

CHE FINE HA FATTO L'ARTE?

WHATEVER HAPPENED TO ART?

ASIA SALMASO

Abstract (IT): L'articolo analizza il cortometraggio in stop motion *Che fine ha fatto l'arte?* come dispositivo di riflessione sullo statuto dell'immagine contemporanea e sulla trasformazione dei processi creativi nell'epoca della riproducibilità tecnologica. Attraverso un impianto visivo fondato sulla metamorfosi e sulla instabilità dello spazio scenico, il film problematizza la relazione tra sguardo, spazi e rappresentazione, interrogando il cinema come ambiente condiviso di esperienza e costruzione di senso. L'articolo colloca inoltre la stop motion entro una genealogia storica e teorica che va dalle origini illusionistiche del mezzo fino alle pratiche sperimentali del Novecento, evidenziandone la specificità come linguaggio che rende percepibile la materialità dell'immagine e il lavoro del tempo. Il processo produttivo, basato su materiali quotidiani e tecniche artigianali, viene infine interpretato come pratica capace di riattivare il gesto artistico, trasformando la realizzazione del film in un atto di consapevolezza sul ruolo dell'arte come esperienza e non come semplice prodotto visivo.

Parole chiave: stop motion, carta, arte, cortometraggio, animazione.

Abstract (EN): The article examines the stop-motion short film *What Has Become of Art?* as a reflective device on the status of the contemporary image and on the transformation of creative processes in the age of technological reproducibility. Through a visual structure grounded in metamorphosis and the instability of scenic space, the film problematizes the relationship between gaze, spatiality, and representation, questioning cinema as a shared environment of experience and meaning-making. The article also situates stop motion within a historical and theoretical genealogy ranging from the illusionistic origins of the medium to twentieth-century experimental practices, highlighting its specificity as a language capable of rendering perceptible both the materiality of the image and the labor of time. Finally, the production process, based on everyday materials and artisanal techniques, is interpreted as a practice that reactivates the artistic gesture, transforming the making of the film into an act of awareness regarding the role of art as experience rather than mere visual product.

Keywords: stop motion, paper, art, short film, animation.

CHE FINE HA FATTO L'ARTE?

ASIA SALMASO

Introduzione

Che fine ha fatto l'arte? è un cortometraggio in stop motion che configura una personale riflessione sullo statuto dell'arte contemporanea e sul destino dell'opera d'arte in ragione della pervasiva accelerazione tecnologica che ha reso il mondo sempre più riproducibile, immediatamente accessibile e, paradossalmente, progressivamente meno abitabile. Tale condizione è il risultato di una crescente smaterializzazione dei processi creativi, che tende a sottrarre centralità al gesto, al tempo e alla presenza fisica dell'opera.

Il cortometraggio, della durata di 4 minuti e 16 secondi, impiega quasi esclusivamente materiali cartacei e di uso quotidiano (carta, cartone, carta di riso e collanti vinilici) per costruire un linguaggio visivo che mette al centro il gesto manuale e il tempo dell'esecuzione. L'opera si colloca consapevolmente in una zona di confine tra cinema sperimentale, animazione d'autore e pratica artistica contemporanea, interrogando il rapporto tra immagine, materia e riproduzione. Il concept del progetto si fonda su una riflessione di carattere metacinematografico: il cortometraggio non sviluppa una narrazione tradizionale, ma costruisce piuttosto un percorso visivo e concettuale basato sulla trasformazione. Carta e cartone vengono tagliati, incollati, sovrapposti, strappati e animati fotogramma per fotogramma, generando figure in perenne stato di mutazione.

[divulgazione audiotestuale]

1. Struttura del cortometraggio

L'opera si apre come un monologo claustrofobico, confinato in uno spazio teatrale ristretto e autoreferenziale. È un flusso di coscienza privo di pubblico: lo spettatore è assente, il teatro vuoto, la voce si rivolge esclusivamente a sé stessa. Le scenografie sono frenetiche e gli ambienti mutano continuamente.

A interrompere questa condizione interviene un aeroplanino di carta che porta con sé una domanda: *Che fine ha fatto l'arte?*. Da questo momento il teatro si rivela insufficiente; lo spazio si espande, si ribella, implode e si trasforma. Il palcoscenico si converte in dispositivo cinematografico, la macchina da presa statica si mette in movimento, le scenografie si sottraggono alla stabilità, deformandosi fino alla smaterializzazione. Il protagonista, *Corto*, attraversa un vuoto totale, un fuori-campo assoluto in cui tempo e forma perdono ogni confine definito. Lo spazio diviene così un'entità fluida, la cui natura muta nel momento in cui viene attraversata e abitata. Nel film, lo spazio da riconquistare è innanzitutto quello dello sguardo, della relazione e del cinema stesso: uno spazio comune e condiviso, che esiste solo nella misura in cui qualcuno lo attraversa, lo immagina e lo mette in discussione.

2. L'uomo macchina

La nascita del cinema, dopo la fotografia¹, sconvolse inevitabilmente l'intera storia della società dell'epoca. Walter Benjamin in *L'opera d'arte nell'epoca della sua*

¹ Joseph Nicéphore NIÉPCE, *Veduta della finestra a Le Gras*, 1826.

CHE FINE HA FATTO L'ARTE?

riproducibilità tecnica riporta le parole che Pirandello riservò al cinema e ai suoi attori:

Qua, scrive Pirandello degli attori cinematografici “si sentono come in esilio. In esilio non soltanto dal palcoscenico, ma quasi anche da se stessi. Perché la loro azione, l’azione viva del loro corpo vivo, là, sulla tela dei cinematografi, non c’è più: c’è la loro immagine soltanto, colta in un momento, in un gesto, in una espressione, che guizza e scompare [...] Il loro corpo è quasi sottratto, soppresso, privato della sua realtà, del suo respiro, della sua voce, del rumore ch’esso produce movendosi, per diventare soltanto un’immagine muta, che tremola per un momento su lo schermo e scompare in silenzio, d’un tratto, come un’ombra inconsistente, giuoco d’illusione su uno squallido pezzo di tela [...]”².

L’esperienza cinematografica, ciò nonostante, ci appare reale tanto quanto la realtà stessa proprio per via della sua esplicita illusorietà. Simonetta Fadda in *Media e arte: dalle caverne dipinte agli ologrammi cantati*, pubblicato nel 2020, facendo riferimento al virtuale scrive di come «lo spettatore vive qualcosa in cui non riesce a proiettarsi davvero, e questo succede proprio perché il suo corpo scompare».

Nel mondo virtuale l’uomo e la realtà si escludono a vicenda e in nessun modo la loro simultaneità è consentita. Immagini e narrazione sono già prestabilite impedendo una qualsiasi possibilità di completamento da parte dell’uomo imprigionato dentro il proprio sguardo.

L’arte, come mezzo comunicativo, ha però la necessità di liberarsi dalla patina di finzione strumentalizzata. Recuperato il suo fare originario, come si fa a creare qualcosa di nuovo che però non cada nell’autoreferenzialità? A tal proposito possiamo e dobbiamo prendere in considerazione l’idea di arte di Emilio Vedova. Professore

² Walter BENJAMIN, *L’opera d’arte nell’epoca della sua riproducibilità tecnica*, tr. it. di Enrico Filippini, Einaudi, Torino, 1966, p. 20.

CHE FINE HA FATTO L'ARTE?

dell'Accademia di Belle Arti di Venezia oltre che artista, era solito colpire violentemente con del colore la tela quando uno dei suoi allievi si trovava paralizzato dinanzi a tutto quel bianco immacolato.

Massimo Recalcati, nel volumetto *L'ora di lezione* edito da Einaudi nel 2014 racconta del gesto di Vedova:

Il colpo di spazzolone che si getta con forza sulla tela immacolata cerca il vuoto, l'aria, l'ossigeno. Perché il vuoto della tela bianca non è mai davvero vuoto. È piuttosto sempre troppo pieno. Pieno di cosa? Di tutta la storia dell'arte, di tutte le immagini già viste che hanno preceduto il gesto dell'artista e che si coagulano come spettri sulla tela bianca.

Ogni tela porta su di sé, come direbbe Jung, il «peso di ieri», una stratificazione invisibile di memoria che può imprigionare, soggiogare, paralizzare.

Il colpo di spazzolone di Vedova permette di mantenere una tensione feconda tra memoria e invenzione. L'atto creativo ha la struttura di un'onda, che, senza mai risolversi una volta per tutte, si ripete nel quotidiano esaurendosi dopo aver scaricato la sua forza per poi rinnovarsi incessantemente come sorpresa, occasione.

In *Educare all'Arte* del 2005, Cristina Francucci e Paola Vassalli offrono la possibilità di ragionare sulla capacità dell'arte del riuscire a ri-presentare la realtà diventando pretesto di esperienza. L'esempio più significativo portato alla luce dal libro è quello che fa riferimento al dadaismo, in cui gli oggetti quotidiani, privati della loro funzione originaria, generano un'esperienza estetica sopraggiunta dall'imprevisto causato dalla rottura di un equilibrio (e questa non è forse anche la funzione del cinema?). Solo l'arte intesa come presupposto riesce a trasformarsi in coscienza.

3. La stop motion

La stop motion costituisce una delle più antiche e affascinanti tecniche di animazione, collocandosi alle origini stesse del linguaggio cinematografico come pratica capace di interrogare il rapporto tra immagine, materia e tempo. Il principio su cui si fonda è apparentemente semplice: la ripresa fotogramma per fotogramma di oggetti fisici leggermente modificati tra uno scatto e l'altro, così da generare, in fase di proiezione, l'illusione del movimento per via della persistenza retinica. Tale procedimento, tuttavia, implica un controllo estremamente rigoroso del ritmo, della continuità visiva e della relazione spaziale tra gli elementi in scena, rendendo la stop motion una tecnica altamente complessa.

Le prime manifestazioni della stop motion emergono nei primi anni del Novecento, in un contesto di sperimentazione diffusa sulle possibilità illusionistiche del nuovo mezzo cinematografico: "one turn, one picture" (a scatto singolo), letteralmente, un giro di manovella, un fotogramma. Anticipata già nei film di Georges Méliès, la manipolazione dell'immagine attraverso arresti di macchina e sostituzioni verrà maggiormente adoperata da

J. Stuart Blackton in *The Haunted Hotel* (1907), opera spesso citata come uno dei primi esempi sistematici e ben riusciti di animazione a passo uno applicata a oggetti reali³. In questa fase, la stop motion si configura prevalentemente come attrazione visiva, legata all'effetto speciale e al trucco cinematografico, ma già rivela il potenziale di un nuovo linguaggio.

Nel corso del Novecento, la stop motion si sviluppa parallelamente all'animazione tradizionale (disegnata), mantenendo però una specificità legata alla materialità dei

³ Giannalberto BENDAZZI, *Animation: A World History*. Volume I: Foundations – The Golden Age, CRC Press, Boca Raton, 2016.

CHE FINE HA FATTO L'ARTE?

suoi soggetti: pupazzi, marionette, sagome ritagliate, oggetti quotidiani e materiali organici diventano protagonisti di un cinema in cui la fisicità dell'elemento animato resta sempre percepibile.

Un passaggio decisivo verso la piena maturità espressiva della tecnica avviene con l'opera di Lotte Reiniger, figura centrale nella storia dell'animazione a passo uno. Reiniger sviluppa una raffinata tecnica di animazione a sagome ritagliate, basata su figure nere articolate e mosse fotogramma per fotogramma su fondali retroilluminati (silhouette)⁴. Con *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (1926), Reiniger dialogando con il teatro delle ombre cinesi e la sua tradizione figurativa, realizza il primo lungometraggio animato della storia giunto fino a noi, dimostrando come l'animazione a passo uno potesse sostenere strutture narrative complesse, una messa in scena articolata e un'estetica di straordinaria coerenza formale. Il suo contributo, risulta fondamentale per affermare la stop motion come linguaggio cinematografico autonomo.

La stop motion diviene uno strumento privilegiato per esplorare il rapporto tra corpo, materia e inconscio, trovando una delle sue espressioni più radicali nell'opera di Jan Švankmajer. Attivo a partire dagli anni Sessanta del Novecento, Per Jan Svankmajer il cinema d'animazione non è che un mezzo per portare alla luce le forze irrazionali che abitano la psiche dell'individuo e che al contrario la società tende a reprimere. Il regista punta a recuperare un rapporto magico con gli oggetti, svincolato dall'utilitarismo e dalla concretezza della normalità. Così animare gli oggetti non è tanto un'arte fine a se stessa, quanto piuttosto un metodo per spiazzare lo spettatore, per metterlo davanti a un quotidiano che si fa inconsueto e perciò ambiguo, inquietante, straniato. Nei suoi film, il movimento non mira alla fluidità illusionistica, ma a una gestualità scattosa e volutamente discontinua, che enfatizza la resistenza

⁴ Suzanne BUCHAN, *Pervasive Animation*, Routledge, London–New York, 2013.

CHE FINE HA FATTO L'ARTE?

della materia e rende percepibile l'atto stesso dell'animazione. La manipolazione di cibo, argilla, ossa, insetti e oggetti domestici trasforma la stop motion in un processo quasi scultoreo, in cui ogni variazione minima diviene portatrice di significati simbolici e pulsionali. Opere come *Dimensions of Dialogue* (1982), *Darkness Light Darkness* (1989) e *Collage di Historia Naturae* (1967), mostrano come la tecnica a passo uno possa funzionare come strumento di critica sociale e antropologica, capace di mettere in scena il conflitto tra istinto e razionalità, tra desiderio e controllo. La metamorfosi è figura centrale, in quanto variazione dell'essere e delle definizioni che non si fermano in un solo significato ma ne comprendono molti, stratificandoli sullo stesso oggetto. In questo senso, Švankmajer contribuisce in modo decisivo a ridefinire la stop motion non solo come tecnica animativa, ma come linguaggio capace di interrogare la materialità dell'immagine e la dimensione inconscia dello spettatore⁵.

Dal punto di vista tecnico, la realizzazione di un film in stop motion richiede una fase di progettazione estremamente accurata: storyboard dettagliati, pianificazione del movimento, controllo della luce e stabilità assoluta dell'apparato di ripresa sono elementi imprescindibili per garantire la coerenza dell'animazione. Il frame rate, generalmente compreso tra i dodici e i quattordici fotogrammi al secondo, influisce direttamente sulla percezione del movimento e sul rapporto tra fluidità e resa espressiva. Ogni errore risulta difficilmente correggibile in post-produzione, poiché l'immagine nasce già montata nella sua sequenzialità. Con l'avvento del digitale, la tecnica ha conosciuto una rinnovata diffusione: l'uso di fotocamere digitali, software di onion skin e sistemi di controllo remoto ha reso il processo più accessibile, senza tuttavia intaccarne la natura artigianale e laboriosa⁶. La sua persistenza nel panorama contemporaneo testimonia non solo la vitalità di una tecnica storica, ma anche la sua

⁵ Anna ANTONINI e Chiara TOGNOLOTTI, *Mondi Possibili*, Il Principe Costante, Milano, 2008.

⁶ Ken A. PRIEBE, *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*, Cengage Learning, Boston, 2010.

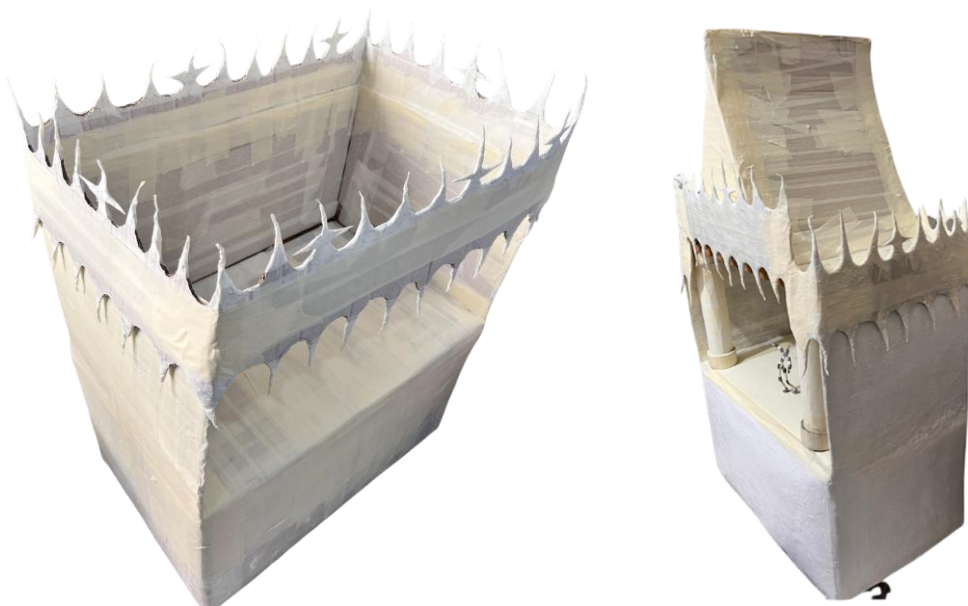
CHE FINE HA FATTO L'ARTE?

capacità di rinnovarsi come linguaggio critico, in grado di riflettere sul tempo, sul corpo e sulla memoria dell'immagine cinematografica.

4. Il processo creativo

Che fine ha fatto l'arte? nasce come progetto di laurea, realizzato sotto la supervisione del docente di Laboratorio di Scultura in materiali cartacei, Antonio Manzoni. L'intero processo creativo si fonda sull'uso esclusivo di materiali analogici, quali carta comune, cartone, carta di riso, carta da forno, scatoloni, rotoli di carta igienica e Washable Paper, integrati da collanti come vinavil, nastro carta e colla a caldo.

Il teatro è stato costruito attraverso pratiche di riuso e assemblaggio, enfatizzando una logica di materialità povera coerente con l'estetica del cortometraggio.



[Figg 1., 1.1 – Struttura teatro]

CHE FINE HA FATTO L'ARTE?

Le stampe su carta di riso con una stampante tradizionale sono state realizzate attraverso un procedimento sperimentale: a un foglio A4 standard è stato sovrapposto un foglio di carta di riso neutra, fissato con una minima quantità di colla stick per evitarne lo spostamento durante la stampa. All'uscita dalla stampante, i due fogli sono stati immediatamente separati per impedire l'essiccazione della colla e la conseguente adesione permanente.



[Figg. 2., 2.1 - Pareti interne del teatro allestite con carta di riso stampata]

Per il rivestimento del tetto è stata impiegata una variante artigianale di Washable Paper, ovvero un tessuto di carta ottenuto mediante un procedimento domestico. La realizzazione, seppur articolata, non presenta particolare complessità tecnica e prevede l'uso di materiali facilmente reperibili e a basso costo. Il processo consiste nel portare

CHE FINE HA FATTO L'ARTE?

a ebollizione acqua e bicarbonato, stropicciare ripetutamente la carta da forno e immergerla nell'acqua bollente; una volta spento il fuoco, la carta viene lasciata in ammollo per dieci-quindici minuti. Successivamente, viene scolata e risciacquata con acqua fredda, prestando particolare attenzione a non danneggiarne la superficie. La carta viene quindi stesa e ricoperta delicatamente di colla vinilica su entrambi i lati, operazione resa delicata dalla fragilità del materiale ancora umido. Il tempo di asciugatura varia da alcune ore fino a mezza giornata, in relazione alle condizioni ambientali, alle dimensioni dei fogli e alla quantità di collante applicata.



[Figg. 3., 3.1., 3.2 - Washable Paper]

Partendo da un prototipo realizzato in digitale, è stato creato il protagonista, “Corto”. Lo scheletro di ferro è stato ricoperto solo dai vestiti, mentre la testa è stata realizzata con un miscuglio di carta igienica e colla vinilica. La maschera con il becco è stata modellata usando la colla a caldo, la carta igienica e la colla vinilica, sfumando le ombre con dell'acrilico nero; gli occhi sono stati creati con dei bottoni. Le mani sono state realizzate ricoprendo di nastro carta dipinto di nero un filo di ferro modellato.



[Figg. 4., 4.1., 4.2 - "Corto", il protagonista di "Che fine ha fatto l'arte?"]

Conclusione

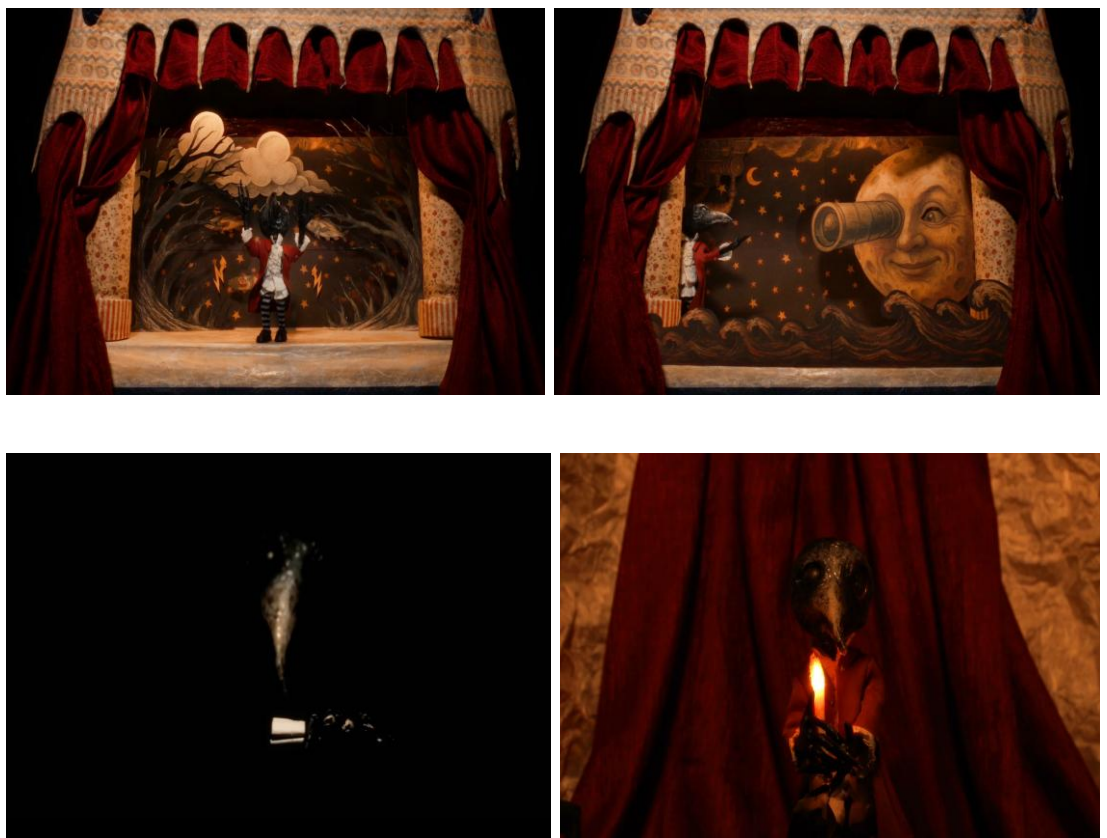
Il cortometraggio può esistere esclusivamente in funzione della propria riproducibilità. In questa prospettiva, il digitale non si configura come alternativa all'analogico, ma come condizione tecnica indispensabile che ne consente la registrazione, la trasmissione e la fruizione. La relazione tra manualità e tecnologia assume quindi la forma di una dialettica operativa, in cui il dispositivo digitale interviene a valle del processo creativo senza sostituirne la logica interna, ma rendendone accessibile l'esito.

L'impiego di materiali quotidiani e tecniche artigianali non costituisce una posizione regressiva o nostalgica, ma una strategia critica volta a reintrodurre nel processo di produzione dell'immagine una dimensione temporale e fisica altrimenti ridotta o occultata.

Tale scelta consente di interrogare il rapporto tra immagine e realtà non in termini di fedeltà rappresentativa, ma come esito di una costruzione processuale.

CHE FINE HA FATTO L'ARTE?

La stop motion evidenzia in modo paradigmatico tale relazione. Il movimento non è iscritto nella materia, né è prodotto direttamente dal gesto, ma emerge da una sequenza di registrazioni fotografiche che acquisisce senso solo attraverso la mediazione tecnica. La continuità percettiva è quindi il risultato di un processo di cattura e riproduzione che trasforma interventi manuali discontinui in un flusso visivo coerente. In assenza del dispositivo di registrazione, il lavoro analogico resterebbe frammentario e privo di esistenza cinematografica.



[Figg. 5., 5.1., 5.2., 5.3 - Didascalia: Frame da “Che fine ha fatto l’arte?”]

CHE FINE HA FATTO L'ARTE?

Questo è il link per visionare il cortometraggio:

vimeo.com/1147433854?fl=pl&fe=sh

Bibliografia

Anna ANTONINI e Chiara TOGNOLOTTI, *Mondi Possibili*, Il Principe Costante, Milano, 2008

Giannalberto BENDAZZI, *Animation: A World History*. Volume I: Foundations – The Golden Age, CRC Press, Boca Raton, 2016.

Walter BENJAMIN, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, tr. it. di Enrico Filippini, Einaudi, Torino, 1966.

Suzanne BUCHAN, *Pervasive Animation*, Routledge, London–New York, 2013.

Joseph Nicéphore NIÉPCE, *Veduta della finestra a Le Gras*, 1826

Ken A. PRIEBE, *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*, Cengage Learning, Boston, 2010.