

3. COMICITA' E MULTIMEDIA

3.1. Scrittura teatrale e scrittura televisiva

Nei primi spettacoli televisivi di varietà, quali *Studio Uno*, in onda dal 1961 al 1965, le riprese, i tempi comici e le inquadrature ricreano un clima simile a quello teatrale. Gli *stacchi*, cioè i cambi di inquadrature, sono pochissimi e la telecamera segue il comico inquadrandolo come l'occhio dello spettatore farebbe a teatro. Anche se le inquadrature mostrano per la prima volta le attrezzature tecniche, i comici e ballerine si muovono in grandi spazi che ne valorizzano la gestualità. Gli attori comici hanno la possibilità di mostrare il proprio repertorio senza tagli drastici, conservando la durata di un monologo o di uno sketch pressoché identica a quella del teatro.

In seguito, i tempi via via si riducono e Giorgio Gambino, uno dei responsabili della redazione del *Costanzo Show*, coglie un aspetto fondamentale del problema:⁷⁴

*“[...] i cosiddetti comici nuovi, personaggi che la gavetta non la fanno e non l'hanno fatta perché hanno verificato il potere della televisione attraverso l'esperienza dei loro predecessori. Rinnegano cabaret e teatro e puntano il tutto e per tutto sul piccolo schermo. [...] Il problema sono i tempi: la televisione li dimezza. E se è vero che ti conferisce notorietà e successo, è altrettanto vero e provato che ti travolge e stritola con la stessa rapidità.”*⁷⁵

Un programma come il *Maurizio Costanzo Show* ha decretato il successo di tanti comici, a riprova dello strapotere televisivo. Tuttavia, ciò va a scapito della qualità, poiché il comico di turno è costretto ad esibirsi in pochi minuti, magari dopo storie strappalacrime, con interventi brevi e incisivi, improvvisando battute brillanti, senza mai prevaricare il presentatore, mostrando soprattutto qualità di animatore, di intrattenitore oltre che di comico.

Fondamentale nel linguaggio comico televisivo è il *tormentone*, che assume un valore molto forte perché ha un impatto immediato sull'immaginazione del pubblico televisivo, che permette che un breve testo, delle battute o un gesto si imprimano più facilmente nella mente degli spettatori. Dovendo ridurre i tempi ed ottenere un buon impatto mediatico, il personaggio da interpretare deve essere immediatamente riconoscibile, chiaramente collocabile all'interno di determinate categorie sociali e professionali, anche se in modo caricaturale, grazie a dei tratti caratteriali estremamente semplificati. Inflexioni dialettali e influssi gergali sono fortemente accentuati, sempre con lo scopo di caratterizzare chiaramente il personaggio affinché sia possibile ricordarlo ed imitarlo facilmente. Per ciò che riguarda il dialetto, il discorso viene mantenuto in italiano per ciò che riguarda la struttura sintattica, ma pronunciato con accento locale

⁷⁴ Cfr. Alessandra Faiella, *La drammaturgia dell'attore comico tra teatro e televisione (con esempi tratti dalla drammaturgia di Franca Valeri, Gigi Proietti, Antonio Albanese)*, Tesi di laurea, Università degli Studi di Bologna, Facoltà di Filosofia, Corso di laurea in Discipline delle arti, musica e spettacolo, anno accademico 1999/2000

⁷⁵ AA. VV., *Tele-visioni*, a cura di A. Marinelli e G.B. Fatelli, Meltemi, Roma, 2000

mantenendo alcune parole simbolo comprensibili anche da chi è estraneo a quella determinata cultura regionale.⁷⁶

“Il linguaggio, così infarcito di espressioni gergali, viene ritmato su precise scansioni ritmiche delle frasi, ognuna delle quali deve terminare con una battuta ad effetto; le battute crescono in progressione, l'ultima (la cosiddetta «chiusa») dovrà essere la più forte e «sostenuta» dal comico in modo particolare per dare l'idea che il pezzo si sia concluso. In questa rapida successione il ritmo è fondamentale: velocità e brevità sono tutto, non si lascia il tempo di godere una battuta perché si passa immediatamente alla prossima.”⁷⁷

3.2. La costruzione del personaggio comico nel varietà televisivo

Poiché è sempre più rara la figura del regista-autore, l'attore deve creare i personaggi ed elaborare i testi da solo. La costruzione di un personaggio è simile a quella dei personaggi teatrali, parte cioè dall'osservazione della realtà, ma la sensazione è che tutta l'elaborazione del testo e della caratterizzazione del personaggio derivino dall'esigenza dell'autore di creare un personaggio di successo.

Come già accennato in precedenza, il ritmo del testo del comico televisivo è sottolineato dal ritmo dei cambi di inquadratura e, rispetto alla televisione degli anni '50 e '60, il ritmo del montaggio si è fatto sempre più veloce: gli stacchi frenetici delle telecamere costringono il comico ad accelerare il ritmo delle battute, cancellando quelle pause e quegli attimi di sospensione che sono essenziali nella costruzione dell'effetto comico.

Un elemento della comicità televisiva è la ripetitività dei testi e dei personaggi. Il processo di affezione al personaggio da parte del pubblico televisivo viene rinforzato dalla ripetitività con cui il personaggio si ripresenta ad ogni puntata, che consente allo spettatore di imitarne i modi di dire più caratteristici, i tormentoni più tipici. Gli spettatori dimostrano di gradire tale ripetizione, perché la sensazione che il personaggio sia sempre diverso (perché le parole e il testo cambiano), ma sempre uguale (perché l'abbigliamento, gli atteggiamenti, la gestualità, gli accenti verbali sono sempre gli stessi), offre punti di riferimento stabili.

Un altro elemento presente nei programmi comici televisivi è l'inserimento delle risate preregistrate, che condiziona lo spettatore suggerendogli dove ridere e dove no. Il fatto di indicare al pubblico che bisogna ridere mostra l'insicurezza degli autori e dei comici rispetto alle loro creazioni. Le risate preregistrate inducono a ridere perché tutti lo fanno, non in seguito ad una riflessione ma per riflesso, per contagio.⁷⁸

Un elemento fondamentale distingue i comici delle generazioni precedenti dall'esperienza dei loro colleghi più giovani: Franca Valeri e Gigi Proietti hanno costruito il proprio successo in teatro (e alla radio per quando riguarda l'attrice milanese), per poi *esportare* la propria notorietà in televisione e naturalmente rafforzarla. molti comici di oggi invece, pur avendo studiato per il teatro, hanno ottenuto il loro successo in televisione e lo ha poi esportato sul palcoscenico. Inoltre, Proietti e la Valeri hanno *fatto televisione* in altri

⁷⁶ Cfr. Alessandra Faiella, *La drammaturgia dell'attore comico tra teatro e televisione (con esempi tratti dalla drammaturgia di Franca Valeri, Gigi Proietti, Antonio Albanese)*, Tesi di laurea, Università degli Studi di Bologna, Facoltà di Filosofia, Corso di laurea in Discipline delle arti, musica e spettacolo, anno accademico 1999/2000

⁷⁷ Ibidem

⁷⁸ Ibidem

tempi storici, quando, l'impatto dei media sullo spettatore era meno determinante e la concezione del tempo e dello spazio da dedicare alla comicità era molto diversa.

A teatro Antonio Albanese si è ripreso i suoi tempi, costruendo personaggi di più ampio respiro. Anche nella costruzione dei testi scritti appositamente per il palcoscenico si avverte una sorta di condizionamento dello stile televisivo. In alcuni personaggi di Albanese si percepisce una sorta di ansia, di spinta compulsiva a suscitare la risata a tutti i costi e la struttura del pezzo appare costruita in modo simile al modello televisivo: ritmo serrato, successione di battute, escalation di comicità fino alla *chiusa* finale sempre in crescendo. In altri momenti invece, il personaggio si permette di dilatare i suoi tempi, quando questo è reso necessario dal ritmo interno delle sue intenzioni.⁷⁹

3.3. Dalla Tv al Web: Natalino Balasso

Natalino Balasso, comico, cabarettista, autore di programmi televisivi, autore teatrale, scrittore, crea ora il suo sito, inaugurando il ruolo di vero e proprio Webmaster all'insegna della risata, confermandosi fra i personaggi più poliedrici del panorama comico italiano. Consacrato da *Zelig*, dimostra una preparazione e una cultura in grado di spaziare a 360 gradi.

Passare dalla televisione al Web è stata una scelta difficile ed un atto coraggioso nel seguire la propria passione. Balasso infatti ringrazia la televisione per la popolarità che gli ha regalato, ma ha voglia di sperimentare nuove forme di spettacolo e di comicità. E Internet è lo strumento che al momento gli permette la maggiore libertà di espressione della propria creatività e vena artistica. Per questo nasce il suo Sito <http://www.natalinobalasso.net> rivoluzionario nel panorama comico: tutto da ridere, da vedere e da *interagire*.

Si tratta di un'iniziativa nuova, per sperimentare percorsi artistici inediti ed il mondo della navigazione e di Internet, con nuovi linguaggi e potenti sistemi di archiviazione. Mentre con la televisione si è costretti ad aspettare gli sketch più belli e divertenti, on-line è possibile, in qualunque momento, reperire dall'archivio testi, immagini o giochi che piacciono maggiormente. L'obiettivo di fare comicità on-line non è quello di vedere la televisione replicata su Internet, mentre

“la vera rivoluzione comunicativa ci sarà, non quando la tv entrerà in rete, ma quando sarà Internet ad entrare in tv.”⁸⁰

Il Sito di Balasso ha quasi tutte le caratteristiche per essere un esempio multimediale nella comicità Web perchè, oltre ai testi e alle immagini, contiene una sezione video con i personaggi vecchi e nuovi, e in futuro una sezione dedicata ai comici emergenti. Si tratta di uno dei Siti Web della comicità più completi per i contenuti multimediali, quali i testi, le immagini, le animazioni, il video e l'audio.

Inoltre questo Sito può essere un esempio di interattività *media* nell'accesso di un utente in alcune sezioni come *Sala Giochi bulgara*, *Salabar*, *Carnazza*, perchè esse hanno alcune parti realizzate con *Macromedia Flash* e altre con un linguaggio di programmazione avanzato. I comandi di tali programmi consentono di creare giochi e altre operazioni interattive e sono ricchi di opzioni che un utente può utilizzare a suo piacere

⁷⁹ Ibidem

⁸⁰ Cfr. <http://news2000.libero.it/spettacoli/17179.jhtml> , *Ciao TV, mi tuffo nel Web*: intervista a Natalino Balasso

per giocare, creare una nuova immagine, scrivere una parola in una casella vuota e ricevere una risposta automatica, ecc.

Per esempio, in *Cyber babe*, uno dei giochi della sezione *Sala Giochi bulgara* interattivi, l'utente può creare la donna ideale, selezionando e combinando diversamente a suo piacere le immagini del viso, del busto e delle gambe di diverse donne famose presentate allo schermo. Infine tutte queste funzioni interattive rendono piacevole e divertente la navigazione del Sito da parte di un utente che vuole dedicare il tempo libero per divertirsi, giocare e ridere per le battute e le vignette del comico. Tra l'altro sono disponibili diverse funzioni e link che consentono per esempio di visualizzare le previsioni meteo, come avviene nello schermo interattivo della TV-PC.

3.4. Animazioni

In Italia il fumetto nasce nel 1908 con il primo numero del *Corriere dei Piccoli*, che contiene delle vignette che raccontano le storielle umoristiche. Il giornalino ha dovuto affrontare la concorrenza con la produzione comica dei fumetti americani; alcune scelte editoriali hanno tentato la differenziazione, come l'abolizione della nuvoletta e la sostituzione con didascalie non molto gradevoli.

Negli anni '30 l'Italia conobbe una massiccia importazione di fumetti dagli Stati Uniti, che permise al fumetto italiano di uscire da canoni espressivi dello stile tradizionale e creare così nuovi spazi. Le componenti dei due diversi movimenti fumettisti (l'iconografia tradizionale e quella nuova del fumetto) si uniscono in uno sfondo animato da figure tipiche del fumetto, però lasciando ancora alcune tracce del vecchio mondo degli illustratori per l'infanzia.⁸¹

In quest'ambito il maggior esponente dell'influenza nordamericana nel fumetto italiano è Sergio Bonelli, che spinge i fumettisti ad applicare quest'innovazione nel creare dei nuovi fumetti più simili a quelli americani. Bonelli ha creato una scuola di autori del fumetto, tra le poche in Italia ad avere una continuità negli anni e dunque ad aver ottenuto dei successi tra gli appassionati dei fumetti e la critica. In questo contesto nasce in Italia il cinema d'animazione, che deriva anche dalla produzione americana fumettistica e disneyana che produsse il primo cartone animato *Biancaneve* nel 1939. A questo genere appartengono Bruno Bozzetto e Walter Cavazzuti.⁸²

Per Bruno Bozzetto era stato faticoso e lungo disegnare a mano numerosi *storyboard*, con la sovrapposizione di fogli trasparenti su quelli di carta per la realizzazione di un cortometraggio o un lungometraggio; oggi tale metodica è stata sostituita da *Flash*, programma che consente la creazione al computer di vari livelli di sovrapposizione di personaggi e di ambienti in modo più veloce. Bozzetto dichiara in un'intervista che si prende cura dei particolari nei disegni ed inventa delle storie umoristiche per far divertire la gente e prendere in giro personaggi più o meno noti. Inserisce anche la musica e quando disegna i cartoni animati, gli sembra di giocare e non di lavorare.⁸³

“Il più famoso tra i suoi personaggi è la figura del «Signor Rossi», un uomo comune di mezz'età nel quale molti spettatori si riconoscono facilmente. Con lui ha realizzato molti cortometraggi e tre

⁸¹ Cfr. <http://www.cetacea.it/~icorg/modules.php?name=Sections&op=viewarticle&artid=68&page=2>

⁸² http://www.girodivite.it/antenati/xx3sec/cons_fum.htm

⁸³ Rif. *Bruno Bozzetto: cinquant'anni di cartoni animati*, Bruno Bozzetto, 2005 (DVD)

lungometraggi per la televisione e per il cinema. Nel 1965, dopo più di vent'anni di silenzio in questo settore, è stato il solo in Italia a realizzare e produrre un lungometraggio in animazione «West and Soda», seguito nel 1968 da «Vip mio fratello superuomo» e nel 1976 da «Allegro non troppo», la risposta italiana al famoso «Fantasia» di Walt Disney. Nel 1987 realizza anche un lungometraggio dal vero «Sotto il ristorante cinese», con Nancy Brilly, Amanda Sandrelli e Bernard Blier.»⁸⁴

Bozzetto realizza numerosi cortometraggi in animazione, venduti e proiettati in tutto il mondo e per i quali ha ricevuto moltissimi premi, tra i quali l'*Orso d'Oro* al Festival di Berlino nel 1990 con *Mister Tao* e la Nomination all'Oscar nel 1991 con *Cavallette*.⁸⁵

Oltre a sfruttare le peculiarità del Web come canale per veicolare il genere della comicità, Bozzetto ricorre anche ad una fase più avanzata delle nuove tecnologie, quella delle animazioni 2D e 3D (a due e tre dimensioni). Anche per questo fumettista c'è stata una transizione dai disegni a mano, come gli *storyboard* realizzati nel passato della sua carriera, alle animazioni 2D e 3D creati negli ultimi anni, dopo l'introduzione di programmi quali *Macromedia Flash* e *Maya*.

Il software *Macromedia Flash* consente di realizzare progetti ad alto contenuto sia grafico sia tecnologico, consentendo così anche l'intera realizzazione di un Sito Web, ed in particolare una *intro in flash*, ossia una piccola presentazione animata che precede l'apertura del Sito e la creazione di *screen-saver*, cioè animazioni *a loop* (a ciclo continuo) che fungono da salva-schermo.⁸⁶ Il software permette anche di creare una semplice animazione o un filmato *Flash* moderatamente interattivo. *Flash* ha una propria libreria di *Action Script*, un linguaggio di programmazione che permette ad un animatore di utilizzare dei comandi più complessi come le array, gli oggetti ed i componenti, per creare delle animazioni ben costruite con più livelli di sovrapposizione di varie componenti grafiche e per far compiere numerose azioni dei personaggi nell'interfaccia grafica.⁸⁷

Un altro programma, *Maya*, è tra i più potenti software per l'animazione, la creazione di giochi e la grafica 3D, con numerose finestre di comandi di programmazione, che permettono di modellare, animare ed aggiungere effetti dinamici ai progetti e svolgere operazioni di *rendering*, cioè di simulazione di vari processi fino al raggiungimento del risultato finale.

Bozzetto ha realizzato un cortometraggio *Looo* in 3D,⁸⁸

“in cui “si prende garbatamente in giro il mondo italiano del 3D e la sua sudditanza all'evolutive tecnologia americana.”⁸⁹

Bozzetto, tra i primi, si rende conto delle potenzialità espressive dell'animazione e del suo effetto su un largo pubblico:

“Lui è convinto assertore che l'animazione possa sintetizzare e rendere comprensibili anche al grosso pubblico concetti ritenuti fino a quel momento astrusi e difficili.”⁹⁰

⁸⁴ <http://www.bozzetto.com/comunicato.htm>

e Rif. *Bruno Bozzetto: cinquant'anni di cartoni animati*, Bruno Bozzetto, 2005 (DVD)

⁸⁵ <http://www.bozzetto.com/comunicato.htm>

⁸⁶ Cfr. <http://www.lorenzagrafica.it/portfolio/animazioni.html>

⁸⁷ Cfr. http://www.informatica.mcgraw-hill.it/catLibro.asp?item_id=1427

⁸⁸ Cfr. <http://www.bozzetto.com/comunicato.htm> e Rif. <http://www.looo.biz>

⁸⁹ <http://www.bozzetto.com/comunicato.htm>

Bozzetto ha utilizzato Maya per creare *Looo*, mentre ha creato numerose altre animazioni in Flash: *Europa&Italia*, *Tony&Maria-tutti* nel 1999, *To bit or not to bit*, *I Così* nel 2000, *Yes&No*, *Storia del mondo per chi ha fretta* nel 2001, *La bicicletta in Europa e in Italia*, *Adam*, *Sport o Spork*, *10 spot natalizi*, *LA7* nel 2002, *Olympics* e *Life* nel 2003, *Neuro* e *Femminile&Maschile* nel 2004, *La Libertà* nel 2005.⁹¹

Tutte queste animazioni hanno contenuti ed immagini che esprimono la comicità in vari temi: un esempio per tutti è *femminile e maschile*, in cui è trattata la diversità di comportamento tra uomini e donne nella vita quotidiana.

⁹⁰ <http://www.bozzetto.com/comunicato.htm>

⁹¹ Cfr. <http://www.bozzetto.com/flashfilms.htm>