

Cortoon

PUPPETS & CO. L'ALTRA VIA DELL'ANIMAZIONE

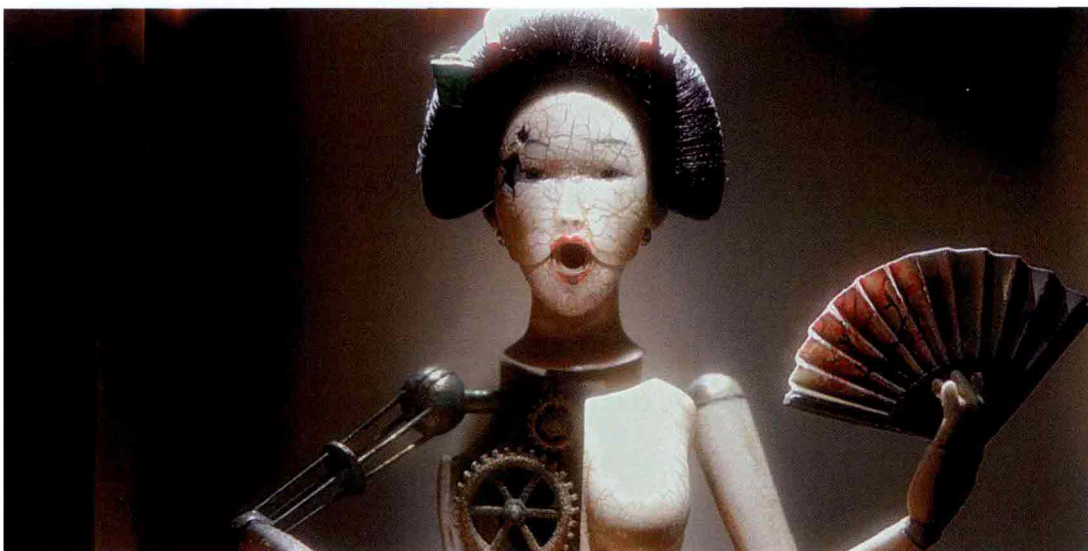
di Luca Antoccia



C'è qualcosa di viscerale nel muovere un pupazzo fotogramma dopo fotogramma... qualcosa di magico. Forse con i computer si possono ottenere risultati più fluidi, ma questo tipo di animazione offre una profondità e una componente emotiva che ben si adattano a questi personaggi e a questa storia». Tim Burton si riferiva a *La sposa cadavere* che bissava il successo di *Nightmare before Christmas* con cui aveva portato la "stop motion" (ovvero animazione di oggetti davanti all'obiettivo tramite ripetuti e minimi movimenti degli stessi) ai vertici degli incassi e dell'attenzione del pubblico, per cui chiunque oggi sa cos'è questa tecnica anche se non ne conosce significato, funzionamento e storia. Per colmare queste lacune, oggi che un film come *Anomalisa* (diretto da Duke Johnson e Charlie Kaufman, uscito in dvd a giugno) la riporta in auge, ci sono due bei libri editi da Logos: *Stop motion. La fabbrica delle meraviglie* (2014) di Stefano Bessoni e *Animazione stop motion* (2015) di Barry J.C. Purves, entrambi registi e animatori. Si caratterizzano il primo per un taglio teorico-pratico con una carrellata stimolante su film spesso recenti e quasi tutti visibili in rete. Il secondo per una sintetica storia del settore seguita da lezioni pratiche su come realizzare un corto (bastano

uno smartphone e una app per cominciare). Addetti ai lavori ma anche appassionati e genitori, contagiati dai figli, possono entrare nella magica bottega del realizzatore di "stop motion" con la convinzione, bene espressa da Purves che «la comprensione della tecnica non fa che aumentare il piacere della visione». Scoprire trucchi, accorgimenti e l'infinita pazienza che serve a mettere insieme decine di migliaia di scatti in cui in ognuno si muove di poco un pupazzo di plastilina, silicone, stoffa o sabbia, per un film di pochi minuti, è stupefacente. La "stop motion" si apprezza forse proprio per questa sua irriducibile materialità (tessuti scenari e luci sono quelli reali) in opposizione all'astrattezza digitale. Il realismo necessariamente approssimativo, vista la natura dei pupazzi, propizia poi una vena fantastica, temi inquietanti e mondi distopici che la più realistica CGI (Computer-generated imagery) fatica ad avvicinare. *Coraline* (2009, film diretto da Henry Selick) è l'esempio più puro della "stop motion". Senza dimenticare il divertimento di *Wallace & Gromit* (1989-2009, serie diretta da Nick Park, Steve Box e Merlin Crossingham). ▲

uno smartphone e una app per cominciare). Addetti ai lavori ma anche appassionati e genitori, contagiati dai figli, possono entrare nella magica bottega del realizzatore di "stop motion" con la convinzione, bene espressa da Purves che «la comprensione della tecnica non fa che aumentare il piacere della visione». Scoprire trucchi, accorgimenti e l'infinita pazienza che serve a mettere insieme decine di migliaia di scatti in cui in ognuno si muove di poco un pupazzo di plastilina, silicone, stoffa o sabbia, per un film di pochi minuti, è stupefacente. La "stop motion" si apprezza forse proprio per questa sua irriducibile materialità (tessuti scenari e luci sono quelli reali) in opposizione all'astrattezza digitale. Il realismo necessariamente approssimativo, vista la natura dei pupazzi, propizia poi una vena fantastica, temi inquietanti e mondi distopici che la più realistica CGI (Computer-generated imagery) fatica ad avvicinare. *Coraline* (2009, film diretto da Henry Selick) è l'esempio più puro della "stop motion". Senza dimenticare il divertimento di *Wallace & Gromit* (1989-2009, serie diretta da Nick Park, Steve Box e Merlin Crossingham). ▲



Due frame da *Anomalisa* (2015) di Duke Johnson e Charlie Kaufman.