

DI LEGNO E DI CARNE, PINOCCHIO FRA CULTURA MATERIALE E PERFORMANCE

A CURA DI
LUCA MAZZEI E DONATELLA ORECCHIA

Lettera Pinocchio

Parole e Musica di

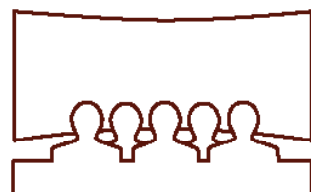
MARIO PANZERI

Ditta R. Maurri, - Firenze



SCHERMI

STORIE E CULTURE DEL CINEMA
E DEI MEDIA IN ITALIA



ANNATA VII
NUMERO 13
2023



Schermi è pubblicata sotto Licenza CC BY-SA



PUER DIGITALIS.

IL CORPO TECNOLOGICO DI PIXNOCCHIO

Martina Vita (Università degli Studi Roma Tre)

PUER DIGITALIS. PIXNOCCHIO'S DIGITAL BODY

"Pixnocchio" has known as the first computer and digital animation in Italy. Created by Guido Vanzetti and Giuseppe Laganà, this short film shows Pinocchio as a digital body in evolution, formed by geometric volumes and colors. Digital animation allows to create a peculiar style combining traditional technique and computer technology: in this way "Pixnocchio" is nothing more than a hybrid animated film, that fits into the Italian videoartistic context of early '80. The digital body of "Pixnocchio" seems like the new artistic representation of the contemporary Italianity.

KEYWORDS

Animation; Digital; Computer; Art; Hybridization

DOI

10.54103/2532-2486/21315

Su uno sfondo nero frammenti di dati numerici si originano a partire da un punto – valore minimo della materia – da cui emergono linee convergenti, che si trasformano progressivamente in forme geometriche e delineano i contorni di una figura decisamente riconoscibile nell'immaginario collettivo, specialmente italiano: il naso che si allunga e si accorcia, seppur stilizzato, non lascia dubbi su chi possa essere il protagonista della prima animazione italiana realizzata tramite calcolatore elettronico.

Pixnocchio (1982, 3'58"; fig. 1) è considerato uno dei primi esperimenti di animazione digitale in Italia¹, realizzato dall'artista, fotografo e programmatore Guido Vanzetti e dall'animatore e regista Giuseppe Maurizio Laganà (conosciuto perché "maturato" nel gruppo artistico della Gamma Film dei fratelli Gavioli e in quello di Bruno Bozzetto), e presentato per la prima volta in occasione della mostra *Pinocchio nel paese degli artisti* nel 1982. Organizzata in occasione della ricorrenza del centenario delle prime pubblicazioni de *Le avventure di Pinocchio* di Carlo Collodi², l'esposizione è stata promossa dall'Assemblea Teatro Torino

¹ Cfr. Di Marino, 2014: 34.

² La prima edizione in volume pubblicata dall'editore Felice Paggi risale al 1883, ma la prima apparizione del racconto collodiano è da ricercarsi nella pubblicazione a puntate sul "Giornale per i bambini" a partire dal 7 luglio 1881, con il titolo *Storia di un burattino*.

Fig. 1 - Guido Vanzetti,
"Pixnocchio".



nelle città di Alessandria, Prato, Torino, Venezia ed è stata curata dal giornalista e critico Mario Serenellini. È proprio quest'ultimo, nell'introduzione al catalogo della mostra, a descriverne la peculiare struttura progressista affermando che «*Pinocchio nel paese degli artisti* ficca il naso allegramente dentro il libro del centenario, per rinverdire tutti gli arbitri che il personaggio consente, o esige. Rifiuta prima di tutto l'imbalsamazione, ma anche la retrospettiva, il *flash back* filologico, per lanciarsi a corpo morto nell'avventura, nel rischio, nel nuovo»³.

Non pare un caso, dunque, che proprio di una tale impronta innovativa si carichi la prima rappresentazione digitale del corpo del burattino, da sempre connotato nella sua tradizionale e mitizzata natura lignea. Il dato numerico si sostituisce alla struttura classica della rappresentazione tradizionale, traducendosi in una favola artistica a cui Guido Vanzetti e Giuseppe Laganà sostituiscono il nuovo mito del calcolatore.

Considerare *Pixnocchio* come primo cortometraggio italiano animato completamente in computer grafica potrebbe, però, risultare riduttivo: bisogna difatti rilevare come il film sia stato realizzato ibridando tecnica tradizionale e animazione al computer, trasponendo i dati del disegno a mano attraverso il software elaborato dallo stesso Vanzetti e dotando di movimento i singoli *frames* realizzati su carta millimetrata da Laganà⁴.

Il corpo di *Pixnocchio* sembra essere, in una tale accezione, un emblema di sintesi sperimentale all'interno del panorama delle vive ricerche video-artistiche e di *computer art* che hanno interessato specialmente gli anni

³ Serenellini, 1982: 17.

⁴ Cfr. Lagonigro, 2020: 139.

Ottanta in Italia, ma è necessario anche definirne le traiettorie più specificamente tecniche e tecnologiche che avrebbero approntato una definizione innovativa all'interno dell'evoluzione dell'animazione digitale italiana. Un progresso che ha avuto origine proprio dal corpo del burattino collodiano come *locus* antropologico e antropomorfo di ibridazione di forze contingenti e convergenti.

I. L'ARTISTA, IL TECNICO E L'ANIMATORE

Fin dalla giovinezza Guido Vanzetti sviluppò l'interesse per il sapere tecnico-scientifico, coniugandolo con l'ambito artistico ed estetico. Dagli studi scientifici presso l'RCA Institute di New York prima e La Sapienza di Roma poi, passò alla sperimentazione fotografica attraverso una definizione autoriale imperniata sempre sull'implementazione di cifre estetiche e tecniche date dall'uso consapevole della tecnologia mediale.

La consapevolezza maturata tra gli anni Sessanta e Settanta si coniuga con la scoperta delle possibilità rappresentate dal calcolatore elettronico, impiegato all'interno dell'industria cinematografica principalmente oltreoceano e descritta dallo stesso Vanzetti non solo come un nuovo strumento all'interno della produzione filmica, ma soprattutto come una possibile prospettiva per la realizzazione di ogni tipo di immagine⁵.

Avanzando l'ardita – per l'epoca – idea che il computer potesse far rivivere i corpi ormai defunti e conferirgli una nuova vita numerica⁶, Vanzetti studiò approfonditamente le tecniche di animazione tradizionale constatando che non esisteva una macchina – perlomeno in Italia – in grado di combinare una serie di disegni e creare una sequenza di movimento animato⁷.

L'esperienza artistica di Vanzetti si inseriva prepotentemente all'interno del panorama sperimentale italiano della *computer art* dei tardi anni Settanta, settore in quel periodo ancora frammentato e relegato all'ambito museale, convegnistico e festivaliero a differenza di altre realtà europee⁸, ma che ospitava la vivacità di artisti-programmatori in grado di coniugare le innovazioni di stampo tecnico-scientifico con una peculiare visionarietà estetica e performativa⁹. Approntando un software che potesse espandere le capacità di calcolo e di produzione grafica delle immagini del sistema Cromemco acquistato in occasione di un viaggio negli Stati Uniti durante la conferenza annuale del SIGGRAPH nel 1981¹⁰, Vanzetti iniziò a definire le traiettorie di sperimentazione dell'animazione dell'immagine numerica.

⁵ Cfr. Vanzetti, 1982: 122.

⁶ Cfr. Paladini, 1982: 82.

⁷ Cfr. Paladini, 1982: 82.

⁸ Cfr. Lagonigro, 2020: 137 ss.

⁹ In una tale prospettiva, nel nostro Paese è in particolare la realtà che si crea intorno al Festival dell'Arte Elettronica, promosso dall'Università di Camerino, a determinare una spinta artistica e tecno-estetica verso la ricerca di artisti e programmatori interessati a coniugare entrambe le pratiche.

¹⁰ Cfr. Freiberger; Shea, 1982: 18 ss.

Pixnocchio nacque sulla scia delle ricerche di Vanzetti sull'immagine elettronica¹¹ e sulla scrittura di software in grado di trasporre al computer le differenti fasi dell'animazione. L'incontro con l'animatore Giuseppe Laganà sancì una nuova definizione dell'animazione italiana, rappresentando il connubio tra tradizione e innovazione, disegno animato e digitale: *Pixnocchio* sarebbe stato riconosciuto come il primo esempio di sperimentazione di animazione in computer grafica in Italia¹².

Il corto si sviluppa a partire dalla ripresa di un'inquadratura nera, lo schermo del calcolatore su cui si installa l'animazione. Questa, è importante notare, si configura come ibridazione di tecniche differenti: i *frames* sono realizzati a mano su carta millimetrata (circa 3000 disegni per 4 minuti di animazione), per poi essere elaborati digitalmente dal calcolatore Cromemco CS-3 attraverso il sistema videografico Compix¹³, approntato dallo stesso Vanzetti per la realizzazione di quella da lui definita "immagine numerica", «naturale successore di OGNI tipo di immagine attualmente utilizzata dall'uomo»¹⁴.

Il punto rappresenta l'incipit della stessa animazione, da cui si origina la struttura non solo del corpo di *Pixnocchio*, ma dell'intero ordine filmico, unità minima primigenia della materia. Da qui nascono linee che si intersecano e combinano tra loro per costituire le forme geometriche che vanno a definire il corpo bidimensionale di *Pixnocchio*. Il burattino digitale nasce dall'organizzazione graduale di forme data dalla scomposizione delle linee e dal movimento di queste verso la delineazione di una rappresentazione antropomorfa: proprio a partire dalla sua definizione tecnica di scomposizione e ricomposizione sistematica e progressiva di elementi, il principio del movimento nell'animazione è da considerarsi generatore di forme e processi complessi¹⁵. Il film di Vanzetti e Laganà sembra condensare nella sua natura ibrida l'ontologia di una tale connotazione e commistione tecnica, proprio attraverso la sua peculiare realizzazione, su cui è importante insistere per comprenderne non solo la portata innovativa all'interno del panorama artistico italiano e internazionale, ma anche per correlarla alla particolare definizione del corpo ibrido di Pinocchio – burattino di legno e bambino vero – e alla scelta di porlo al centro della prima animazione computerizzata italiana.

«La sintetizzazione visiva al calcolatore è in realtà la traduzione, su uno schermo, di idee, il cui progetto viene immesso nella macchina con varie tecniche»¹⁶: si parte da uno storyboard definito da Giuseppe Laganà seguendo lo schema adottato nella definizione strutturale delle prime fasi dei film a disegni anima-

¹¹ Oltre alla sperimentazione fotografica, a partire dagli anni Settanta Guido Vanzetti si dedicò alla realizzazione di opere audiovisive e installazioni: film didattici per le scuole con cui illustrare il funzionamento dei nuovi dispositivi medialti (*Uno oppure Zero*, 1980, con Rodolfo Roberti; *La storia del telefono*, 1981, con Ferro Piludu), animazioni delle vignette satiriche di Giorgio Forattini su "La Repubblica", installazioni di multivisione schermica per la Rank Xerox presso il Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia di Milano.

¹² Cfr. Gallo, 2021: 82.

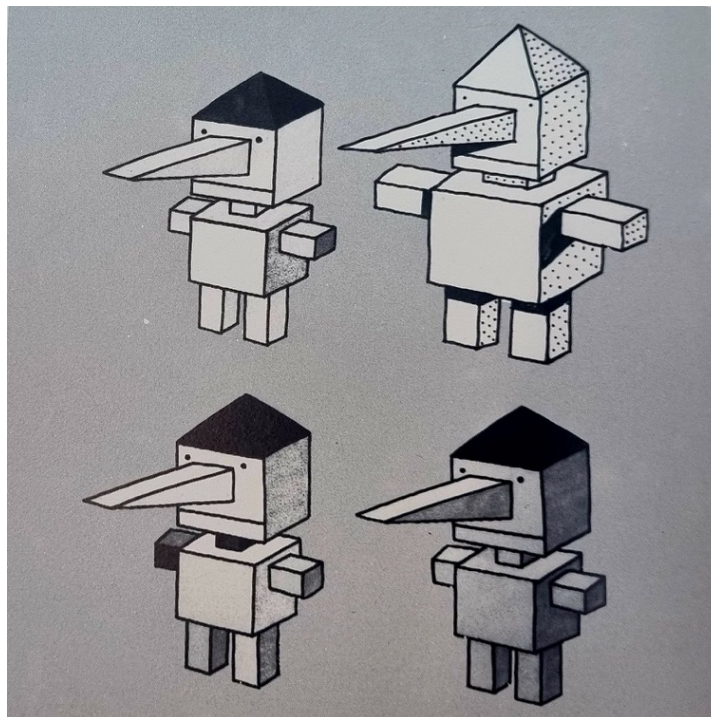
¹³ Cfr. Vanzetti, 1984a: 37.

¹⁴ Vanzetti, 1982: 122.

¹⁵ Sebbene a oggi sia complesso circoscrivere una definizione unitaria di cosa possa intendersi con il termine "animazione", per cui sembra possibile validare la proposta di Giannalberto Bendazzi secondo cui «Animazione è tutto ciò che gli uomini, in diversi periodi storici, hanno chiamato animazione» (Bendazzi, 2020: 8).

¹⁶ Vanzetti, 1984b.

Fig. 2 - Giuseppe Maria Laganà, Prove grafiche di "Pixnocchio", tratto dal catalogo della mostra "Pixnocchio nel Paese degli artisti".



ti (fig. 2), con indicazioni sommarie su come organizzare le differenti sequenze. Già in questa fase preliminare è possibile determinare la dinamicità evolutiva del corpo digitale di Pinocchio che, stando alle indicazioni dell'animatore, «diventa tridimensionale e sempre più colorato» e «comincia a muoversi in maniera sempre più complessa»¹⁷. La definizione di queste tappe evolutive animate si attua attraverso la trasposizione dei singoli fotogrammi che costituiscono l'animazione su supporto cartaceo millimetrato, in modo da individuare precisamente i punti dei vertici delle forme geometriche che costituiscono il corpo di *Pixnocchio* (sia solidi che bidimensionali) e le loro coordinate¹⁸, che vengono poi riportate precisamente all'interno del software messo a punto da Vanzetti e commercializzato dalla Compix e dallo Studio Schema¹⁹, fondato dallo stesso per la sperimentazione di differenti linguaggi per la realizzazione di immagini numeriche.

La definizione così presentata di primo esempio di animazione computerizzata in Italia potrebbe, a questo punto, sembrare fallace o mancare di una precisa caratterizzazione primariamente e peculiarmente digitale: come si è già affermato, però, sembra importante delineare la natura ibrida del corpo di *Pixnocchio* (caratteristica che, in realtà, contraddistingue moltissime forme embrionali di animazione digitale²⁰), tanto che la definizione di «film animato al computer»²¹ proposta da Paola Lagonigro sembra necessariamente più efficace. Ed è proprio su tale aspetto che lo stesso Vanzetti insiste quando afferma che «si può automatizzare la parte del lavoro più gravosa, ma non *tutto* il lavoro. E, soprattutto, non basta "mostrare" al calcolatore due disegni e poi "premere il pulsante" per

¹⁷ Trascrizione delle indicazioni su storyboard di Laganà.

¹⁸ Cfr. Ferzetti, 1983: 56 ss.

¹⁹ Cfr. Vanzetti, 1984a: 37.

²⁰ Cfr. Uva, 2017: 36 ss.

²¹ Lagonigro, 2019: 66.

vederli animati improvvisamente»²². Gran parte dell'animazione, dunque, nasce attraverso la tecnica tradizionale, disegnando *frame by frame* e successivamente sintetizzando le immagini nel software attraverso le coordinate definite sul prospetto millimetrato cartaceo. Ma dal momento che il supporto informatico utilizzato non permetteva ancora la memorizzazione dei cosiddetti *key frames* (fotogrammi chiave) e l'elaborazione automatica da parte del software di quelli intermedi, che consentono, di fatto, la schematizzazione e lo sviluppo del movimento, e nemmeno un riversamento su nastro magnetico – prerogativa dei potenti sistemi utilizzati nei centri di ricerca e di produzione specializzati²³ –, ogni *frame* è fotografato e animato a passo uno²⁴. Tale procedimento esemplifica una forte corrispondenza tra manualità e automatismo, derivante sia da una mancanza tecnologica di strumenti adeguatamente idonei alla fattibilità tecnica di animazione esclusivamente imperniata sul calcolatore, oltre che da una definita idea di prassi artistica che caratterizzava Vanzetti e Laganà primariamente, ma in generale tutto il panorama della *computer art* degli anni Ottanta in Italia, come si avrà modo di accennare in seguito.

Tornando al corpo di *Pixnocchio* e alle sue trasformazioni biomorfiche e geometriche, la progressiva metamorfosi che intercorre tra le forme che compongono la figura si delinea attraverso riduzioni e ingrandimenti delle direttrici e dei vertici geometrici e si esplicita nel mezzo del cortometraggio con l'installazione sul corpo del burattino digitale dei simboli corporei sensoriali (mani, piedi, orecchie), per poi scomparire. Permane solamente l'iconico naso che, da rappresentazione bidimensionale prospettica laterale, si trasforma in una proiezione frontale dando formalmente avvio al movimento della figura, alla sua proiezione ortogonale e alla manipolazione tridimensionale del corpo di *Pixnocchio*, che acquisisce finalmente la sua definizione materica imperniata sulla rappresentazione digitale della figura umana, prerogativa delle sperimentazioni in computer grafica indirizzate verso lo studio in campo prospettico e antropomorfo²⁵. È proprio tale concezione evolucionista a determinare il contenuto vettoriale del cortometraggio di Vanzetti e Laganà, eliminando ogni possibile riferimento alla storia collodiana, se non proprio lo spunto di transizione materica e caratteriale di Pinocchio: una volta definita la sua natura tridimensionale, il burattino digitale inizia dapprima a colorarsi (definendo anche la sovraesposizione del dispositivo e la manifestazione estetica delle potenzialità dello stesso), per poi scomporsi in tanti piccoli "Pixnocchi", accomunati dalla loro natura digitale e volumetrica. Le figure, moltiplicatesi, iniziano a ruotare intorno al proprio asse determinando, attraverso la duplicazione, la frammentazione visuale e corporea che si cristallizza nell'ultima inquadratura computerizzata, in cui i piccoli

²² Vanzetti, 1984a: 36.

²³ Cfr. Lagonigro, 2018-19: 66.

²⁴ Nel 1984 Guido Vanzetti spiegherà come, al contrario, il software da lui sviluppato è composto da cinque programmi complementari (il primo per la realizzazione dei "disegni chiave", il secondo per la generazione dei "disegni intermedi", il terzo per gli sfondi, il quarto per la combinazione di fondali e personaggi e l'ultimo per produrre la ripresa su pellicola o nastro) sia in grado di memorizzare i *key frames* su supporto magnetico in modo da archivarli per produrre, seguendo le indicazioni dell'animatore, le cosiddette *intercalazioni*. (Cfr. Vanzetti 1984a: 36 ss).

²⁵ Per una tale definizione, esempio emblematico è il cortometraggio sperimentale *Computer Animated Hand* (1972) di Edwin Catmull e Fred Parke.

“Pixnocchi” si comportano come *glitch* manifestanti la sovraesposizione del sistema di scrittura per immagini, e la sua possibile fallibilità. Con un repentino stacco di montaggio si manifesta l’artefatto e si scopre l’artificio linguistico che si nasconde dietro la rappresentazione del cortometraggio *Pixnocchio*: la macchina da presa (questa volta reale) inquadra lo schermo del computer e, con un carrello all’indietro, mostra i due tecnici (Guido Vanzetti e Giuseppe Laganà) all’opera nel realizzare l’animazione fotografando fotogramma per fotogramma la rappresentazione digitale di *Pixnocchio*. Si va a creare una dissoluzione meta-testuale che trasforma l’immagine numerica e il *pixel* nelle figure umane che mettono in atto la manipolazione artistica e filmica, anche loro accomunati da un lungo naso di carta. Quest’ultimo particolare identifica il supporto cartaceo come parte integrante dell’immagine digitale, e al contempo esplicita il meccanismo procedurale dell’animazione di *Pixnocchio*: per sintetizzare ogni singolo fotogramma dal supporto cartaceo il computer elabora in circa 5 minuti la trasposizione vettoriale precedentemente realizzata a mano, per poi emettere un segnale che aziona la macchina da presa 16 mm deputata a fotografare ogni *frame*²⁶. Si può dunque affermare senza equivoci che *Pixnocchio* è animato a passo uno su pellicola, con un totale di 2520 fotogrammi per circa tre minuti e mezzo di cortometraggio, realizzato in circa 250 ore tra elaborazione dei disegni al computer e sovrimpressioni su pellicola.

Un’ibridazione concettuale di forme e linguaggi filmici che pone al centro il corpo di Pinocchio come oggetto sperimentale all’interno del panorama della *computer art* e dell’animazione digitale italiana.

II. C’ERA UNA VOLTA UN PIXEL...

Parlando della nuova edizione del *Pixnocchio* di Collodi edito nel 1981 da Giunti, Valentino Baldacci commenta le illustrazioni di Attilio Cassinelli – il quale utilizza un tratto volutamente geometrico e imperniato su forme e volumi che si discostavano dai classici canoni estetici del burattino – affermando che «i bambini lo amano moltissimo; istintivamente riconoscono le sue immagini: semplicissime, geometriche, prive di qualsiasi aggiunta rispetto ai tratti essenziali che servono a definire un tipo, un carattere»²⁷.

Negli anni Ottanta, caratterizzati dalle nuove vicende visuali trainate dal panorama della videoarte e del postmodernismo, si assiste a una risemantizzazione delle peculiarità estetiche e concettuali di Pinocchio e della sua definizione corporea incentrata sull’iconografia italiana del burattino scarno e slanciato definita a partire da Ugo Fleres nell’edizione del “Giornale dei bambini” del 1881 e maturata definitivamente nel tratto di Attilio Mussino.

²⁶ Nel 2020 l’Istituto superiore di Fotografia di Roma e l’Associazione culturale spazio_duale hanno organizzato una mostra in onore di Guido Vanzetti, Il futuro è ieri (curata dalla moglie di Vanzetti, Ornella Folina, e da Riccardo Abbondanza, Anna Macaluso, Jacopo Tofani e allestita presso lo storico Pastificio Cerere a Roma). In questa occasione, oltre alle opere fotografiche e artistiche di Vanzetti, è stata riproposta la proiezione di *Pixnocchio*, corredata da cartelli e video esplicativi riguardo la sua realizzazione. Un’ulteriore presentazione dell’opera è avvenuta il 28 maggio 2022 presso il Palazzo delle Esposizioni di Roma nella rassegna “Computer Art” a cura di Paola Lagonigro, nell’ambito degli incontri collaterali della mostra Il video rende felici. Videoarte in Italia, curata da Valentina Valentini.

²⁷ Baldacci, 1981: 34.

La stessa mostra *Pinocchio nel paese degli artisti*, come già affermato, ha l'intento di mostrare una nuova ridefinizione del burattino come specchio universale dell'interiorità di ognuno sviluppando, a partire da differenti passi emblematici del libro di Collodi, una nuova conformazione che potesse mostrare l'attualità «o meglio, il potenziale inventivo»²⁸.

Una tale concezione di rinnovamento e di traslitterazione semantica pare giustificare la nuova veste del Pinocchio digitale, anche se è rilevante delinearne le congiunture estetiche in rapporto sia alla figura mitopoietica del burattino che alle sperimentazioni videoartistiche e di *computer art* che hanno interessato gli anni Ottanta in Italia.

Le sperimentazioni hanno caratterizzato i diversi ambiti della ricerca tecnica, linguistica ed estetica sul mezzo audiovisivo, concretizzandosi come esplorazione e attuazione di innovazioni molteplici che riguardano la ripresa, il montaggio, la colorazione e in generale la sintesi elettronica²⁹. La *computer art*, nello specifico, si pone come quella particolare declinazione artistica e performativa incentrata su un utilizzo consapevole delle potenzialità estetiche e concettuali delle innovazioni e delle nuove frontiere di sfruttamento performativo rappresentate dalla diffusione di nuovi computer in grado di sviluppare e sintetizzare agevolmente immagini numeriche sia analogiche (traduzione in dati numerici da supporto materiale) sia completamente digitali, cioè realizzate interamente attraverso software³⁰. Nella fattispecie, le molteplici specificità date dai nuovi sistemi operativi con interfaccia grafica e dalla diffusione dei personal computer si pongono come potenzialità ulteriori per la dimostrazione di quella che può definirsi «opera artistica in elettronica che dell'elettronica valorizza, e spesso radicalizza, peculiarità linguistiche, possibilità espressive, materialità, evanescenze»³¹. Ed è proprio da tale concettualizzazione riguardante la definizione videoartistica e della *digital art* che in Italia, specialmente verso la metà degli anni Ottanta, ci si interroga sulla figura dell'artista in rapporto ai media digitali ed elettronici. Il nuovo artista deve essere necessariamente esperto del linguaggio informatico oppure può "migrare" da una concezione artistica, per così dire, tradizionale a una imperniata sull'utilizzo quasi esclusivo delle nuove tecnologie? Soprattutto nell'ambito di svariate tavole rotonde durante l'edizione del 1984 del Festival di Camerino e delle conferenze nell'ambito del seminario *L'immagine elettronica: del suono, del colore ed altro* (Porretta Terme, 1982) si è cercato di comprendere come potesse coesistere una definizione di artista quale "tecnico-programmatore" e una figura artistica che potesse venir facilitata nel processo creativo attraverso la diffusione di strumenti informatici intuitivi anche per chi non avesse approfondite conoscenze e competenze informatiche³². Guido Vanzetti, proprio in occasione del ciclo seminariale di Porretta Terme³³, ha tentato di illustrare la possibilità di sfruttamento dell'immagine numerica come evoluzione ulteriore della sua natura duplicabile e come

²⁸ Serenellini, 1982: 17.

²⁹ Cfr. Gazzano, 2012: 390.

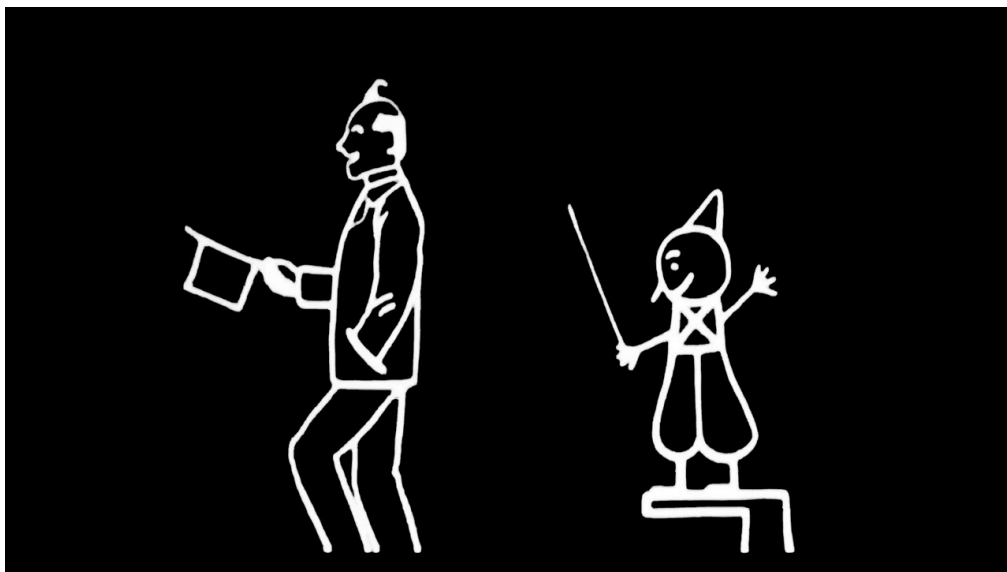
³⁰ Cfr. Bordini, 2018: 19.

³¹ Gazzano, 2012: 273.

³² Cfr. Lagonigro, 2018: 41.

³³ In tale occasione venne riproposta la proiezione del cortometraggio *Pixnocchio*, centrale nel dibattito delle nuove immagini numeriche e del loro sfruttamento all'interno del panorama dell'animazione digitale italiana.

Fig. 3 - Émile Cohl,
"Fantasmagorie".



possibilità di azione materica da parte di un operatore a partire dal suo elemento minimo costitutivo: il *pixel*³⁴. Immagine, dunque, come dato artistico ed estetico in cui la manipolazione performativa coincide con l'atto di creazione della materia, sintesi di linguaggio informatico e visuale in grado di fondersi e coniugarsi in una capacità rappresentazionale in cui l'essenziale sembra essere il dato numerico. Non più convergenza di tratti stilistici e colori, ma di creatività e tecnica: una nuova modalità di creazione iconografica che si manifesta non tanto come ammodernamento estetologico e di forme, quanto come evoluzione grammaticale di supporto e definizione artistica.

Lo stesso *Pixnocchio* si pone al vertice di una ricerca conseguente alle sperimentazioni tecnologiche attraverso la sua natura ibrida di bambino e burattino: il rapporto con il passato non è solo di tipo epico e mitopoietico, ma anche figurativo e rappresentazionale. Il riferimento più esplicito va alla similarità di costruzione del corto di Vanzetti e Laganà e di *Fantasmagorie* (1908, 1'33'') di Émile Cohl³⁵. Entrambi si strutturano a partire da uno sfondo nero (lo schermo del calcolatore e, nel secondo caso, una lavagna), manifestando la sovraesposizione del linguaggio animato e l'introduzione dell'intervento materico dell'animatore nella costruzione del movimento a passo uno; inoltre, similmente la rappresentazione consequenziale delle forme digitali di *Pixnocchio*, la stilizzazione delle figure e l'evoluzione corporea del piccolo pagliaccetto di Cohl (che però rassomiglia tantissimo al burattino collodiano) rappresentano l'avanzare della costruzione filmica (fig. 3). L'animazione del cortometraggio digitale di Vanzetti e Laganà sembra essere, dunque, imperniata sulla liminale concezione tra una costruzione tecnica e diegetica tradizionale e una nuova prospettiva formale e tecnologica che fa del calcolatore elettronico la matrice principale, ma non esclusiva di *Pixnocchio*. Le trasformazioni biomorfiche del corpo si incardinano in una composizione alchemica di mutamenti materiali ed estetici, configurandosi in una scomposizione strutturale in cui la matrice primigenia è

³⁴ Cfr. Vanzetti, 1982: 122.

³⁵ Non a caso, il cortometraggio di Cohl è considerato uno dei primi esempi di animazione a passo uno della storia.

rappresentata dal *pixel* come atomo, sistema generante dell'esperienza materica della realtà e valore minimo della tangibilità fattuale.

Se confrontato con un punto tracciato su un foglio di carta il *pixel* si pone come valore pieno dell'unità estetica: nonostante lo stesso *Pixnocchio* si origini proprio da un punto come struttura generativa del corpo digitale, questo assume una valenza ulteriore conformandosi come unità numerica, caratterizzando lo stesso corpo del Pinocchio digitale di una plusvalenza generativa imperniata sullo stesso dato numerico oltre che meramente additivo, caratterizzante cioè le forme e il tratto su carta come somma di più punti adiacenti.

Edmond Couchot afferma che «the digital image is no longer the recording of a trace left by a tool on a support (brush on canvas, light ray on photo-sensitive film, cathode ray scan) but the product of an automatic calculation performed by a computer: a numerical simulation»³⁶ ribadendo, con ciò, la netta contrapposizione tra tecnica tradizionale e digitale. In questo specifico caso, al contrario, è importante – come già fermamente ribadito – soffermarsi sulla convergenza tecnica dell'ibridazione di forme e linguaggi, una concezione sistematicamente indagata soprattutto nella sfera della *digital* e *computer art*. Il concetto stesso di ibridazione si configura come accezione speculare tra biologia e media digitali, ponendosi come termine metaforico e arbitrario che non garantisce al *bit* la valenza di elemento propriamente organico, ma sicuramente dimostra una forte analogia linguistica: «in both cases, digital and genetic, the almost infinite combination of data constitutes a complex and powerful language»³⁷.

L'animazione digitale appare così come scomposizione e assemblaggio di forme, determinando una malleabilità strutturale imperniata sul dato numerico e sulle possibilità performative rappresentate dall'operatività congiunta di artista e calcolatore elettronico. Il corpo è quindi la matrice su cui operare il cambiamento e il processo evolutivo, mostrando la possibilità di sinergie tra bios e tecnologia, e in grado di definirne traiettorie iconografiche metanarrative e multiprospettiche: il regime referenziale che determina la realtà fattuale e la naturale definizione del mondo si scontra con l'artificiosità e la possibilità, da parte dell'artista, di dare vita a corpi-simulacri. Lo stesso concetto di antropomorfizzazione necessita di una discussione ulteriore nel momento in cui si parla di Pinocchio: il burattino di legno può essere considerato a tutti gli effetti un corpo biologicamente vivente? Nella sua trasposizione a dato digitale, questo si manifesta attraverso la dicotomia ribadita da Couchot, dunque tra genetico e informatico, proprio tramite la sua natura ibrida definita dall'intersecarsi di tecnica tradizionale (disegni su supporto cartaceo e animazione a passo uno) e digitale (utilizzo del calcolatore per la sintesi e l'effettiva realizzazione delle immagini attraverso il software). Come il Pinocchio di Collodi prende vita magicamente dal ceppo di legno attraverso l'intervento miracoloso della Fata Turchina, così *Pixnocchio* prende forma dal dato digitale e da quello analogico attraverso l'ibridazione di linguaggi differenti.

³⁶ Couchot, 2002: 20.

³⁷ Couchot, 2002: 21.

III. CORPI E SIMULACRI: LA RAPPRESENTAZIONE DIGITALE DI PINOCCHIO

La stessa definizione di Pinocchio – in tutte le sue forme estetiche – ha a che fare con una dimensione mitica che, inevitabilmente, lo pone in una posizione intermedia tra il reale e il non reale. L'immagine digitale, a sua volta, sembra porsi in una tale accezione identitaria, mostrandosi autonoma rispetto al referente esistenziale rappresentato dalla realtà fattuale, in quanto costituita attraverso il valore numerico, ponendosi piuttosto come una "meta-immagine" scardinata dal concetto baziniano di mimesi di un referente esistenziale³⁸. Ma, al contempo, il rapporto tra reale e non reale si manifesta attraverso una autoreferenzialità simulacrale, che pone l'immagine sintetica in una condizione di interdipendenza con la materia: se da una parte, infatti, con l'immagine digitale si è da sempre tentato di raggiungere un livello di fotorealismo che potesse avvicinarsi alla creazione di una dimensione quantomeno realistica (anche se non propriamente reale, ma nemmeno irreale³⁹), dall'altro lato è importante considerare come, soprattutto nel periodo qui analizzato, i dispositivi medial e gli strumenti utilizzati per la creazione delle immagini sintetiche si ponevano esplicitamente come evoluzione tecnologica di dispositivi di sintesi visuale e artistica già preesistenti (nella fattispecie, l'unione tra arte figurativa tradizionale e computer sono mediate sempre dall'intervento manuale dell'artista e dal supporto di dispositivi medial e come la macchina da presa o il nastro magnetico).

Il corpo di *Pixnocchio*, nel suo essere autoreferenziale nella struttura, sembra porsi in un rapporto mimetico con l'essenza stessa della sua natura ibrida di fantoccio ed essere biologico, definendosi in un continuo rimando ontologicamente ambivalente e, al contempo, caricandosi di una visione mitopoietica della sua stessa natura di artefatto digitale a cui viene donata vita grazie al calcolatore.

In tal senso il corto *Pixnocchio* si colloca nella rappresentazione collettiva della *digital e computer art* italiane come nuovo modo di concepire i media, come sintesi rappresentazionale orientata sul piano tecnologico e delle innovazioni nel panorama dell'arte e del linguaggio filmico.

Ma perché proprio Pinocchio?

A prescindere dal contesto per cui *Pixnocchio* è stato originariamente pensato (una mostra sulla figura del burattino e in occasione del centenario dall'uscita del racconto collodiano), potremmo definire una tale scelta indirizzata verso la sintesi di concezioni molteplici, sia di stampo tecnologico che estetico. La definizione di un corpo ibrido come quello di Pinocchio come prima rappresentazione visuale di animazione computerizzata italiana sembra, alla luce di tali constatazioni, caricarsi di una valenza identitaria strutturata proprio su un'ambivalenza fondativa che pare rinfrangersi sulla connotazione ambigua della tecnica utilizzata per il cortometraggio di Vanzetti e Laganà. L'animazione tradizionale e quella digitale, intersecandosi nel linguaggio e nella tecnica ibridi, sembrano precisare una prassi identitaria della nuova forma di opera audiovisiva, per cui «difficilmente è debitrice di una sola tecnologia e di una sola tradizione espressiva: sempre più spesso – in accordo, tra l'altro, con una delle radici forti del moderno – si tratta di un intreccio fra tecniche,

³⁸ Cfr. Maio; Uva, 2003: 38.

³⁹ Cfr. Maio; Uva, 2003: 39.

linguaggi, esperienze, relazioni con le apparecchiature e i media»⁴⁰. E anche il generarsi di nuove concezioni linguistiche e di nuove tipologie di immagini in movimento, attraverso sinergie di tipo tecno-estetico operate dagli artisti, pare indirizzarsi verso «una sempre più, poeticamente controllata, estensione “intermediale” (e non semplice coesistenza multimediale) di tecniche e linguaggi espressivi»⁴¹.

Da ciò è possibile sussumere come il corpo digitale di *Pixnocchio* si ponga al centro del periodo delle ricerche sulla videoarte e sulla *computer art* italiane proprio grazie alla sua duplice natura, non solo quindi come figura mitica e iconica dell’immaginario italiano, ma anche come struttura ontologicamente ibrida creata dall’unione tra tecnologie differenti, imperniate sia sull’utilizzo di tecniche tradizionali che digitali.

Il cortometraggio di Guido Vanzetti e Giuseppe Laganà sembra, in tal modo, scardinare la figura di Pinocchio dal libro collodiano e attualizzarla nel contesto postmoderno, risemantizzandone le configurazioni corporee e linguistiche per calarlo nella definizione pedagogico-educativa propria dell’autobiografia trasposta di un’infanzia italiana in costante mutamento, proprio come le forme del burattino digitale.

Pixnocchio (1982, 3’58”, col., son.)

Regia: Guido Vanzetti

Design: Giuseppe Laganà

Computer Graphics Animation: Guido Vanzetti

Sound Engineering: Roberto Vanzetti

Produzione: Giuseppe Laganà, Studio Schema

⁴⁰ Gazzano, 2012: 245.

⁴¹ Gazzano, 2012: 245.

Tavola
delle sigle

SIGGRAPH: Special Interest Group on GRAPHics and Interactive Techniques
RCA: Royal College of Art

Riferimenti
bibliografici

- Baldacci, Valentino. 1981.** *Un nuovo Pinocchio*, «I cento anni di Pinocchio. Estratti dell'almanacco italiano», vol. LXXXI, Giunti Marzocco, Firenze.
- Bendazzi, Giannalberto. 2020.** *Zibaldone animato*, Marsilio, Venezia.
- Bordini, Silvia. 2018.** *Il Festival di Camerino. Arte e nuove tecnologie*, in Silvia Bordini, Francesca Gallo (a cura di), *All'alba dell'arte digitale. Il Festival arte elettronica di Camerino*, Mimesis, Milano.
- Couchot, Edmond. 2002.** *Digital Hybridisation: A Technique, an Aesthetic*, «Convergence», vol. 8, n. 4.
- Di Marino, Bruno. 2014.** *Integrati e apocalittici. Appunti per una storia dell'animazione italiana prima del 2000*, in Bruno Di Marino, Giovanni Spagnoletti (a cura di), *Il mouse e la matita. L'animazione italiana contemporanea*, Marsilio, Venezia.
- Ferzetti, Fabio. 1983.** *Computer & fotografia*, «Fotografare», maggio.
- Freiberger, Paul; Shea, Tom. 1982.** *Artists Use Computer Graphics as New Palette and Canvas*, «InfoWorld», vol. 4, n. 43, novembre.
- Gallo, Francesca. 2021.** *Identità professionale e di genere*, in Lara Conte, Francesca Gallo (a cura di), *Artiste italiane e immagini in movimento*, Mimesis, Milano.
- Gazzano, Marco Maria. 2012.** *Kinema. Il cinema sulle tracce del cinema. Dal film alle arti elettroniche, andata e ritorno*, Exorma, Roma.
- Lagonigro, Paola. 2018.** *Il Festival Arte Elettronica di Camerino sulle pagine di "Video Magazine"*, in Silvia Bordini, Francesca Gallo (a cura di), *All'alba dell'arte digitale. Il Festival arte elettronica di Camerino*, Mimesis, Milano.
- Lagonigro, Paola. 2019.** *Dalla tela allo schermo. Sopravvivenze della pittura nell'arte elettronica italiana degli anni Ottanta*, Tesi di dottorato, a.a. 2018/2019, Università degli Studi di Roma "La Sapienza".
- Lagonigro, Paola. 2020.** *Computer art in Italia negli anni Ottanta. Tecnologia, matematica e immaginario scientifico*, «Venezia Arti», vol. 29, dicembre.
- Maio, Barbara; Uva, Christian. 2003.** *L'estetica dell'ibrido. Il cinema contemporaneo tra reale e digitale*, Bulzoni, Roma.
- Paladini, Cintia. 1982.** *All'anima del calcolatore*, «Radiocorriere», a. LIX, n. 18, 2-8 maggio.
- Serenellini, Mario (a cura di). 1982.** *Pinocchio nel Paese degli artisti*, Catalogo della mostra (Prato, Venezia, Torino, 1982), Mazzotta, Milano.

Uva, Christian. 2017. *Il sistema Pixar*, Il Mulino, Bologna.

Vanzetti, Guido. 1982. *L'immagine numerica*, in Lorenzo Vitalone (a cura di), *La nuova immagine del mondo*, Atti dei seminari (Porretta Terme, 1982), La Biennale, Bologna.

Vanzetti, Guido. 1984a. *Cartoni animati e calcolatore*, in Rinaldo Traini (a cura di), *Lucca 16. Salone Internazionale dei comics, del film d'animazione e dell'illustrazione*, Comic Art, Roma.

Vanzetti, Guido. 1984b. *Pixnocchio*, in Beatrice Premoli (a cura di), *Le fiabe volano*, Catalogo della mostra (Roma, 1984), Quasar, Roma.

