops e nuove sonorità in interazione coi materiali sonori già preparati e prestando molta attenzione a quanto avveniva visivamente. Cosa non semplicissima dato che le fonti visive si

³⁹ Per approfondimenti e visualizzazione rimando al sito:
<http://www.basmati.it/alkemaxlive.HTM> . o al nuovo sito:
<http://www.basmati.it/basmati/sable.html> .

muovevano contemporaneamente. Ma credo che il risultato ottenuto fosse piuttosto stupefacente!

Hai dimostrato come ampie fasce di pubblico, dall'età scolare a quella adulta, possa avvicinarsi all'animazione sperimentale in prima persona grazie ai tuoi workshops, tenuti anche in collaborazione con Laboratorio Ottomani. Nella tua esperienza didattica e artistica, secondo te, cosa può risultare adatto all'educazione visiva e sonora di un pubblico lontano dal mondo della sperimentazione?

In realtà sia con i bambini, che con i ragazzi e gli adulti, che non hanno particolari esperienze nel campo della produzione audio-visiva, l'approccio è appunto sperimentare cose che non si conoscono, scoprire e adattare in poco tempo questa esperienza all'espressione della creatività.

Ci sono molti generi d'animazione, definendo il genere come non tanto le diverse tecniche, quanto i diversi canali di diffusione: i corti d'animazione d'autore che si avvalgono delle tecniche più disparate e si occupano di molte tematiche, oppure lungometraggi da sala cinematografica che tendono a emulare una struttura narrativa e stilistica vicino al cinema live action, oppure ancora film animati didattici dove il fine essenziale è quello di informare e insegnare, o ancora, le animazioni legate al campo della pubblicità dove l'obiettivo è quello di vendere il prodotto. È possibile, secondo te, sfruttare le possibilità della videoarte, data la sua prismatica contaminazione con le altre arti, per dei soggetti o dei fini che vengono trattati generalmente da altri settori? Per esempio, un corto animato d'autore potrebbe promuovere un prodotto come uno spot pubblicitario di pochi secondi, oppure assumere una funzione didattica come un video d'istruzioni per l'uso, oppure ancora avere una portata di critica sociale come può averlo un'inchiesta/ reportage, oppure può trattare una storia come in un lungometraggio o, in breve, potrebbe ricoprire il ruolo di qualche altra forma audiovisiva di ampia diffusione e rivolta ad un vasto pubblico rimanendo riconoscibile come video dallo spettatore comune?

Credo che, anche se i confini tra le definizioni siano destinati, spero, a scomparire, esista ancora una distinzione netta tra cinema di animazione sperimentale e video-arte.

Ambedue i "generi" rientrano evidentemente nel mondo delle arti audio visive.

Credo che gli esempi di arte visiva sperimentale "piegata" al servizio della pubblicità siano da sempre stati all'ordine del giorno, le scoperte estetiche delle avanguardie hanno sempre nutrito il "nuovo" nel mondo della pubblicità. Peraltro il mondo del commercio ha sempre attinto le sue forze creative dagli artisti più disponibili a mettersi al servizio del mercato.

Anche per quanto riguarda l'aspetto documentaristico e la funzione di critica sociale, l'animazione e il linguaggio della sperimentazione hanno collaborato si può dire da sempre, non credo sia un caso se Grierson quando fu chiamato a fondare il National Film Board of Canada, ente statale preposto alla alfabetizzazione culturale canadese attraverso il cinema, spesso documentario, abbia fin da subito voluto accanto a sé il maggior esponente della sperimentazione visiva, anche se slegato da dirette appartenenze dai movimenti d'avanguardia, come Norman McLaren.

Lo spettatore comune per riconoscere queste cose deve essere alfabetizzato, ma questo chiaramente non riguarda solo il cinema sperimentale.

Considereresti questo prodotto audiovisivo come un genere a parte?

I "generi" utilizzano diverse forme di linguaggio, l'animazione è una forma di linguaggio artistico applicabile o utilizzabile in diversi generi.

Allora possiamo dire che il video sperimentale possa essere il punto di riferimento, una forza rinnovatrice, anche per gli altri generi?

Esistono sempre interrelazioni tra generi e forme espressive, non esistono compartimenti stagni, soprattutto in epoca contemporanea. Gli sperimentatori sono quasi sempre stati l'avanguardia di ciò che sarebbe stato comunemente accettato di lì a poco, nel linguaggio comune.

Quanto incide, secondo te, la sperimentazione video per l'immagine e il trattamento del sonoro nelle produzioni multimediali più diffuse, come la pubblicità, i video musicali, il cinema live action e soprattutto quello d'animazione?

Incide ovviamente tantissimo, perché mostra (e ha mostrato) nuove possibilità che possono avere molteplici applicazioni in diversi campi dello spettacolo cinematografico e audio visivo in generale. L'ultima rivoluzione digitale ha permesso poi di acquisire più facilmente possibilità e velocità di realizzazione impensabili prima, dove l'animazione e la stop motion, erano il motore principale degli effetti speciali di tutto il cinema main-stream.

Ci sono esempi nella storia del cinema d'animazione che hanno cambiato l'idea stessa di cinema. Secondo te, oggi, questo ruolo potrebbe venir ricoperto dal video d'animazione sperimentale per gli altri generi cinematografici?

Non so se degli esempi di film possano essere così forti da "cambiare l'idea stessa di cinema". Anche la visione 3D e l'IMAX non hanno in realtà cambiato l'idea di cinema. Forse il sonoro è stata la chiave di volta di un cambiamento veramente epocale di linguaggio, ancor più del colore e della tridimensionalità.

Ma certo ci sono esempi di film che rappresentano anche umilmente momenti di svolta per il cinema e non è detto che debbano essere per forza film straordinari: gli effetti sulla critica e sul pubblico dei primi lavori in stop-motion di Ladislav Starewicz furono piuttosto sconvolgenti all'epoca, ma anche un film come *Muto* di

Blu rivela agli occhi del critico e dello spettatore più attento una applicazione nuova del concetto di animazione e stop-motion piuttosto radicale nonostante un murales o un disegno animato siano, presi fino ad allora separatamente, un'esperienza comune a tutti; cambia però il contesto e la dimensione, il rapporto con lo spazio urbano e l'esperienza del vissuto.

Quanto può giovare o mortificare la diffusione sul web del cinema d'animazione sperimentale?

La rete è il nuovo modo di informare. Credo che da questo punto di vista giovi molto anche attraverso la diffusione che di film di tutte le epoche viene data attraverso i social-network, molta più gente, che non va ai festival specializzati può in maniera a volte casuale, incrociare film sconvolgenti che provocano una nuova esperienza. Credo che uno dei pochi limiti del web sia la dimensione sempre più ridotta della "proiezione". Un film visto sui pochi centimetri di schermo di un telefono portatile o visto in un grande schermo di molti metri quadrati, beh fa differenza!

Quanto e in che modo l'animazione sperimentale può contaminare l'animazione televisiva?

Può contaminare la televisione (non solo l'animazione televisiva) tantissimo e lo ha fatto da sempre, anzi, forse più in passato che non adesso.

Ti dedicheresti ad una produzione animata televisiva come sound designer e/o compositore di musiche?

In generale preferisco occuparmi di cortometraggi animati d'autore, ma credo che sarebbe comunque possibile, come nuova esperienza. Tuttavia non amo molto il lavoro in serie dove è più facile cadere in cliché e dove il lavoro può risultare spesso ripetitivo e poco stimolante.

Quali progetti hai per il futuro?

Conto di mantenere e sviluppare le attività attuali: colonne sonore, insegnamento, laboratori con adulti e infanzia, promozione e distribuzione del cortometraggio animato e sperimentale, concerti e performance. Spero presto di affrontare l'esperienza di realizzare un film mio, probabilmente in collaborazione con un animatore o una animatrice...Vedremo...

Conclusioni

La fine abilità alchemica dei suoni di Andrea Martignoni meriterebbe un approfondimento e un'attenzione maggiori di quanto il contesto culturale italiano stia offrendo a lui e ,in generale, a tutti gli artisti nazionali. L'impegno ventennale di Marco Bigliuzzi nell'animazione si basa soprattutto sulla volontà di dare un valore artistico anche nelle produzioni ad ampia diffusione e questo, secondo me, è un aspetto da dover valorizzare sempre nell'ambito artistico.

Con tutto questo ho voluto dimostrare come il sonoro nel cinema d'animazione abbia veramente possibilità infinite. Come ho illustrato nella parte storica della tesi, il suono e l'immagine non sono mai stati campi completamente separati nel ci-

nema. Anche durante il muto molti artisti delle avanguardie cercavano di riproporre una sinfonia visiva, tentavano cioè di suscitare una musicalità percepita dallo spettatore attraverso le immagini e accompagnata anche da musica dal vivo. Oggi ci sono moltissimi strumenti per approdare a nuove estetiche di immagine animata. Secondo me il futuro del cinema d'animazione è segnato da un'interazione fra le diverse arti e, non per ultimo, con i videogames. L'interattività che i videogames propongono al giocatore è un obiettivo molto esplicito nelle intenzioni di coinvolgimento audio e video che da sempre caratterizzano il cinema d'animazione. Basti pensare a quante contaminazioni esistano già fra cinema e videoludica per prevedere che alcuni dei risultati più sorprendenti e innovativi possano nascere dalla fusione di questi due settori. Il sonoro nel cinema d'animazione conosce moltissime influenze dal mondo dei videogames e la reciprocità di queste influenze si trovano sia in larga parte negli anime nipponici (basti pensare a quel patrimonio di suoni futuristici nelle saghe robotiche degli anni Settanta e i le console degli anni Ottanta, con i relativi giochi storici) sia, nel senso contrario, a quel trattamento sonoro dell'immagine animata trova riverberi nei videogiochi strutturati fondamentalmente per essere "film da vivere".

A parer mio un connubio fra il cinema d'animazione come campo di partenza, date le sue potenzialità immense, e quella del videogame, della grafica, con cui ha sempre avuto a che fare e con cui non finisce di sorprenderci come dimostra la videoarte, potrebbe anche fare a meno dei dialoghi parlati. Mi spiego, un film animato dove le costruzioni linguistiche sono scritte e si amalgamano all'immagine, si fondono con il personaggio e con la sua sfera emotiva applicando quelle che sono le regole visive del lettering che imperano nel campo della pubblicità. Non va screditato il cinema d'animazione che si avvicina al prodotto commerciale anche se ha fini consumistici e lo scopo della committenza è quello di vendere il prodotto ciò non significa che il realizzatore debba soffocare ogni intento artistico che può infondere nell'opera. Anche una produttrice esigente e ingombrante come la Rai ha promosso e finanziato una serie televisiva che supera i canoni della tv italiana

per bambini e quelli della gran parte dell'animazione seriale trasmessa sulle reti nazionali. Le imposizioni di un broadcaster non devono annegare la passione per l'animazione di un'artista. Magari si può sfruttare l'opportunità di farsi conoscere grazie al settore pubblicitario o di piccoli lavori di videografica per poi arrivare a delle autoproduzioni che soddisfino le proprie mire sperimentali, come nel caso di Saul Saguatti. Credo che sia possibile oggi creare un film animato muto, o meglio, dal suono organizzato per un'ampia fascia di pubblico. Un film animato che ritragga i personaggi e le ambientazioni con musiche ed effetti come riesce a fare Andrea Martignoni fino a narrare le vicende con musiche "parlate" dal narratore come dimostra la musica di Patrizio Fariselli.