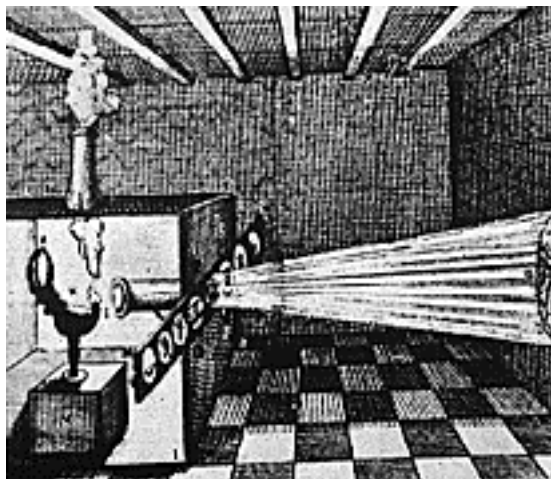


Considerazioni sul digitale

Luca Acquarelli

Pochi giorni fa al Future Film Festival di Bologna hanno proiettato il nuovo film di Tim Burton , *The Sleepy Hollow* (Paramount Pictures). E' una uscita emblematica all'interno delle nuove tendenze di cinema digitale. Un film che miscela attori in carne ed ossa che interagiscono con sfondi virtuali, cavalieri senza testa e boschi spiritati . Notizie dettagliate su *The Sleepy Hollow* si possono trovare nel sito Web www.sleepyhollowmovie.com.

Quello che voglio evidenziare di questo film è la presenza di alcune scene. La storia è ambientata nel 1799, in America, periodo in cui nascevano i primi rudimenti di creazione di immagini in movimento, semplici ingegni antenati del cinema e poi del cinema digitale. In più scene Ichabod Crane (Jhonny Deep) mostra la magia del Thaumatropio, un meccanismo composto da un disco, mosso da una corda, con due diverse immagini dipinte sulle due facciate, un uccello rosso e la gabbia . Ancora in un'altra scena un bambino gioca con un apparato somigliante ad una [lanterna magica](#).

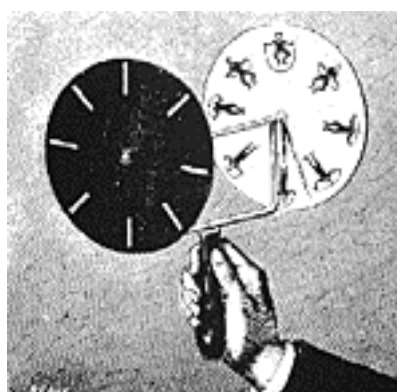


Nel film compare come costituito da una scatola contenente una sorgente luminosa che proietta sulla parete i disegni intagliati sulla scatola stessa (vedi [figura1](#)).



Insomma non a caso in questo film di esasperata digitalizzazione delle immagini si rievocano i primi strumenti che furono in grado di animare più immagini contemporaneamente.

Il secolo diciannovesimo fu un intero periodo di ossessione per il movimento e di sforzi diretti alla creazione di uno strumento sempre più concreto che potesse proiettare cicli di più immagini ([Fenakistoscopio](#), Zootropio, Mutoscopio, fino al Kinetoscopio di Edison).



Il ventesimo secolo, dai Lumière in poi, vide imporsi il cinema come tecnologia affermata e si dimenticò ciò che aveva preceduto questo sviluppo (la costruzione manuale delle

immagini, le sequenze circolari, la natura discreta del movimento e dello spazio). L'animazione del ventesimo secolo divenne un deposito in cui accumulare le tecniche del diciannovesimo secolo, spazzate via dal cinema. Oggi con il passaggio ai mezzi digitali, tecniche di animazione dimenticate riacquistano un ruolo importante.

Con la digitalizzazione il reale, il fotografico passano in secondo piano. L'animazione tridimensionale, la realtà virtuale interessano una buona percentuale dell'ultimo cinema digitale.

Lev Manovich nel suo articolo presente in Web nel sito www.trax.it stila 5 principi del cinema digitale che in breve ripresento:

- Piuttosto che filmare la realtà, oggi è possibile creare delle sequenze cinematografiche con l'ausilio di un programma di animazione in tre dimensioni. Perciò la ripresa dal vivo perde il ruolo di materia prima della costruzione cinematografica.
- Una volta digitalizzata (o registrata direttamente in formato digitale), la realtà filmata si libera dal legame indicale che costituiva la relazione privilegiata del cinema tradizionale (il cinema è l'arte dell'indice, dice Peirce: il tentativo di trasformare le impronte in arte.)
- Se nel cinema tradizionale la ripresa dal vivo non veniva rimaneggiata, ora funziona come un materiale grezzo, destinato alla composizione, all'animazione e al morphing. Così mentre il realismo visivo resta delegato al processo cinematografico, il cinema ottiene la plasticità che fino a poco tempo fa era esclusiva della pittura e dell'animazione.
- In passato montaggio e effetti speciali erano attività ben separate. Adesso si tratta in ogni caso di elaborazioni di pixel; perciò riordinare una sequenza di immagini nel tempo, ricomporle in un solo spazio, modificare alcune parti di un 'immagine sono ormai operazioni molto simili.
- Dati i principi appena formulati, possiamo definire il cinema digitale con questa equazione: cinema digitale = ripresa dal vivo + pittura + elaborazione delle immagini + montaggio + animazione computerizzata a 2D + animazione computerizzata a 3D.

Perciò il cinema digitale è una forma particolare di animazione che utilizza la ripresa dal vivo come una fra le varie materie prime disponibili. E pertanto c'è un filo sottile che lega le primitive tecniche di animazione con queste nuove tecnologie. La costruzione manuale e l'animazione hanno dato vita al cinema e sono state relegate alla periferia – ma oggi, grazie agli effetti speciali, tornano ad essere le fondamenta dell'industria cinematografica. La

storia delle immagini in movimento torna sui propri passi con un movimento circolare. Il grafico e il fotografico, separati da quando il cinema e l'animazione avevano preso due sentieri diversi, si sono ricongiunti sullo schermo del computer.

Non è errato leggere la breve storia dell'immagine digitale in movimento come uno sviluppo teleologico che rimette in scena la nascita del cinema di cento anni fa. Anche alla luce di questo fatto: con l'aumentare della velocità dei computer, i programmatori di Cdrom sono passati dalla presentazione di diapositive alla sovrapposizione su sfondi statici di piccoli elementi in movimento, per approdare finalmente alle immagini mobili e grandi quanto lo schermo di un computer. Questa evoluzione ripete la progressione del diciannovesimo secolo: dalla sequenza di immagini statiche (lanterne magiche ecc.) al movimento dei personaggi su sfondi statici (ad esempio, nel Praxinoscopio di Reynaud), fino al movimento totale (il cinematografo dei Lumière). Inoltre, l'introduzione di Quick Time nel 1991 può essere paragonata all'invenzione del Kinetoscopio nel 1892: entrambi sono stati creati per presentare brevi sequenze circolari; entrambi utilizzano immagini di circa due pollici per tre, pensate più per una visione privata che per proiezioni collettive.

* * *

In questa nuova realtà come muta il ruolo dell'attore? Riporto un breve tratto dell'articolo di Oliviero Ponte di Pino dal titolo "L'attore nell'epoca della sua riproducibilità tecnica" pubblicato nel sito www.trax.it.

"La sensazione è che oggi, qualunque cosa sia un attore, la sua stessa essenza stia cambiando. L'attacco viene, come abbiamo visto, da due versanti: da un lato la realizzabilità di una Supermarionetta elettronica; dall'altro la trasformazione del rapporto con il pubblico, rapporto che le nuove tecnologie della comunicazione hanno profondamente mutato.

Già, ma che cosa è un attore? Né una SuperMarionetta né una LumpenMarionetta, è ovvio. Ma allora: che cosa è un attore, che un attore virtuale non potrà mai essere?

Per rispondere a queste domande, può essere utile ricorrere a una variante del test di Turing per l'intelligenza artificiale, reso celebre da Philip Dick e da Blade Runner. Per esempio, potremmo chiederci: guardando un filmato con un attore reale e un attore virtuale, che cosa differenzia queste due macchine per produrre segni e indurre emozioni? Quali caratteristiche possiede il primo che il secondo non potrà mai avere? Quali compiti può svolgere l'uno che

all'altro sono preclusi? Insomma, che cosa, nella presenza dell'attore, non può essere ridotto a effetto speciale?...

...Insomma, il bravo attore non è solo una Supermarionetta. Il suo apporto creativo risiede tanto nella sua malleabilità e versatilità, nel suo bagaglio tecnico e virtuosistico, quanto nella sua viscosità fisica, psicologica e culturale, nelle resistenze che oppone al testo e al lavoro del regista, nella sua irriducibilità a un progetto predeterminato, nelle energie profonde che questa resistenza fa riemergere.

Tutto questo è già stato detto e ripetuto, certamente, in varie forme. Per esempio da Brecht nel suo Breviario di estetica teatrale: "Mai, nemmeno per un attimo, l'attore si trasformi completamente nel suo personaggio: "Non rappresentava re Lear, era Lear" sarebbe un giudizio disastroso".

Ma resta interessante andare a cercare - in alcune esperienze in progress, nella storia professionale e nei percorsi teatrali di alcuni attori - alcuni di questi nuclei di energia, alcune linee di resistenza sulle quali è possibile fondare un rapporto creativo con il regista. Un alfabeto di base, una serie di possibili "gradi zero", sui quali costruire una possibile grammatica.

Il lavoro dell'attore vive costantemente del precario equilibrio tra l'attore come artista e l'attore come personaggio. L'attore elettronico, la Supermarionetta, è completamente sbilanciato sul secondo versante."....

Sono pienamente in accordo con di Pino. Chiamerei in causa un termine un po' ardito per spiegare il fenomeno: la deumanizzazione dell'attore. Una contraddizione che non può soggiacere al mestiere di attore che prima di essere personaggio e' uomo. Il digitale spero che sia sempre in funzione dell'attore e mai viceversa. Un discorso che e' centrale non da pochi anni. Per esempio nelle riprese d'azione, ormai da tempo le immagini vengono ritoccate e la cosa viene in parte nascosta al grande pubblico. Non vedo interessante la creazione di un superAttore che raccoglie le migliore qualità degli attori, ad esempio più famosi di Hollywood, perché la perfezione come sappiamo manca di stile.

* * *

Adesso la via digitale sta aprendosi a due vie. L'una è quella che continua la strada del fotoritocco: il computer utilizzato come correttore o per la creazione di scenari virtuali

altrimenti troppo costosi (questa è la scelta di Salvatores in *Nirvana*). L'altra si colloca nella ricerca esasperata dell'effetto speciale (l'ultimo episodio della trilogia di *Guerre Stellari* diretto da Lucas).

Ma la vera sfida dell'informatica è sul piano della distribuzione. Per essere proiettato sul grande schermo, qualsiasi film, anche il più digitale fra i digitali ha bisogno di essere impresso sulla celluloide (cioè un supporto analogico). Una vera sconfitta per i maghi della computer grafica, il miracolo del digitale si ferma insomma proprio all'ultimo anello della catena.

In sperimentazione ci sono due nuovi metodi: primo, la sostituzione della pellicola con un piccolo display al quarzo; secondo, la dimensione di un nuovo chip, Digita Light Processor che costituisce la base dei proiettori digitali.

Se si arriverà ai cosiddetti cinema digitali si otterrà un risparmio incalcolabile: anziché trasportare le pizze di pellicola in giro per il mondo, per fornire i cinema basterà inviargli via satellite il file contenente il film.

Il mutamento tecnologico porterà quindi in tutti i sensi un mutamento della produzione e alla lunga anche degli standard. Il mio entusiasmo per questo progresso e per le splendide proiezioni che mi sono goduto questi giorni a Bologna e' venato da una punta di diffidenza. E a ragione concludo con un tratto dell'intervista a Giovanni Bogati su Peter Greenway pubblicata per intero nel sito www.mediamente.rai.it , che può essere illuminante:

“La tecnologia ha sempre creato l'estetica fino dal pre-cinema, quando le lanterne magiche permettevano queste riproduzioni di immagini sulla parete di casa; nascevano le famiglie attorno alle lanterne magiche. La tecnologia permetteva la riproduzione fotografica e chimica del mondo, nascevano i primi documenti dell'esistenza del mondo. Quindi, è attraverso la tecnologia che è stato possibile far nascere il cinema, ed è stato possibile conservare e depositare una memoria di ciò che siamo nell'attimo e mummificare il presente. E' stato possibile sempre con le nuove tecnologie portare avanti dei nuovi discorsi cinematografici: dai primi tentativi di colorazione delle copie all'avvento del sonoro, all'avvento del cinema scope, formati sempre più larghi; poi, l'entusiasmo per il colore, per il technicolor: è sempre l'impulso tecnologico a dare vita ad un discorso stilistico. Tuttavia Greenaway non pensa che la tecnologia crei l'artista; l'artista esiste comunque, esiste come esisteva il pittore, con una eredità di 2000 anni. In seguito, questo pittore del terzo millennio diventa, quasi per evoluzione naturale, cineasta. Adesso che la pittura, in qualche modo,

rischia di esaurire il suo compito, Greenaway si è confrontato con i percorsi di frontiera della pittura degli anni '60, come, per esempio, la Land Art o altri movimenti, o come l'uso del collage di un certo Pop degli anni '60. Egli ha quasi toccato i confini della pittura, e dopo questo momento si è rivolto al cinema come nuova forma di pittura contemporanea; l'artista, però, preesiste alle tecnologie che adopera; esse gli permettono di affrontare un percorso artistico diverso; ma una cosa è chiara in Greenaway: qualsiasi mezzo è utile al fine di portare avanti le sue idee. Quindi egli nasce come pittore, cresce come scrittore non pubblicato da nessuno, e poi, nella maturità, diventa regista, un regista di film in cui confluiscono tutte le opere precedenti, tutti gli sforzi del Greenaway pittore e del Greenaway romanziere e narratore.”

Didascalie:

- la *lanterna magica* utilizzava una lampada come fonte di luce e una lente per mettere a fuoco l'immagine nella parete. Le immagini proiettate erano disegnate e colorate a mano su vetri. Fu sempre usata come curiosità o gioco di intrattenimento.

- il *Fenakitoscopio* era composto di due dischi che giravano su uno stesso piano, in uno di essi c'erano delle fessure che permettevano vedere il secondo, dove si vedevano figure stampate. Girando i dischi e guardando attraverso la fessura, le figure sembravano muoversi. Questo è la prima invenzione che permette di dare la illusione del movimento; fu molto popolare e dette origine ad un gran numero di apparati.